

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Secara global *e-learning* merupakan suatu perangkat yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran atau pelatihan. *E-learning* sendiri mempunyai dampak baik dan buruk bagi pembelajaran akan tetapi dalam hal ini penulis akan mengangkat dampak baik dari *e-learning* misalkan media ini memungkinkan mengajarkan wasit mencari dan mempelajari ilmu pengetahuan yang lebih luas di dunia internet sehingga memunculkan kreativitas wasit dalam mempelajari peraturan permainan. Selain itu dengan program *e-learning* juga diharapkan tercapainya kinerja wasit yang baik dalam memimpin pertandingan. Bagaimana program *e-learning* ini memberikan banyak manfaat bagi wasit futsal dalam proses pembelajaran dan pelatihannya.

Program *e-learning* yang berisikan pengetahuan mengenai pemahaman peraturan permainan ini tentu berpengaruh pada kinerja wasit futsal saat memimpin pertandingan. Segala tindakan dan keputusan yang diambil oleh seorang wasit tentu saja berdasarkan aturan permainan dan setiap keputusan yang diambil oleh seorang wasit itu dinilai oleh penilai wasit. Melalui program *e-learning* dalam jurnal Plessner (2014, hlm. 16) mengungkapkan :

Decision, the referee must distinguish between foul and play the law and they must judge the severity of the cheating. As a large proportion of the referee's decisions regarding contact the wrong situation, a training method for the referee's decision is required. Based on these considerations we developed a video-based training methods.

Maksud dari kutipan tersebut adalah keputusan dari seorang wasit mengenai pelanggaran dan peraturan permainan harus bisa membedakan mana yang bermain curang dan juga yang bermain sesuai peraturan. Sebagai proporsi besar keputusan wasit mengenai kontak situasi yang salah, metode pelatihan untuk keputusan wasit yang diperlukan. Asosiasi menyarankan bahwa keputusan memahami wasit dapat ditingkatkan dengan menggunakan model lensa pelatihan berbasis *video*.

Dalam dunia perwasitan kemajuan teknologi sangat membantu dalam hal kinerja wasit, mengapa? Karena masih ditemukannya kesalahan dalam mengambil sebuah keputusan dan ini menjadi merugikan bagi salah satu tim karena akan berpengaruh pada kepercayaan mereka terhadap seorang wasit. Jika suatu tim sudah tidak percaya kepada seorang wasit maka apapun keputusan yang diberikan pasti mendapat respon negatif sekalipun itu benar, maka dari itu program *e-learning* diberikan untuk meminimalisir kesalahan yang dilakukan oleh seorang wasit dalam membuat dan mengambil keputusan.

Dari ringkasan hasil wawancara penulis terhadap wasit yang sudah berpengalaman dan malang melintang dalam bidang ini adalah banyaknya kejadian yang terjadi dalam pertandingan futsal berawal dari keputusan wasit seperti masih terjadinya lemparan botol air mineral ke dalam lapangan, protes yang berlebihan oleh pelatih, pengejaran terhadap wasit yang dilakukan oleh pemain, bahkan sampai pemukulan terhadap seorang wasit. Ini salah satu akibat dari kurangnya pengetahuan wasit mengenai peraturan permainan, mereka rata-rata belajar dari pengalaman tanpa sebuah media yang mendukung dalam pembelajarannya. Ini menjadikan seorang wasit masih sering melakukan kesalahan yang sama dalam memimpin sebuah pertandingan. Dengan adanya media sebagai sarana belajar dan juga disediakan program dalam pelatihannya diharapkan dapat meminimalisir atau bahkan menghilangkan kesalahan-kesalahan yang sama dalam memimpin sebuah pertandingan.

