

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ketepatan yang konsisten bukan sekadar bakat, melainkan hasil dari sistem saraf yang segar, teknik yang diotomatisasi lewat repetisi yang benar, dan fondasi kekuatan fisik yang mendukung stabilitas tubuh (T. O. Bompa, 1999). *Billiard* merupakan salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan mulai dari tingkat daerah hingga tingkat internasional. Olahraga ini termasuk salah satu cabang olahraga yang mengandalkan ketepatan karena dalam memainkannya menggunakan tongkat dan bola yang dimasukkan ke dalam lubang sasaran dan dilakukan secara bergantian oleh pemain dan lawannya (Muhammad et al., 2025). Dalam olahraga *billiard*, walaupun terdapat banyak komponen permainan. *stroke accuracy* atau ketepatan dalam melakukan pukulan, merupakan salah satu komponen yang paling fundamental untuk pemain pemula yang sering kali permasalahan adalah kemampuan menjaga agar pukulan bola sasaran tetap tepat dalam garis lurus.

Permasalahan ini muncul dikarenakan kurangnya kontrol yang mendasar pada pegangan stik dan bidikan bola sasaran oleh atlet pemula di Mario *Fun Billiard* Rawalumbu sehingga memperbaiki ketepatan tembakan adalah kunci guna menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada atlet pemula di Mario *Fun Billiard* Rawalumbu. Untuk itu sistem dan metode perencanaan yang terstruktur diperlukan sebagai kebutuhan latihan atlet pemula guna memperbaiki *accuracy* pukulan. Alat yang diperuntukan sebagai latihan

billiard stroke accuracy trainer adalah alat yang berfokus di fasilitas latihan membantu menembakan bola lurus ke arah sasaran. Hasil latihan dengan alat ini memungkinkan atlet pemula untuk berlatih pengendalian stik, menjaga keseimbangan ayunan, dan tubuh ke arah bola *stroke* yang tepat. Hasil latihan alat ini akan membantu atlet pemula di dalam pengulangan latihan di Mario *Fun Billiard* Rawalumbu, sebagai perbandingan untuk latihan menembakan bola *billiard* ke sasaran dengan tepat, yang akan membantu membentuk teknik *stroke* sempurna. Teknik yang telah dibentuk dapat dijadikan sebagai dasar untuk keterampilan pada perhatian yang lain. Teknik dasar yang diperoleh telah membantu dalam fokus untuk strategi peningkatan yang jauh lebih efektif dari pada sesi permainan *stage*.

Konsistensi pukulan yang menyebabkan tembakan yang kurang akurat adalah masalah paling umum bagi atlet pemula di Mario *Fun Billiard* Rawalumbu. hal Ini biasanya akibat kurangnya pengalaman, penguasaan teknik dasar yang tidak matang, dan kekurangan alat bantu pelatihan. Oleh karena itu, untuk membantu pemain pemula meningkatkan *accuracy* pukulan mereka, media dan alat pelatihan diperlukan.

Stroke Accuracy Trainer adalah alat yang dirancang untuk melatih atlet pemula di Mario *Fun Billiard* Rawalumbu pada aspek-aspek tertentu seperti kestabilan, arah, dan konsistensi ayunan stik. Alat ini membantu pemain untuk menjaga garis pukulan secara lurus, bantuan stik yang terdefleksi, dan memperbaiki koordinasi tangan dan posisi tubuh. Di kelas pemula, penggunaan alat bantu untuk latihan seperti *stroke accuracy trainer* akan membuat

perkembangan pesat pada kemampuan dasar atlet pemula di Mario *Fun Billiard* Rawalumbu.

Berdasarkan penelitian yang telah ada, penggunaan alat seperti *stroke accuracy trainer* untuk hasil ketepatan tembakan bagi pemula olahraga *billiard* dirasa perlu, dikarenakan alat ini akan membantu pembelajaran *billiard* sekaligus menambah pemahaman secara akademik di bidang pendidikan olahraga untuk membantu pengembangan motorik dan alat bantu latihan

