

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para pengajar dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Menurut Sanjaya (2010:162) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok yaitu komponen pengirim pesan (pengajar), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Terkadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan pengajar tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal dan tidak semua materi dapat dipahami dengan baik oleh siswa; lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka pengajar dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran, salah satunya yaitu melalui pembayangan atau imageri mental menggunakan media pembelajaran audio visual.

Dalam melakukan suatu tindakan olahraga, misalnya gerakan olahraga tertentu seperti memantik pelatuk senapan, memukul bola golf, *shooting* bola ke gawang, dan sejenisnya dapat dilakukan tanpa harus langsung berada di lapangan yang sesungguhnya. Kita bisa membayangkan seorang atlet yang sedang menembak, berapa peluru yang harus dimuntahkannya untuk latihan secara intensif. Kalau harga satu peluru sepuluh ribu, dan dalam satu kali latihan misalnya harus menghabiskan sepuluh peluru, otomatis jika melakukan latihan sebanyak sepuluh kali, bisa dibayangkan apabila latihan tersebut dilakukan selama

tiap hari dalam satu tahun demi melakukan hasil latihan yang maksimal orang tersebut harus mengeluarkan finansial yang tidak sedikit.

Didunia olahraga khususnya dalam cabang olahraga sepak bola media memiliki peranan penting dalam lingkup pendidikan. Misalnya, seorang anak menonton dan mengikuti cara-cara mengoper, men-*dribling* dan menendang bola dari seorang yang diidolakan dalam televisi. Hanya karena dia melihat tayangan saja, seorang pelaku olahraga yang mengidolakan pemain yang dipertontonkan akan tertarik untuk meniru cara seorang atlet profesional dalam melakukan gerakan dasar dalam sepak bola. Hal tersebut merupakan sebagian kecil pengaruh dukungan media terhadap masyarakat dalam lingkup olahraga khususnya pada cabang olahraga sepak bola.

Sepak bola adalah jenis olahraga beregu yang dimainkan oleh 11 orang di lapangan dengan bola sebagai alat permainannya. Olahraga sepak bola dimainkan dengan menggunakan tungkai, kaki, badan dan kepala, kecuali penjaga gawang dapat menggunakan tangan. Tujuan permainan ini adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan (Sucipto, 2000:7).

Mengenai teknik dasar permainan sepak bola dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu, Pertama Teknik tanpa bola misalnya lari, melompat, dan geraktipu. Kedua Teknik dengan bola seperti, Menendang bola (*Shooting*), Menerima bola, Menyundul bola, Menggiring bola, Melempar bola, Menipu lawan, Merampas bola, dan teknik penjagaan gawang.(Sukintaka, 1979:73).

Merujuk pada pokok-pokok uraian masalah di atas, dalam penelitian ini yang akan diteliti yaitu mengenai pengaruh latihan berupa *support media audio visual* terhadap penguasaan gerak dasar *shooting* pada cabang olahraga sepak bola. Teknik dasar *shooting* dalam sepak bola terdiri dari tiga faktor, diantaranya yaitu *Backswing*, *Impact*, dan *Follow Through*. *Backswing* atau ayunan awal yaitu, posisi disaat kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan jari kaki menghadap ke depan dan lutut sedikit ditekuk. Kaki sepak diputar keluar pada pangkal pahanya sehingga kaki sepak membentuk sudut 90° dengan kaki tumpu,

Impact ialah perkenaan kaki dengan bola yang disepak tepat pada titik pusatnya, sedangkan *Follow Through* adalah gerakan kaki diakhir mengikuti lintasan ayunan gerak kaki kedepan.

Keberhasilan tendangan sepak bola tergantung pada berbagai faktor termasuk sudut-sudut mekanika gerak pada tubuh seorang penendang. Gerakan *shooting* pada sepak bola ini tidak dilakukan dengan kasat mata, akan tetapi peneliti menggunakan alat bantu *video recording* dengan menggunakan 2 kamera beresolusi tinggi yang hasilnya akan dipertontonkan kepada pelatih dan peserta didik di Sekolah Sepak Bola UNI Bandung yang nantinya akan menjadi objek penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Mengacu pada latar belakang masalah tersebut, maka teridentifikasi masalah-masalah yang diangkat dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Sekolah Sepak Bola (SSB) UNI Kota Bandung, merupakan salah satu SSB yang termasuk SSB tertua di Kota Bandung. Selain itu, UNI adalah SSB yang menghasilkan para pemain sepak bola yang banyak diminati oleh beberapa tim sepak bola ternama yang ada di Indonesia, sehingga penulis berinisiatif melakukan studi eksperimen di SSB UNI Kota Bandung.
2. Pada kenyataannya di dalam pengajaran sepak bola khususnya di dalam negeri, *support* atau dukungan pembelajaran *media audio* dan *visual* masih minim. Tidak sedikit pelatih sekolah sepak bola (SSB) masih melakukan pembelajaran fisik di dalam lapang tanpa memberikan asupan pengajaran imajeri mental melalui ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap anak didiknya.
3. Penelitian mengenai penguasaan gerak dasar dalam cabang olah raga sepak bola menggunakan teknologi di Indonesia khususnya dalam lingkup sekolah sepak bola masih butuh perhatian lebih demi tercapainya keberhasilan suatu tendangan.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah latihan menggunakan *support media audio visual* memiliki pengaruh terhadap penguasaan gerak dasar melakukan *shooting* dalam sepak bola?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh latihan menggunakan *support media audio visual* terhadap penguasaan gerak dasar melakukan *shooting* dalam sepak bola.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengajaran pada cabang olah raga sepak bola dan dapat dipergunakan oleh beberapa pihak yang berkepentingan.

