

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era digital saat ini, penggunaan teknologi *mobile* dan aplikasi telah menjadi semakin umum dan meluas di berbagai bidang, termasuk dalam dunia olahraga. Salah satu bidang olahraga yang dapat menggunakan aplikasi *mobile* adalah futsal, yang semakin populer di kalangan siswa di Indonesia.

Futsal merupakan olahraga yang populer di Indonesia dan sering dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Futsal memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan kesehatan dan kebugaran fisik, mengembangkan keterampilan sosial, dan memperbaiki kemampuan motorik. Oleh karena itu, futsal sering dijadikan sebagai olahraga yang diwajibkan di sekolah sebagai bagian dari kurikulum pendidikan jasmani.

Namun, dalam praktiknya, tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam bermain futsal. Beberapa siswa mungkin membutuhkan bantuan lebih dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan siswa dalam bermain futsal. Di sinilah pentingnya pemanfaatan teknologi seperti aplikasi *mobile* dalam membantu mengukur dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berlatih futsal.

Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi *mobile* dan aplikasi dapat membawa dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk

dalam bidang olahraga. Dalam konteks futsal, aplikasi pelatihan futsal berbasis *mobile* dapat memberikan kemudahan dan keefektifan bagi siswa dalam berlatih futsal. Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan yang relevan dengan topik ini. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Uji Prima, Herpratiwi, Helmi Fitriawan, dan Muhamad Rifai Katili (2022) menganalisis penggunaan aplikasi *mobile* sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam materi sepakbola. Penelitian lain oleh Setiawan dan Indrawan (2018) menguji pengaruh penggunaan aplikasi *mobile* dalam pembelajaran futsal terhadap hasil belajar siswa.

Selain penelitian-penelitian tersebut, terdapat juga undang-undang dan peraturan pemerintah yang relevan dengan pengembangan ekstrakurikuler, futsal, dan pendidikan secara keseluruhan. Sebagai contoh, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia mewajibkan sekolah untuk menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler sebagai bagian integral dari pendidikan. Dalam hal ini, futsal dapat dianggap sebagai salah satu ekstrakurikuler yang mendukung pengembangan fisik dan keterampilan siswa.

Ada beberapa parameter-parameter yang menjadi penelitian ini dilakukan yaitu pemanfaatan teknologi *mobile* dan aplikasi dalam bidang olahraga, termasuk futsal, telah menjadi umum dan meluas di era digital saat ini, di mana futsal menjadi olahraga populer di Indonesia, terutama di kalangan siswa, dengan manfaatnya yang meliputi peningkatan kesehatan, kebugaran fisik,

pengembangan keterampilan sosial, dan kemampuan motorik. Namun, adanya perbedaan kemampuan siswa dalam bermain futsal dan kebutuhan beberapa siswa akan bantuan tambahan.

Oleh karena itu, potensi pemanfaatan teknologi *mobile* dan aplikasi sebagai alat bantu dalam mengukur dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berlatih futsal memiliki dampak positif dalam pembelajaran olahraga, dengan dukungan dari studi sebelumnya tentang penggunaan aplikasi *mobile* dalam pembelajaran futsal dan kemampuan siswa dalam materi futsal serta relevansi undang-undang dan peraturan pemerintah terkait pengembangan ekstrakurikuler, futsal, dan pendidikan secara keseluruhan; penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi *mobile* dan aplikasi dalam pembelajaran futsal serta mendukung kebijakan dan regulasi yang ada dalam pengembangan pendidikan olahraga, khususnya dalam bidang futsal di Indonesia.

Kesimpulannya, penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi *mobile* dan aplikasi dalam pembelajaran futsal dengan harapan dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan bermain futsal secara lebih efektif oleh sebab itu diambilah judul penelitian berjudul “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Pelatihan Futsal Berbasis *Mobile* Sebagai Media Pembelajaran Siswa Dalam Berlatih Futsal Di SMP Amanah Muhammadiyah Kota Tasikmalaya”. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang potensi dan manfaat aplikasi pelatihan futsal berbasis *mobile* serta memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan

pendidikan olahraga di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini memiliki relevansi yang penting dalam memenuhi kebutuhan siswa dalam mengembangkan kemampuan futsal dan juga mendukung perkembangan teknologi dalam pembelajaran olahraga secara lebih luas.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa poin penting yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Efektivitas aplikasi *mobile* pelatihan futsal dalam meningkatkan pemahaman latihan futsal pada siswa belum diketahui.
2. Dampak aplikasi terhadap peningkatan hasil latihan futsal siswa belum terbukti secara jelas.
3. Aplikasi pelatihan futsal belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan siswa dalam berbagai aspek latihan.