Tidak hanya didalam olahraga *billiard* saja yang mengatakan bahwa alat bantu saat metode latihan itu terbukti efektif untuk perkembangan. Seperti yang dikemukakan oleh (Rambu, 2024) pengembangan alat bantu latihan *batting drills* peluncur bola *cricket* otomatis sangat layak digunakan dalam proses latihan teknik dasar *batting* pada olahraga *cricket*. Sedangkan menurut (Rahmat & Rohyana, 2020) Alat bantu berupa *prototype* dalam melatih Reaksi sendiri sangat penting dalam permainan *softball* dalam upaya memberikan metode baru dalam melatih reaksi. Pengembangan alat bantu sangat diperlukan selain mempunyai nilai materil yang terjangkau juga mempunyai nilai guna dalam variasi latihan tersebut. Hal tersebut sama seperti yang di katakan oleh (Faisal et al., 2024) Latihan menggunakan alat bantu *resistance band* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan *shooting* dalam olahraga, terutama dalam basket dan sepakbola. *Resistance band*, yang memberikan beban tambahan melalui elastisitasnya, membantu memperkuat otot-otot yang terlibat dalam proses *shooting*. Penggunaan *resistance band* dalam latihan *shooting* dapat meningkatkan kekuatan dan stabilitas otot-otot

inti, lengan, dan kaki. Latihan dengan resistance band membantu memperbaiki stabilitas dan keseimbangan tubuh pemain.

Olahraga *billiard* membutuhkan penguasaan keterampilan teknis, konsentrasi tinggi, dan koordinasi keterampilan motorik halus. Salah satu aspek paling penting dari olahraga ini adalah kemampuan untuk melakukan pukulan dengan tingkat *accuracy* yang tinggi. Pukulan bukan hanya memukul bola tetapi itu juga melibatkan menjaga posisi tubuh tetap stabil, menjaga keseimbangan *cue billiard* selama mengayun, dan secara akurat mengatur waktu ujung tongkat bersentuhan dengan bola putih agar bola target dapat masuk ke lubang dengan tepat setelah pukulan yang lebih akurat dilakukan.

Olahraga sudah menjadi hal yang sifatnya wajib bagi masyarakat semua golongan karena memiliki banyak kegunaan dan juga memberikan pengaruh terhadap individu yang melakukannya (Hidayana & Rumini, 2020). Maka dari itu olahraga sangatlah penting dalam kehidupan sehari – hari, sehingga masuk ke dunia pendidikan. Sesuai dengan penjelasan dari (Juni et al., 2025) yang mengemukakan Pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi merupakan mata pelajaran yang wajib dicantumkan dalam kurikulum pendidikan dan pengajaran. Sedangkan (Harahap et al., 2025) mendefinisikan Pendidikan jasmani dapat menjadi pengalaman belajar yang Pengembangan model aktivitas permainan jasmani menyenangkan, bermakna, serta berkontribusi terhadap perkembangan fisik dan sosial anak, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

Olahraga merupakan aktivitas yang sangat penting untuk mempertahankan kebugaran seseorang. Olah raga juga merupakan salah satu metode penting

untuk mereduksi stress (Bangun, 2016). Olahraga adalah salah satu aktivitas fisik maupun psikis yang berguna untuk menjagadan meningkatkan kualitas kesehatan seseorang. Olahraga banyak di gemari di masyarakat mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa hingga ke lansia. Olahraga juga sebuah sarana untuk menunjang kesehatan jiwa dan raga seseorang (Salam et al., 2021)

Olahraga *billiard* merupakan salah satu cabang olahraga yang menuntut pada tingkat ketepatan, konsentrasi, koordinasi, dan konsistensi tinggi dalam setiap pukulan. *Billiard* diperkirakan muncul pada abad ke-15 di Eropa, terutama di Prancis. Pada awalnya, permainan ini dilakukan di luar ruangan di atas lapangan rumput yang mirip dengan permainan *croquet*. Seiring berjalannya waktu, *billiard* kemudian dipindahkan ke dalam ruangan. Meja yang digunakan dilapisi kain berwarna hijau sebagai simbol pengganti dari permukaan rumput tempat permainan ini pertama kali dimainkan.

