

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi atau yang sering kita sebut IPTEK sangat berpengaruh dalam kehidupan bermasyarakat sekarang ini. Dengan kehadiran IPTEK, masyarakat juga akan terbantu dalam kesehariannya. Memang kita juga harus selektif dalam menyikapi kehadiran iptek dalam kehidupan kita agar tidak terjadi hal yang bertentangan dan berdampak negatif dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangannya iptek yang sudah merambah ke berbagai bidang seperti dalam bidang ekonomi, budaya, sosial politik dan lain sebagainya, bahkan juga sudah merambah ke bidang olahraga. Kita sebagai orang yang berperan dalam bidang olahraga pun bisa dikatakan lebih maju jika berhasil memasukan IPTEK ke dalam bidang olahraga tersebut, misalnya olahraga sepak bola.

Sepak bola adalah olahraga yang menduduki peringkat pertama dalam kategori cabang olahraga yang paling populer di dunia (okezone.com, 2017, Juli 5). Sepak bola adalah olahraga yang banyak digemari oleh lapisan masyarakat dari berbagai kalangan. Khusus di Indonesia, sepak bola menjadi salah satu olahraga yang mempunyai daya tarik tersendiri bagi masyarakat dan bukan saja dari kalangan anak-anak dan remaja, bahkan kalangan dewasa pun sangat tertarik dengan olahraga sepak bola ini. Begitu banyaknya masyarakat yang tertarik dengan sepak bola, mereka bukan hanya berperan sebagai penonton, tetapi juga mereka ingin menjadi pemain, sehingga banyak yang ingin mengetahui permainan sepak bola tersebut.

Permainan sepak bola yang kita nikmati sekarang ini baik melalui layar kaca atau permainan yang berlangsung di sekitar kita, sebagian besar adalah sepak bola yang berorientasi pada sepak bola prestasi yaitu olahraga yang mengembangkan dan membina olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan

(Adang Suherman, 2009: 56). Banyak orang awam yang bukan pelaku olahraga, belajar dan mendalami olahraga khususnya sepak bola.

Latihan sepak bola dalam tiap periode mengalami perkembangan dan perubahan, maka sebagai pemain sepak bola haruslah mengikuti perkembangannya juga. Memang yang lebih mengetahui tentang latihan adalah sang pelatih dalam club atau team tersebut, tetapi sebagai pelaku sepak bola yang awam juga berhak mengikuti perkembangan latihan tersebut. Bahkan para pemain sepak bola biasa pun ingin berlatih seperti pemain professional.

Berdasarkan pengamatan dengan wawancara kepada beberapa orang pelaku sepak bola yang bisa dikatakan awam, hal tersebut biasa dilakukan saat menyaksikan pertandingan di layar kaca tetapi juga tak jarang menjadi perdebatan tersendiri terutama dengan teman yang juga ikut menyaksikan pertandingan tersebut. Pemain sepak bola awam tadi dengan segala keterbatasannya berusaha ikut menilai latihan sepak bola yang ada, seperti mempelajari perkembangan. Banyaknya kompetisi sepak bola di Indonesia dari kompetisi resmi sampai ke kompetisi tidak resmi yang berjalan di wilayah desa, universitas dan lain-lain secara tidak langsung membuat para pemain sepak bola juga mempelajari latihan pada setiap pertandingan dalam kompetisi tidak resmi tersebut. Informasi tentang perkembangan latihan tidak mudah diakses karena tidak disebarluaskan secara umum, menjadi keluhan tersendiri bagi mereka yang juga ingin sekedar mengerti, mendalami atau mengikuti perkembangannya, jika pun ada, materi yang disampaikan kurang dibawakan dengan menarik dan tidak mudah dipahami.

