

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Futsal merupakan permainan bola yang dimainkan dengan intensitas tinggi dan memerlukan penguasaan teknik dasar yang baik. Salah satu teknik yang sangat penting dalam permainan futsal adalah *shooting*. *Shooting* merupakan kemampuan dasar yang wajib dikuasai setiap pemain. Menurut Erfandy et al. (2018.), *shooting* futsal meliputi teknik kaki bagian dalam, punggung kaki, dan ujung kaki yang masing-masing memiliki keunggulan dalam kecepatan bola dan arah tembakan. *Shooting* dalam futsal adalah tindakan menendang bola menuju gawang lawan dengan tujuan mencetak gol yang menuntut kombinasi kekuatan, akurasi, dan kecepatan pengambilan keputusan (Hidayat & Rusdiana, 2018). *Shooting* yang akurat menjadi kunci utama untuk mencetak gol dan meraih kemenangan dalam pertandingan. Menurut UEFA (2017), sekitar 75% peluang mencetak gol dalam futsal berasal dari kualitas *shooting* yang baik, meliputi kekuatan, ketepatan, dan kecepatan pengambilan keputusan.

Dalam permainan futsal tingkat profesional, *shooting* dilakukan dengan akurasi, kekuatan, dan kecepatan yang optimal. Menurut Rasyono et al. (2024), permainan futsal didominasi oleh penguasaan bola, *passing* cepat antar pemain, *dribble* yang efektif, *shooting* yang akurat, serta kerja sama tim yang solid. Namun, teknik *shooting* sering kali terlihat mudah, padahal dalam praktiknya memerlukan

konsentrasi tinggi dan akurasi yang tepat. Hidayat & Rusdiana (2018) menjelaskan bahwa salah satu penyebab utama kegagalan *shooting* adalah kurangnya akurasi tendangan ke arah sasaran gawang.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan pelatih ekstrakurikuler futsal di SMP Negeri 8 Bekasi, diketahui bahwa terdapat variasi kemampuan *shooting* di antara siswa. Beberapa siswa sudah mampu melakukan *shooting* dengan akurat, sedangkan yang lain sering melakukan kesalahan, seperti arah bola melenceng dari sasaran atau *timing* yang kurang tepat. Pelatih juga menyampaikan bahwa latihan *shooting* yang diterapkan selama ini cenderung bersifat konvensional, repetitif, dan kurang menekankan aspek situasi pertandingan nyata. Padahal, *shooting* dalam pertandingan berlangsung dalam kondisi tekanan waktu, keterbatasan ruang, dan kehadiran lawan. Menurut Pizarro et al. (2019), *shooting* dalam futsal dipengaruhi oleh kondisi dinamis permainan yang memaksa pemain membuat keputusan cepat di bawah tekanan. Hal ini menunjukkan pentingnya metode latihan yang tidak hanya mengajarkan teknik *shooting* secara statis, tetapi juga meniru situasi kompetitif pertandingan.

Salah satu metode latihan yang relevan adalah *game-like situation training*. Latihan ini menekankan penciptaan kondisi yang menyerupai pertandingan sesungguhnya, misalnya latihan *shooting* dalam permainan kecil (*small-sided games*) dengan target tertentu, adanya lawan aktif, batasan ruang, dan waktu yang terbatas. Práxedes et al. (2018) menemukan bahwa latihan berbasis situasi

permainan meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan, keterampilan teknis, dan ketepatan *shooting* secara signifikan. Penelitian lain oleh Hardi Yanto & Saputra (2020) juga menunjukkan bahwa latihan situasional membantu pemain mempersiapkan aspek teknik, taktik, dan mental sehingga lebih siap menghadapi tekanan pertandingan. Selain itu, Erfandy et al. (2018) membuktikan bahwa penggunaan model latihan *shooting* futsal secara sistematis mampu meningkatkan akurasi tembakan secara nyata pada pemain usia sekolah.

Dengan demikian, berdasarkan observasi kondisi latihan di SMP Negeri 8 Bekasi, hasil wawancara dengan pelatih, serta didukung referensi penelitian mutakhir, peneliti memandang perlu melakukan eksperimen penggunaan *game-like situation training* untuk meningkatkan keterampilan *shooting*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris bahwa metode latihan yang menyerupai situasi pertandingan lebih efektif daripada latihan konvensional, sekaligus membantu mengatasi masalah rendahnya akurasi *shooting* pada siswa ekstrakurikuler futsal.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan serta mempertimbangkan keterbatasan peneliti yang meliputi waktu, materi, serta ketersediaan sarana dan prasarana, maka diperlukan penetapan batasan penelitian. Pembatasan ini

bertujuan agar pembahasan yang dilakukan lebih sistematis, terarah, dan berfokus pada permasalahan utama yang menjadi kajian penelitian. Oleh karena itu, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh *Game-Like Situation Training* Terhadap Keterampilan *Shooting* Siswa Ekstrakurikuler Futsal di SMP Negeri 8 Bekasi”.

2. Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang serta batasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, fokus penelitian ini diarahkan pada kajian mengenai pengaruh *Game-Like Situation Training* terhadap keterampilan *shooting*. Berdasarkan fokus tersebut, maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: “Apakah Dengan Metode *Game-Like Situation Training* Berpengaruh Terhadap Keterampilan *Shooting* Pada Siswa Ekstrakurikuler Futsal di SMP Negeri 8 Bekasi?”

C. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan penelitian dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang hendak dicapai. Tujuan tersebut disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, sehingga tujuan penelitian mencerminkan batasan serta cakupan dari aktivitas penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh *Game-Like Situation Training* Terhadap Keterampilan *Shooting* Siswa Ekstrakurikuler Futsal di SMP Negeri 8 Bekasi”

D. Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat yang dapat diperoleh, antara lain:

1. Manfaat Teoritis :

Manfaat dari penelitian ini secara teoritis adalah memberikan kontribusi dalam memperkaya dan mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh *game-like situation training* terhadap keterampilan *shooting* dalam permainan futsal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah yang relevan bagi pengembangan metode latihan futsal, khususnya dalam meningkatkan akurasi dan efektivitas *shooting* siswa ekstrakurikuler di SMP Negeri 8 Bekasi. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi peneliti lain untuk melakukan kajian lanjutan mengenai latihan berbasis situasi permainan yang lebih inovatif dan aplikatif, serta menambah pengalaman peneliti dalam penerapan metode pelatihan modern di bidang olahraga futsal.

2. Manfaat Praktis :

- a. Bagi pemain. Membantu meningkatkan akurasi *shooting* secara lebih kontekstual dan menyenangkan dan juga dapat dijadikan sebagai alat ukur atau alat evaluasi dalam proses latihan keterampilan *shooting*.

- b. Bagi pelatih. Sebagai masukan untuk para pelatih dan dapat dijadikan sebagai rancangan untuk menyusun program latihan yang lebih variatif.
- c. Bagi peneliti selanjutnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai rujukan atau sumber acuan bagi peneliti berikutnya yang berminat melakukan kajian sejenis maupun pengembangan penelitian lanjutan dalam bidang yang sama.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap judul skripsi ini, peneliti menyajikan batasan istilah yang disesuaikan dengan konteks dan fokus penelitian.

1. Pengaruh

Menurut Sugiyono (2018), pengaruh adalah dampak yang ditimbulkan oleh perlakuan atau intervensi tertentu terhadap variabel lain yang diamati. Dalam penelitian ini, pengaruh diartikan sebagai perubahan atau perbedaan pada ketepatan *shooting* setelah diberikan perlakuan berupa variasi latihan *shooting* dinamis. Pengaruh diukur dari perbedaan nilai hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Latihan

Latihan menurut Iskandar (2019) dan Mylsidayu & Kurniawan (2021), adalah suatu proses pembelajaran gerak yang dilakukan secara sistematis,

berulang, dan terencana untuk meningkatkan kemampuan fisik, teknik, taktik, dan mental. Dalam konteks penelitian ini, latihan mengacu pada variasi latihan *shooting* dinamis yang menyerupai situasi pertandingan (*game-like situation*), yang mencakup tekanan waktu, ruang terbatas, dan kehadiran lawan. Latihan dilaksanakan sesuai program yang telah disusun dan dilakukan secara bertahap untuk meningkatkan keterampilan *shooting* futsal.

3. Shooting

Erfandy et al. (2018), “*shooting* futsal meliputi teknik kaki bagian dalam, punggung kaki, dan ujung kaki, yang masing-masing memiliki keunggulan dalam kecepatan bola dan arah tembakan”. Sedangkan menurut Hidayat & Rusdiana (2018), *Shooting* dalam futsal adalah “tindakan menendang bola menuju gawang lawan dengan tujuan mencetak gol, yang menuntut kombinasi kekuatan, akurasi, dan kecepatan keputusan”. Pada penelitian ini, *shooting* diukur menggunakan instrumen *Modified Target Shooting Test* (MTST), yaitu tes menendang bola ke arah gawang dengan zona target tertentu dan waktu terbatas (60 detik) di mana peserta memiliki 10 kali percobaan menendang. Skor ditentukan berdasarkan jumlah bola yang berhasil masuk ke zona target.

4. Game-Like Situation Training

Game-Like Situation Training merupakan metode latihan yang dirancang untuk menyerupai kondisi permainan sesungguhnya, baik dari segi tekanan

waktu, ruang, maupun tuntutan pengambilan keputusan pemain. Metode ini diterapkan melalui bentuk latihan seperti *small-sided games*, latihan *shooting* dengan target, pembatasan ruang gerak, serta situasi permainan yang menuntut respons cepat dan tepat (Clemente et al., 2021;Práxedes et al., 2018). Melalui pendekatan ini, pemain tidak hanya dilatih dari aspek teknik, tetapi juga aspek taktik dan kognitif secara bersamaan.

Dibandingkan dengan latihan konvensional yang cenderung bersifat *drill* terpisah dan statis, *Game-Like Situation Training* memberikan pengalaman latihan yang lebih dinamis dan kontekstual, sehingga keterampilan yang dilatih, termasuk *shooting*, lebih mudah diaplikasikan dalam situasi pertandingan nyata.