Secara umum, permainan *billiard* tidak memiliki satu versi sejarah yang pasti. Namun, catatan tertua yang lebih jelas menggambarkan permainan meja ini sudah ada sejak pertengahan abad ke-15. Salah satu bukti sejarahnya adalah catatan mengenai Raja Louis XI dari Prancis yang memesan sebuah meja *billiard* untuk digunakan di dalam istananya. Peristiwa ini sering dianggap sebagai bukti awal sejarah *billiard* dan keberadaan meja *billiard*. Sedangkan menurut (Abou Elmagd, 2019) Louis XIV selanjutnya mengembangkan dan mempromosikan permainan tersebut, dan dengan cepat menyebar di kalangan bangsawan Prancis. Meskipun permainan ini sudah lama dimainkan di tanah, versi ini tampaknya menghilang pada abad ke-17, digantikan oleh permainan kriket, golf, dan boling, sementara *billiard* meja semakin populer sebagai

kegiatan dalam ruangan. Tidak lama kemudian, permainan ini mulai populer di kalangan bangsawan dan penghuni istana Eropa. Seiring berjalannya waktu, *billiard* terus berkembang dan melahirkan berbagai jenis permainan seperti *pool*, *snooker*, dan *carom*.

Olahraga biliar lahir dan berkembang pada abad ke-15 di Eropa Timur dan Prancis. Pertama kali diperkenalkan di Indonesia pada masa penjajahan oleh negara-negara Eropa yang pada saat itu membawa "kebiasaan" mereka yaitu bermain biliar (R. S. Devi et al., 2021). Berdasarkan teori tersebut diketahui bahwa orang-orang Eropa khususnya Belanda membawa dan memperkenalkan permainan ini di Indonesia. Batavia merupakan tempat pertama permainan ini hadir dan selanjutnya menyebar ke kota-kota besar lainnya melalui *societeit* yaitu klub atau organisasi. *Societeit de harmonie* dan *societeit concordia* merupakan klub sosial dan rekreasi milik komunitas Eropa yang ditujukan untuk rekreasi. *Billiard* juga dapat ditemukan di hotel mewah, markas militer, dan kantor-kantor pada masa kolonial. Hampir setiap gedung *societeit* pada masa itu memiliki ruangan khusus untuk *billiard* sebagai fasilitas standar bagi kalangan kolonial.

Merujuk pada catatan sejarah dan artikel sejarah lokal, serta dokumen-dokumen yang berkaitan dengan abad ke-19 hingga awal abad ke-20, ruang *billiard* merupakan bagian penting dari kegiatan sosial di masyarakat. Permainan ini awalnya hanya dinikmati oleh orang Eropa, termasuk staf administrasi, perwira militer, dan pedagang. Kemudian, permainan *billiard* dimasukkan dalam kegiatan waktu luang para elit Tionghoa, dan selain itu,

beberapa toko dan klub komersial di kota-kota besar mulai menyediakan meja *billiard* bagi para penggemar.

Permainan ini mulai menyebar ke masyarakat luas melalui kafe, hotel, dan pusat hiburan lainnya, terutama pada kota-kota besar seperti Batavia, Surabaya, dan Bandung, sebagaimana disebutkan dalam surat kabar kolonial dan kronik societieit. Seiring perkembangan zaman, *billiard* berubah dari aktivitas rekreasi menjadi olahraga resmi dan dipertandingkan dalam Pekan Olahraga Nasional (PON) dan meluas ke panggung internasional di SEA Games dan Asian Games, dengan organisasinya yang bernama Persatuan Olahraga *Billiard* Seluruh Indonesia (POBSI).

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dirancang dengan baik akan mempermudah peneliti dalam menentukan metode penelitian dan teknik analisis data (Margen, 2023). Sedangkan menurut (Al Ikhlas, Martin Kustati, 2023) Penelitian yang benar adalah dimulai dengan mencari dan mengidentifikasi permasalahan yang ada. Barulah setelah mendapatkan masalah yang jelas penelitian di lakukan, sesuai yang dikemukakan oleh (Anjariani et al., 2022) Dengan melihat latar belakang tersebut maka penelitian ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui problem metodologis dalam penyusunan proposal penelitian skripsi baik dalam penyusunan bagian-bagian proposal maupun faktor yang melatar belakangi permasalahan tersebut. Berdasarkan pada penelitian tersebut, maka batasan dan rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Batasan Masalah

Mempertimbangkan tentang luasnya permasalahan yang ada, agar penelitian ini tetap berfokus dengan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti menetapkan batasan masalah penelitian pada "Pengaruh penggunaan media *stroke accuracy trainer* terhadap ketepatan menembak pada atlet pemula olahraga *billiard* di Mario Fun Billiard".

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini pada "Apakah pengaruh penggunaan media *stroke accuracy trainer* terhadap ketepatan menembak pada atlet pemula olahraga *billiard* di Mario Fun Billiard?".

