

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepak bola adalah olahraga yang paling terkenal di seluruh dunia. Semua kalangan bisa memainkannya, mulai dari anak kecil, remaja, dewasa, orang tua, bahkan orang-orang yang sudah lanjut usia pun masih ada yang aktif untuk bermain sepak bola. Sepak bola merupakan olahraga yang murah dan praktis karena dapat dimainkan dimana saja. Jika kita mengalihkan pandangan kita ke negara lain, contohnya negara-negara latin bahkan Eropa, setiap sore di pinggiran kota atau kampung sekalipun banyak yang bermain sepak bola.

Dalam olahraga sangat berkaitan erat dengan kondisi fisik seseorang, karena melalui serangkaian proses yang dilakukan berulang-ulang dan adanya penambahan beban kerja yang diberikan pada setiap harinya secara sistematis akan mengalami kenaikan kemampuan kondisi fisik seseorang tersebut. Oleh karena itu, akan ada dampak yang baik jika setiap aktivitas jasmani atau fisik yang dilakukan apabila sesuai dengan kaidah keilmuan olahraga.

Menurut Harsono (1988, hlm. 153), mengenai peranan kondisi fisik yang sangat penting dalam proses program latihan, yaitu:

Kondisi fisik atlet memegang peranan yang sangat penting dalam program latihannya. Apabila kondisi fisik baik, maka:

1. Akan ada peningkatan dalam kemampuan sistem sirkulasi dan kerja jantung,
2. Akan ada peningkatan dalam kekuatan, kelentukan, stamina, kecepatan, dan lain-lain komponen kondisi fisik,
3. Akan ada ekonomi gerak yang lebih baik pada waktu latihan,
4. Akan ada pemulihan yang lebih cepat dalam organ-organ tubuh setelah latihan, dan
5. Akan ada respons yang cepat dari organisme tubuh kita apabila sewaktu-waktu respons diperlukan.

Imanuddin (2008, hlm. 96) mengatakan bahwa:

Ada beberapa komponen kondisi fisik dasar, kita perlu mengenal beberapa unsur kondisi fisik yang perlu dilatih. Unsur pokok itu adalah:

1. Kekuatan (*Strength*) adalah kemampuan otot untuk melakukan kontraksi guna membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan.
2. Kelentukan (*Flexibility*) adalah kemampuan gerak dalam ruang gerak sendi yang seluas-luasnya.
3. Kecepatan (*Speed*) adalah kapasitas gerak dari anggota tubuh atau bagian dari sistem pengungkit tubuh atau kecepatan dari seluruh tubuh yang dilakukan dalam waktu yang singkat.
4. Daya tahan (*Endurance*) adalah kemampuan fisik seseorang untuk melakukan kerja dalam waktu yang relatif lama.

Sepak bola merupakan permainan yang membutuhkan kerjasama tim atau kolektifitas, oleh sebab itu sepakbola disebut dengan permainan beregu. Mengenai batasan sepak bola dijelaskan oleh Sucipto, dkk (2000, hlm.7) dalam buku sepak bolanya mengungkapkan bahwa:

Sepak bola merupakan permainan beregu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dilapangan dan satu diantaranya bertindak sebagai penjaga gawang, permainan sepakbola sebagian besar dimainkan dengan menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang diperkenankan menggunakan lengan pada daerah tendangan hukumannya.

Peneliti beralasan memilih *Curved Sprint Test* karena alat ukur tersebut lebih mirip dengan kondisi pertandingan sepak bola pada saat pelaksanaan tesnya, hal tersebut didukung menurut Bangsbo dan Mohr (1994, hlm. 78) menjelaskan bahwa:

Type of sprint performed in a football game does vary. Few sprints are simple linear runs. Most of the sprints in a game are curved runs that are often initiated after explosive turns. The angles of turns in a match have been determined and a player performs around 800 turns in a game, with the majority being within angles of 0-90°. Several of the sprints are curved sprints or sprints with change in direction and this should be considered when the choice of sprint test is made.

Berdasarkan perkembangan zaman yang semakin berkembang di dunia pesepakbolaan, banyak tim-tim sepakbola yang menekankan metode latihannya untuk meningkatkan kemampuan kecepatan (*speed*). Oleh karena itu peneliti tertarik

untuk menguji kesahihan dari *Curved Sprint Test*, agar semakin banyak referensi tes kelincahan dan kecepatan untuk para pelatih. Oleh karena itu kelincahan turut berperan penting dalam permainan sepak bola.