Dengan kemajuan IPTEK, materi tentang model latihan yang dikemas dalam aplikasi berbasis android dirasa perlu dan menjadi sebuah solusi dalam penyampaian dan penyebarluasan informasi tentang latihan bagi khalayak umum pemain sepak bola. Dengan aplikasi ini akan sangat membantu bagi pemain sepak bola untuk dapat berlatih secara mandiri tanpa harus ada bimbingan pelatih, dan dapat digunakan kapan saja jika dibandingkan apabila dengan pelatih harus dikondisikan waktu pelatih.

Aplikasi ini berisi tentang latihan sepak bola dalam aplikasi ini juga dilengkapi dengan gambar dan video untuk mempermudah pelaku sepak bola. Dengan model

latihan seperti ini diharapkan dapat membantu proses latihan yang mudah diakses dan meluas ke semua golongan.

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin medius, yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*) (Azhar, 2011). Dengan dibantu aplikasi ini selain mudah didapatkan, juga diharapkan para pemain sepak bola umumnya dapat lebih mudah tentang latihan.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis akan mengembangkan model latihan sepak bola yang berbasis aplikasi android. Melalui aplikasi latihan smartphone akan lebih praktis dilakukan di mana saja dan kapan saja sehingga lebih mudah dalam berlatih yang nantinya akan mudah diakses dan disebarluaskan kepada masyarakat.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Identifikasi masalah adalah pengenalan masalah atau inventarisir masalah. Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Banyak pelaku sepak bola yang ingin mengetahui materi latihan sepak bola tapi kurang tersebar luas dan susah diakses atau didapatkannya masih menjadi kendala.
2. Model latihan dalam aplikasi berbasis android sepak bola sulit untuk diakses dan adanya *payment* dalam penggunaan aplikasi.
3. Materi yang bisa didapatkan dan diakses kurang menarik dan sulit untuk dipahami penyampaiannya.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimanakah mengembangkan model latihan sepak bola kedalam aplikasi berbasis Android ?

2. Bagaimanakah kelayakan produk pengembangan model latihan sepak bola berbasis aplikasi android dari uji kelayakan validasi ahli materi, validasi ahli media dan faktor usability atlit.

D. TUJUAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan model latihan sepak bola kedalam aplikasi Android yang layak untuk diterapkan sebagai sarana untuk meningkatkan proses latihan.
2. Mengetahui kelayakan produk pengembangan model latihan sepak bola berbasis aplikasi android dari para validator dan calon pengguna.

E. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Model latihan sepak bola berbasis aplikasi android.
2. Model latihan sepak bola berbasis aplikasi android dengan penyajian yang lebih menarik, mudah dipahami, praktis digunakan oleh atlit.
3. Model latihan sepak bola berbasis aplikasi android dapat digunakan kapanpun
4. Model latihan sepak bola berbasis aplikasi android memuat konten materi dalam bentuk teks, gambar serta dilengkapi dengan video tata cara latihan.
5. Model latihan sepak bola berbasis aplikasi android diinstal pada smartphone yang berbasis android.
6. Model latihan sepak bola berbasis aplikasi android dapat dijalankan pada smartphone android minimal OS *Ice Cream Sandwich*.

F. PENTINGNYA PENGEMBANGAN

1. Dapat dijadikan bahan pertimbangan dan referensi guna memaksimalkan latihan atlit.
2. Dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan proses latihan yang lebih efektif dan untuk mengembangkan serta melakukan inovasi latihan. Melalui penelitian mengenai “Pengembangan Model Latihan Sepak Bola Berbasis aplikasi Android” Dapat meningkatkan minat dan motivasi atlit sehingga atlit dapat mengakses materi latihan kapanpun.

G. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan model latihan sepak bola berbasis aplikasi Android, (khususnya Variasi *Ledder Drill*, *T Drill*, *Lari Zig-Zag*, dan *40 Yards Ledder Sprint*). Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan produk sebagai bahan pertimbangan dan referensi guna memaksimalkan latihan atlit., tidak sampai membahas pengaruhnya pada teknik dalam sepak bola.