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti menetapkan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *stroke accuracy trainer* terhadap ketepatan menembak pada atlet pemula olahraga *billiard* di Mario Fun Billiard.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Adalah kegiatan ilmiah, dan merupakan suatu hal yang penting bagi semua pihak untuk mengetahui dan bergerak dibidang ilmu pengetahuannya, hal ini diharapkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan tertentu serta untuk mengetahui perkara - perkara atau masalah - masalah yang ditemukan (Santoso, 2017). Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Pramesti, 2018) Pendekatan studi kasus dilakukan untuk memperoleh

pengertian yang mendalam mengenai situasi atau makna sesuatu subyek yang diteliti.

Adapun manfaat penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan bagi peneliti dan bagi mereka yang nantinya membaca skripsi ini. Selain itu diharapkan dengan adanya penelitian ini akan mempermudah mereka yang masih awam atau kepada peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih jauh dalam olahraga *Billiard* tersebut. Manfaat tersebut dibagi oleh peneliti menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Pentingnya berpikir teoritis tidak hanya terletak pada perannya dalam membangun teori, tetapi juga pada kemampuannya untuk mendorong inovasi dan menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Proses ini melibatkan serangkaian langkah reflektif dan analitis yang dirancang untuk mengidentifikasi pola, menguji hipotesis, dan mengembangkan prinsip-prinsip umum yang dapat diterapkan secara luas (Mareta et al., 2024). Sedangkan menurut (ULFA et al., 2024) Berpikir teoritis merupakan salah satu aspek fundamental dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang memainkan peran krusial dalam memahami dan menjelaskan berbagai fenomena yang terjadi di dunia nyata. Proses ini melibatkan penyusunan konsep-konsep abstrak yang bertujuan memberikan penjelasan sistematis terhadap peristiwa atau pola-pola yang diamati. Dalam konteks berpikir teoritis, individu menggunakan logika dan data empiris untuk mengembangkan hipotesis dan teori yang dapat diuji melalui metode ilmiah. Berpikir teoritis juga membantu dalam

merumuskan kebijakan dan praktik yang berbasis bukti, dalam sains teori bukanlah sekadar spekulasi mereka didasarkan pada bukti yang dapat diulang dan diverifikasi.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan kajian ilmiah di bidang olahraga khususnya Teknik *accuracy* pada olahraga *billiard*. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya yang berfokus pada metode pelatihan *stroke* dalam *billiard*. Penelitian ini juga dapat berkontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan olahraga khususnya mengenai efektivitas media latihan dalam pengajaran keterampilan. Selain itu, penelitian ini juga menambah kajian akademik pada olahraga *billiard* yang masih terbatas dalam literatur ilmiah.

2. Manfaat Praktis

Dari sisi praktis, penelitian ini memiliki beberapa kontribusi yang penting. Bagi pelatih, ini bisa menjadi pertimbangan untuk menyusun program latihan *billiard* yang lebih baik kedepannya serta lebih efektif. Bagi pemain pemula, penelitian ini memberikan alternatif metode latihan yang memungkinkan mereka lebih cepat menguasai teknik dasar dan meningkatkan *accuracy* pukulan. Untuk klub dan komunitas serta institusi olahraga, ini bisa menjadi dasar untuk mengembangkan inovasi media latihan yang menggunakan alat bantu untuk proses pengasahan yang lebih memadai dan lebih terstruktur.

E. Definisi Operasional

Untuk mempermudah serta menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam mengkaji makna terhadap judul penelitian ini, maka peneliti merasa perlu menjelaskan istilah yang berkaitan dengan judul pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Dalam olahraga *billiard* ketepatan menembak merupakan salah satu indikator dalam menilai kualitas pemain dan menentukan hasil dari kemenangan dalam sebuah pertandingan.
2. Penggunaan media *stroke accuracy trainer* pada atlet pemula di Mario *Fun Billiard* Rawalumbu memiliki banyak keuntungan. Seperti meningkatkan ketepatan tembakan, menjaga konsistensi, dan memperbaiki teknik dasar. Media *stroke accuracy trainer* juga memberikan warna baru dalam pelatihan yang sudah ada, karena tidak sedikit kasus *burnout* pada sesi latihan sehingga membuat permainan kurang optimal. Maka dari itu penggunaan media *stroke accuracy trainer* membawa angin segar dalam pelatihan pada atlet pemula di Mario *Fun Billiard* Rawalumbu atau bahkan pada olahraga *billiard* itu sendiri.