Peneliti merasa tertarik untuk mencari koefisien validitas dan reliabilitas agar *Curved Sprint Test* dapat menjadi alat ukur kecepatan yang baku. Hal ini perlu diuji keabsahannya, karena suatu alat ukur dapat digunakan apabila memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang memenuhi syarat yang sesuai dengan kaidah penelitian. Maka dari itu, penelitian ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas. Hasil dari penelitian *instrument* tes ini akan didapat besarnya tingkat koefisien melalui proses perhitungan dan analisis data. Koefisien tersebut adalah bilangan (konstanta) yang dijadikan sebagai acuan untuk menyatakan secara empiris tinggi rendahnya validitas dan reliabilitas alat ukur. Menurut Azwar (2012, hlm. 13) menjelaskan bahwa: “Secara teoritis besarnya koefisien validitas dan reliabilitas berkisar mulai dari angka 0,0 sampai dengan angka 1,0 akan tetapi pada kenyataannya koefisien validitas dan reliabilitas sebesar 1,0 praktis tidak pernah dijumpai”.

Dalam buku Tes dan Pengukuran Olahraga (2007, hlm. 3) Arikunto mengemukakan tentang pengertian tes, yaitu: “Tes adalah merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang ditentukan”.

Selanjutnya mengenai pengertian pengukuran, Nurhasan (2007, hlm. 5) menjelaskan bahwa:

Pengukuran adalah proses pengumpulan data/ informasi dari suatu obyek tertentu, dalam proses pengukuran diperlukan suatu alat ukur. Alat ukur ini bisa berupa a) tes dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan, b) tes dalam bentuk psikomotor, c) berupa skala sikap dan berupa alat ukur yang bersifat standar misalnya ukuran meter, berat, ukuran suhu derajat.

Validitas atau kesahihan menunjukkan pada kemampuan suatu *instrument* (alat ukur) mengukur apa yang harus diukur. Alat ukur *Curved Sprint Test* ini perlu diteliti mengenai derajat atau koefisien validitas dan reliabilitas yang dihasilkan dari data penghitungan secara statistik. Suatu alat pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila *instrument* tersebut menjalankan fungsi ukurannya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan

data yang dihasilkan tersebut relevan dengan tujuan pengukuran. Suatu alat pengukur juga dapat dikatakan reliabel apabila alat tersebut dalam mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama (konsisten). Reliabilitas juga merupakan syarat bagi validitas tes. Suatu tes yang tidak reliabel dengan sendirinya tidak akan valid karena akan selalu menghasilkan data yang berbeda-beda, sehingga alat ukur tersebut tidak cocok untuk digunakan pada sesuatu yang hendak diukur.

Berdasarkan uraian di atas penulis merasa tertarik lebih jauh untuk melakukan penelitian guna menguji validitas dan reliabilitasnya dengan judul **“UJI VALIDITAS DAN REALIBILITAS *CURVED SPRINT TEST* PADA CABANG OLAHRAGA SEPAK BOLA”**

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya perbedaan penggunaan alat ukur untuk mengetahui kemampuan kecepatan seorang pesepakbola di Indonesia maupun tim-tim di Eropa.
2. Para pelatih fisik tim di Liga Indonesia sebagian besar belum menerapkan alat ukur *Curved Sprint Test* untuk mengetahui kemampuan kecepatan seorang atlet.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah alat ukur *Curved Sprint Test* mempunyai validitas yang tinggi?
2. Apakah alat ukur *Curved Sprint Test* mempunyai reliabilitas yang tinggi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui validitas alat ukur *Curved Sprint Test*.
2. Mengetahui reliabilitas alat ukur *Curved Sprint Test*

E. Batasan Masalah Penelitian

Batasan penelitian sangat dibutuhkan dalam sebuah penelitian, agar penelitian dapat terarah dan memiliki tujuan yang jelas. Maka penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini menganalisa tingkat validitas dan reliabilitas *Curved Sprint Test*.
2. Penelitian ini dilakukan pada atlet UKM Sepak Bola UPI 2016.

F. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini tercapai, hasilnya diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun pihak-pihak tersebut diantaranya:

1. Secara teoretis untuk memperoleh pemahaman mengenai alat ukur kemampuan kecepatan (*speed*), khususnya dapat dijadikan sebagai sumbangan keilmuan, bahan referensi dan rujukan bagi atlet maupun pelatih dalam upaya mengembangkan diri dibidang kepelatihan.
2. Secara praktis dapat digunakan suatu acuan pada proses pelatihan dan pembinaan oleh pelatih, dan pelaku olahraga untuk mengetahui kemampuan kecepatan seorang pemain sepak bola.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi dalam penulisan skripsi yang peneliti tentukan adalah sebagai berikut:

- BAB I Memuat tentang pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.
- BAB II Menerangkan tentang konsep, teori, dan pendapat para ahli terkait dengan masalah kecepatan.
- BAB III Berisi penjabaran tentang metode penelitian, penentuan populasi, penentuan sampel, dan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan.
- BAB IV Pembahasan mengenai hasil pengukuran yang diproses melalui pengolahan dan analisis.
- BAB V Menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang terkait hasil penelitian.