C. Batasan-batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas berikut merupakan batasan-batasan masalah pada penelitian tersebut:

1. Fokus penelitian ini terletak pada efektivitas pemahaman mendalam terkait dengan pengalaman siswa dalam menggunakan aplikasi *mobile* pelatihan futsal. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana siswa merespons perubahan keterampilan teknik, taktik, dan fisik siswa setelah terlibat dalam latihan futsal dengan menggunakan aplikasi ini.

2. Penelitian ini bertujuan untuk menggali perspektif siswa terhadap pengaruh aplikasi pelatihan futsal berbasis *mobile* terhadap pengembangan kualitas dan hasil latihan siswa untuk mencari dampak terhadap tingkat kemampuan siswa dalam latihan. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian akan memeriksa bagaimana siswa mengartikan peningkatan kinerja futsal siswa, tingkat partisipasi aktif dalam latihan, dan perkembangan keseluruhan kemampuan bermain futsal.
3. Fokus penelitian ini mencakup pemahaman mendalam terkait dengan kebutuhan yang muncul dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran pada latihan futsal di lingkungan sekolah. Penelitian ini akan mengevaluasi kontribusi fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi *mobile* pelatihan futsal dalam memenuhi kebutuhan tersebut dan bagaimana siswa mengalami perubahan dalam efektivitas pembelajaran futsal melalui penggunaan aplikasi ini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan penelitian yang peneliti tetapkan adalah sebagai berikut:

1. Apakah aplikasi pelatihan futsal berbasis *mobile* dapat menjadi alat yang efektif untuk memberikan umpan balik/*feedback* yang objektif dan membantu siswa meningkatkan kemampuan bermain futsal?
2. Bagaimana dampak dari penggunaan aplikasi pelatihan futsal berbasis *mobile* terhadap peningkatan hasil latihan futsal siswa?

3. Bagaimana peran dari fitur-fitur dalam aplikasi pelatihan futsal berbasis *mobile* dapat membantu memenuhi kebutuhan siswa dalam berbagai aspek latihan futsal?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Meneliti aplikasi pelatihan futsal berbasis *mobile* dapat menjadi alat yang efektif untuk memberikan umpan balik/*feedback* yang objektif kepada siswa sehingga membantu siswa meningkatkan kemampuan bermain futsal.
2. Menganalisis dampak aplikasi pelatihan futsal berbasis *mobile* yang dapat membangun dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berlatih futsal.
3. Menginvestigasi fitur-fitur dan kegunaan aplikasi pelatihan futsal berbasis *mobile* dapat memberikan panduan dan instruksi yang lebih terperinci dalam berbagai aspek dalam pembelajaran dan latihan futsal bagi siswa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat antara lain meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini, penggunaan aplikasi pelatihan futsal berbasis *mobile* akan dianalisis dalam konteks meningkatkan tingkat kemampuan siswa dalam berlatih futsal. Dalam hal ini, terdapat beberapa manfaat teoritis dari

analisis pemanfaatan aplikasi pelatihan futsal berbasis *mobile* terhadap tingkat kemampuan siswa dalam berlatih futsal, antara lain:

a. Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Futsal

- 1) Penelitian ini dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana aplikasi pelatihan futsal berbasis *mobile* dapat secara spesifik meningkatkan efektivitas pembelajaran futsal.
- 2) Meningkatkan Fokus pada aspek-aspek teknik dan taktis dalam aplikasi untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruhnya terhadap kemampuan siswa.

b. Pengembangan Model Pembelajaran Olahraga

- 1) Menyelidiki bagaimana integrasi teknologi *mobile* dapat menjadi model yang dapat diterapkan secara luas untuk meningkatkan pembelajaran olahraga, terutama futsal.
- 2) Mempertimbangkan implikasi teoritis dari model pembelajaran yang diusulkan untuk dapat diterapkan pada konteks pembelajaran olahraga lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Terhadap Kontribusi Terhadap Pengembangan Aplikasi Pelatihan

- 1) Penelitian ini dapat memberikan arahan praktis untuk pengembang aplikasi pelatihan futsal berbasis *mobile* dalam meningkatkan fungsionalitas dan efektivitasnya.

- 2) Membahas secara khusus fitur-fitur yang dibutuhkan untuk memberikan umpan balik yang objektif dan panduan yang terperinci.
- b. Terhadap Peningkatan Kualitas Pelatihan Futsal
- 1) Memberikan kontribusi praktis terhadap pelatihan futsal di sekolah dengan memberikan panduan yang dapat diimplementasikan oleh Pelatih atau pelatih.
 - 2) Menjelaskan secara terperinci cara aplikasi dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa.
- c. Terhadap Pengembangan Praktik Pembelajaran Berbasis Teknologi
- 1) Memberikan masukan berharga untuk meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, terutama di bidang olahraga.
 - 2) Mendorong pengembangan praktik pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dan efektif dalam konteks pembelajaran olahraga.