

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan aktifitas fisik yang dilakukan dalam bentuk kompetitif atau juga santai. Olahraga dapat memberikan efek positif pada manusia selain sehat, olahraga juga dapat membantu mengurangi stres serta meningkatkan kekebalan imun pada tubuh (Hilmi dan Syam T, 2019). Banyak sekali jenis olahraga salah satunya yaitu permainan bola besar. Permainan ini meliputi sepak bola, futsal, bola volly, bola basket, bowling dan lainnya. Permainan bola besar banyak digemari oleh masyarakat disemua kalangan adalah futsal.

Futsal adalah cabang olahraga yang sudah merakyat dan telah populer di kalangan masyarakat Indonesia. Futsal telah berkembang pesat, hal tersebut terbukti dari banyaknya perlombaan-perlombaan futsal mulai dari tingkat lokal maupun internasional. Selain itu, kepopuleran olahraga ini dapat dilihat dari banyaknya club-club futsal seperti club petropali. Menurut Juniaur (2020) futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim yang beranggotakan 5 orang setiap timnya. Ada beberapa teknik dasar dalam permainan futsal yaitu *kontrol*, *passing*, *dribbing*, dan *shooting*.

Dua teknik futsal yang wajib dikuasai oleh setiap pemain adalah *passing* dan *dribbing*. *Passing* ialah kemampuan yang digunakan untuk mengoper bola kepada rekan satu tim (Himawan, Ismayah, & Nurmansyah, 2022). Teknik ini akan menentukan keberhasilan sebuah tim dalam menyerang, menjaga, menguasai bola, dan menciptakan sebuah peluang gol. Sedangkan *dribbing* adalah

kemampuan yang harus dimiliki setiap pemain dalam menguasai bola sebelum diberikan kepada rekan tim guna menciptakan peluang dalam mencetak gol (Rohma *et al*, 2021).

Di era modern ini perkembangan teknologi digital berpengaruh dalam melakukan aktivitas olahraga. Salah satu media yang sering digunakan dalam menstimulus perkembangan teknik *passing* dan *dribbling* yaitu media audiovisual. Menurut Ruslandi *et al.*, (2022) media audiovisual adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan juga gambar yang dapat di lihat seperti rekaman video, slide suara, dan lainnya. Media audiovisual dinilai sebagai alat bantu terbaik untuk membuat proses latihan lebih efektif dan menarik bagi pemain.

Club Petro Pali merupakan akademi futsal yang berada di kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir Pali. Club ini didirikan pada tahun 2018 dengan tujuan untuk melatih, mengembangkan dan keterampilan bermain futsal. Rata-Rata usia dimulai dari usia 12-20 Tahun. Hasil pengamatan yang saya lakukan bahwa *passing* dan *dribbling* pada pemain usia 12-15 tahun masih belum melakukan teknik tersebut dengan baik dan benar.berikut prestasi atlet futsal petro pali.

Tabel 1. Prestasi Atlet Futsal Petro Pali

No	Event	Tempat	Tahun	Prestasi
1.	Liga Nusantara	Palembang	2018	Emas
2.	Liga Nusantara	Lampung	2018	16 Besar
3.	Liga Nusantara	Palembang	2019	Perak
4.	Rafhely Cup	Padang	2019	8 Besar

5.	Porprov	Oku Timur	2021	Perunggu
6.	Enrico Futsal League	Bekasi	2021	Peringkat 4
7.	Liga Nusantara	Sekayu	2021	Perunggu
8.	Alamanan Elit Cup	Jawa Barat	2022	Perak
9.	FutsalCenter Super League	Bekasi	2022	Perak
10.	Liga Nusantara	Lubuklinggau	2023	Emas

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti bahwa teknik passing dan dribbling atlet club futsal PetroPali belum berjalan dengan maksimal. Hal tersebut terjadi karena saat pelatih menjelaskan banyak atlet yang tidak fokus dan tidak mendengarkan, sehingga banyak atlet yang kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh pelatih. Dengan menggunakan media audio visual, peneliti ingin menarik minat dan fokus para atlet agar lebih berkonsentrasi dan lebih memahami materi latihan yang akan dilakukan. Oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Dribbling Dan Passing Pada Permainan Futsal Di Club Petropali”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah diuraikan diatas mengenai bentuk latihan *dribbling* dan *passing* permainan futsal. Peneliti sangat tertarik untuk mengambil penelitian tentang pengaruh media audio visual untuk meningkatkan keterampilan *dribbling* dan *passing* pada permainan futsal di club

petropali. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media audio visual untuk meningkatkan keterampilan *dribbling* dan *passing* dalam permainan futsal.

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar peneliti tidak menyimpang dari permasalahan ini, Maka penulis membatasi ruang lingkup masalah penelitian sebagai berikut:

- 1) Peneliti mengungkapkan pengaruh metode audio visual untuk meningkatkan keterampilan *dribbling* dan *passing* dalam permainan futsal.
- 2) Peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, dimana metode eksperimen digunakan untuk mencari sebab dan akibat ataupun pengaruh dari satu variable dengan variable lainnya.
- 3) Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 15 atlet club futsal Petropali.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka ada beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut;

- 1) Bagaimana keterampilan *passing* dan *dribbling* para pemain PetroPali?
- 2) Bagaimana pengaruh media audio visual terhadap keterampilan *passing* dan *dribbling* para pemain PetroPali?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap keterampilan *passing* dan *dribbling* bola dalam permainan futsal pada club PetroPali.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini di harapkan dapat memberikan hal positif baik secara teori maupun praktis.

1) Secara Teoritis

Secara teori penelitian ini bermanfaat sumber penelitian di masa mendatang khususnya referensi dalam teknik *passing* dan *dribbling* pada permainan futsal.

2) Secara Praktis

Secara Praktis penelitian ini diharapkan menjadi bahan infentarisasi dalam upaya mengembangkan keterampilan dan kemampuan *passing* dan *dribbling* menggunakan media audio visual sehingga suasana latihan akan menarik dan efektif bagi pemain.