Video merupakan sebuah media elektronik dan bisa dimanfaatkan sebagai media dalam belajar. Program *video* mampu digunakan sebagai sarana untuk mendimensikan informasi dan pengetahuan yang diperlukan oleh penggunanya. Seperti hal nya *discovery channel*, dan program sains yang diproduksi oleh *British Broadcasting Corporation (BBC)* dapat diperoleh dan digunakan untuk keperluan aktivitas pembelajaran. Sama hal nya dengan *FIFA* melalui *FIFA TV* yang menyajikan seluruh pertandingan futsal yang tingkatannya internasional. Melalui *video* kita bisa sebanyak mungkin memutar kembali bahkan memperlambat dan mempercepat sebuah tampilan. Dalam hal *video* kasus yang terjadi dalam pertandingan ini dijadikan sumber belajar dalam memahami sebuah peraturan permainan oleh seorang wasit futsal. Dalam hal ini peneliti menyediakan aplikasi

dari FIFA yang didalamnya berisikan berbagai *video* mengenai kasus yang sering terjadi dalam pertandingan. Belajar melalui sebuah kejadian itu sangat penting bagi seorang wasit karena dalam setiap pertandingan yang akan wasit pimpin banyak hal yang akan terjadi, melalui sebuah *video* mereka dirangsang untuk menganalisis mengapa keputusannya seperti itu dan dikaitkan dengan berbagai pasal yang terdapat pada buku peraturan permainan.

Mengapa program *e-learning* ini penting untuk seorang wasit? Karena dalam program ini sangat lengkap, program ini berisi bagaimana cara kita manajemen pertandingan, bagaimana cara kita mengambil keputusan, semua pasal mengenai peraturan permainan tersedia dalam program ini. Sehingga akan didapat dua keuntungan selain pengalaman wasit juga secara otomatis akan mengalami peningkatan dalam hal pemahaman peraturan permainan. Tingkat pemahaman peraturan permainan menjadi suatu elemen yang sangat penting dan harus dikuasai oleh seorang wasit, dalam 2 x 20 menit wasit harus selalu dalam keadaan konsentrasi tinggi karena jika lengah sedikitpun akan ada masalah jika terjadi kesalahan dalam pengambilan keputusan. Jika wasit salah dalam mengambil keputusan tentu akan membuat kepercayaan pemain berkurang. Pahami aturan adalah syarat untuk menjadi seorang wasit. Hal tersebut sesuai dengan hasil penataran wasit Futsal yang berlisensikan Level 1 (wasit nasional) PSSI 2013 yang menerangkan bahwa :

Untuk menjadi seorang wasit dan seorang asisten wasit (1) Usia minimal 18 sampai dengan 35 (2) Tingkat pendidikan minimal SMA sederajat (3) Lulus kursus sesuai dengan tingkatannya (4) Sehat jasmani dan rohani (5) Ramah, tegas, jujur dan adil. Selain itu, seorang wasit dan asisten wasit juga dituntut untuk menguasai peraturan permainan dengan baik. Yaitu lulus dalam tes peraturan permainan yang diadakan oleh PSSI.

Maka dari itu penguasaan mengenai peraturan permainan sangat penting karena merupakan prasyarat untuk menjadi seorang wasit. Kinerja wasit futsal merupakan serangkaian dari aktualisasi seorang wasit futsal. Setelah belajar mengenai peraturan permainan seorang wasit harus mengaplikasikannya di dalam lapangan pada sebuah pertandingan. Kinerja wasit ini dinilai oleh penilai wasit yang sudah bersertifikasi baik FIFA ataupun PSSI. Segala keputusan dari seorang wasit dinilai dan harus dipertanggung jawabkan dihadapan penilai wasit. Maka

dari itu program *e-learning* dan tingkat pengetahuan peraturan permainan futsal tentunya memberikan pengaruh terhadap kinerja wasit futsal dalam memimpin sebuah pertandingan. Seburuk-buruknya wasit memimpin sebuah pertandingan akan tetapi lebih buruk lagi jika sebuah pertandingan itu tanpa dipimpin oleh seorang wasit. Hal ini juga agar menjadi acuan bagi pemerintah melalui federasi yang terkait agar melakukan pembinaan kepada para wasit di Indonesia karena setelah mereka mengikuti kursus nyaris tidak ada pembinaan yang komprehensif bagi para wasit, daripada kita memakai jasa wasit asing lebih baik kita memperbaiki pengetahuan wasit-wasit yang ada di Indonesia.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Jabbier, Khadayakesh mengenai program *e-learning* dalam hal pemahaman peraturan permainan terhadap tes pengetahuan peraturan permainan terjadi hasil yang signifikan dari kelompok eksperimen (*e-learning*). Dalam penelitian ini penulis melakukan kebaruan dalam hal sampel dan variabel terikatnya. Pada penelitian sebelumnya sampel yang digunakan adalah pemula pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah wasit futsal *level 2*, dan pada variabel terikat penelitian sebelumnya sampel tidak terjun ke lapangan untuk memimpin pertandingan langsung sedangkan pada penelitian ini kinerja wasit dinilai dari memimpin sebuah pertandingan.