1. Bagi akademisi
 - a. Informasi ilmiah bagi insan olahraga, khususnya bagi para atlet dan pembina cabang olah raga sepak bola.
 - b. Sebagai referensi pengajaran melalui teknologi *support media* yang sifatnya *audio visual* guna meningkatkan prestasi praktisi dan atlet.
2. Bagi praktisi
 - a. Meningkatkan kualitas dalam melakukan tendangan (*shooting*) pada cabang olahraga sepak bola.
 - b. Mengetahui secara langsung gerakan yang dilakukan pada saat melakukan *shooting* melalui tayangan video dan presentasi peneliti guna mengevaluasi diri.

3. Bagi peneliti
 - a. Dapat terjun langsung meneliti dan menganalisis pengaruh pengajaran melalui dukungan media audio visual terhadap penguasaan gerak dasar melakukan *shooting* dalam sepak bola.
 - b. Mengaplikasikan dan mengamalkan ilmu-ilmu dalam *sport science* di Indonesia pada umumnya dan pada cabang olahraga di sekolah sepak bola Kota Bandung khususnya.

F. Batasan Penelitian

Ditinjau dari tujuan dan manfaat masalah tersebut, penulis membatasi penelitian dalam cabang olahraga sepak bola ini khusus dibagian kemampuan dasar menggunakan bola yaitu dengan melakukan tendangan (*shooting*). Objek yang diambil yaitu siswa didik SSB UNI Bandung yang dijadikan usianya masih 14 tahun dan sebagai objek kelompok kontrol dibutuhkan beberapa tayangan video pemain sepak bola profesional yang sedang melakukan shooting dengan cara merekam satu orang profesional yaitu mahasiswa unit kegiatan mahasiswa (UKM) sepak bola UPI Bandung atau dengan cara aplikatif yang kedua yaitu dengan mengunduh video seorang pesepak bola Internasional yang analisis gerakannya di teliti menggunakan bantuan perangkat lunak.

Variabel independen yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu penguasaan gerak dasar *shooting* yang dilakukan oleh 8 orang siswa didik SSB UNI Bandung yang paling sering melakukan *shooting* di dalam tim dan berusia 14 tahun. Sedangkan yang menjadi variabel dependen adalah video rekaman yang telah dianalisis penguasaan gerak dasar *shooting* nya ataupun menggunakan video yang sudah dibuat (beserta kajian analisis gerakanya yang sudah ada) yang nantinya akan dijadikan acuan atau tolak ukur dalam perlakuan penelitian.

Pengambilan *video* memerlukan 2 buah kamera beresolusi minimal 640 x 480 px (dimaksudkan agar proses pengolahan video dapat lebih mudah dilakukan), dan proses pengolahan *video* (*video editing*) dibantu dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) bernama *Kinovea* yang selebihnya dapat

membantu menganalisis gerakan-gerakan olahraga secara detail. Selanjutnya penulis juga harus dapat menguasai dan melakukan untuk mempresentasikan secara langsung gerakan menendang bola secara baik dan benar. Adapun tendangan yang dilakukan yaitu menggunakan bagian punggung kaki kanan. Dan yang terakhir mengenai ukuran bola yang digunakan yaitu bola berstandar FIFA dengan berbahan dasar kulit bercorak yang memiliki diameter bola antara 68 hingga 70 cm, dan ukuran gawang yang diguankannya yaitu panjang 7,27 meter dan tinggi 2,44 meter.

Selanjutnya penelitian ini dibatasi oleh pencarian hasil dari adanya pengaruh setelah dilakukannya perlakuan oleh peneliti terhadap sample. Perlakuan tersebut dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan lalu hasilnya diuji normalitas, homogenitas dan pengujian hipotesis atau Uji T nya. Oleh karena itu, test yang peneliti lakukan dalam mendapatkan hasil penguasaan gerak dasar melakukan *shooting* yang dilakukan yaitu sebanyak 3 kali dan direkam hasilnya dalam format video beresolusi tinggi supaya mudah menganalisis sudut-sudut dalam gerakan saat melakukan *shooting* dan dipertimbangkan skor nya dengan hasil video yang telah peneliti analisi sebelumnya. Selanjutnya dengan pemberian skor yang berjumlah 18 untuk kesempurnaan *shooting* apabila sudut-sudut gerakannya sesuai dengan kriteria yang ada dalam video yang dipertontonkan.