Dari berbagai pernyataan dan kasus yang terjadi di lapangan bahwa dalam permainan futsal seorang wasit menjadi sentral dalam setiap keputusan yang diambilnya. Dengan berbagai kualifikasi yang harus dipenuhi untuk seorang wasit dalam mencapai kinerja yang baik maka munculah pernyataan berikut: "Pengaruh program *e-learning* terhadap kinerja wasit futsal."

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah dikemukakan, maka penulis merumuskan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan program *e-learning* memberi pengaruh yang signifikan terhadap kinerja wasit futsal?
2. Apakah penerapan program *non e-learning* (pengamatan langsung) memberi pengaruh yang signifikan terhadap kinerja wasit futsal?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh program *e-learning* dan *non e-learning* terhadap kinerja wasit futsal?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang diajukan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menguji pengaruh program *e-learning* terhadap kinerja wasit futsal.
2. Untuk mengetahui dan menguji pengaruh program *non e-learning* terhadap kinerja wasit futsal.
3. Untuk mengetahui dan menguji perbedaan pengaruh program *e-learning* dan *non e-learning* terhadap kinerja wasit futsal.

D. Manfaat / Urgensi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangan pengetahuan bagi berbagai pihak yang membutuhkan. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya manfaat secara teoretis dan praktis. Adapun beberapa manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Secara umum hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ilmu pengetahuan dan informasi bagi para instruktur wasit futsal daerah atau nasional untuk mengetahui pengaruh program *e-learning* terhadap pemahaman peraturan, dan dapat meningkatkan kinerja wasit.
 - b. Sebagai bahan referensi dalam perekrutan wasit-wasit baru untuk level jenjang yang paling rendah sampai jenjang yang paling tinggi untuk mendapatkan wasit yang berkualitas yang baik saat memimpin pertandingan. Dalam perekrutan atau penerimaan wasit baru melalui kursus wasit bukan hanya melalui kriteria kebugaran saja sebagai syarat utama untuk menjadi seorang wasit akan tetapi harus mampu menganalisis kasus dan kejadian lewat *video* atau layar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi pembina dan Pengurus Asosiasi, secara khusus yaitu sebagai masukan, yang berhubungan dengan masalah pemahaman peraturan permainan futsal melalui program *e-learning* memberikan pengaruh terhadap kinerja wasit futsal.

- b. Bagi Komisi Wasit, memberikan banyak informasi bagi wasit futsal Indonesia bahwa mendapatkan wasit yang berkualitas bisa dilakukan melalui program *e-learning*.
- c. Bagi Klub-klub Futsal, memberikan banyak informasi bagi pelatih-pelatih futsal bahwa setiap wasit yang akan turun memimpin pertandingan tidak sembarangan diturunkan, namun melalui hasil pelatihan dan pembelajaran terlebih dahulu.

E. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: BAB I yaitu terdiri dari pendahuluan yang di dalamnya berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian. BAB II terdiri dari Kajian Pustaka yang di dalamnya berisikan media pembelajaran, *e-learning*, kinerja wasit, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian. BAB III terdiri dari prosedur penelitian yang di dalamnya berisikan tentang metode penelitian, desain penelitian, populasi, sampel, instrument penelitian, dan analisis data. BAB IV terdiri dari temuan dan pembahasan. BAB V terdiri dari simpulan, implikasi dan rekomendasi.

Referensi

Plessner (2014,hlm 6) *Improving referees decisions concerning contact situations by video – based training, 1st international conference science and practice of sport refereeing.*

National futsal referee course 2013, kabupaten bandung

Jabber , Khadayakesh (2014,hlm 555-559) *The Effect Of Electronic Educational Program In Legal Knowledge And Refreeing Performances Arbitral For Futsal ForBeginners. Science, Movement and Health,14.2 (2014), 555-559*