

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Cedera merupakan akibat dari gaya berlebih yang bekerja pada tubuh sehingga tubuh tidak dapat mengatasi atau beradaptasi dengan gaya tersebut. Cedera dapat terjadi pada siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Cedera tidak dapat dicegah tetapi risiko untuk terjadinya cedera dapat dikurangi. (Joyce, 2016:11).

Menurut Whidhiyanti (2018:6) Cedera olahraga adalah segala macam cedera yang timbul, baik pada waktu latihan, berolahraga, pertandingan olahraga ataupun sesudahnya. Cedera yang terjadi dalam olahraga dapat bermacam-macam, mulai dari strain, sprain, patah tulang, hingga meninggal dunia.

Banyak faktor yang dapat menyebabkan seseorang untuk terkena cedera ketika berolahraga. Hal ini sesuai dengan pendapat Ward (2016:1) cedera olahraga dapat terjadi karena berbagai alasan, mulai dari persiapan yang buruk, atlet yang terlalu antusias, masalah biomekanik atau dapat juga disebabkan karena kecelakaan murni, seperti jatuh dari sepeda, tabrakan yang tak terhindarkan maupun terpeleset.

Cedera olahraga dapat mempengaruhi aktivitas sehari-hari. Hal ini dapat terjadi dalam jangka waktu yang pendek maupun jangka waktu yang lama. Selain dapat mempengaruhi aktivitas sehari-hari, cedera juga dapat berdampak pada kondisi ekonomi seseorang. Cedera olahraga dapat terjadi dalam berbagai macam jenis olahraga, baik olahraga hiburan, olahraga kompetitif, olahraga ekstrim dan olahraga non-ekstrim.

Menurut Immonen, dkk (2018:7) *extreme sport is emergent forms of action and adventure sports, consisting of an inimitable person-environment relationship with exquisite affordances for ultimate perception and movement experiences, leading to existential reflection and self-actualization as framed by the human form of life.* Dalam bahasa Indonesianya, olahraga ekstrem merupakan bentuk dari olahraga aksi dan petualangan yang terdiri dari hubungan pemain dan lingkungan yang tidak ada bandingannya untuk mendapatkan pengalaman persepsi dan gerakan yang termuthakir yang tujuannya untuk refleksi eksistensial dan aktualisasi diri. Cohen (2018:6) mengatakan olahraga ekstrem adalah kegiatan di mana peserta mengalami tantangan fisik dan mental yang tidak biasa seperti kecepatan, tinggi, kedalaman, atau kekuatan alami. Selain itu, jika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, hal ini lebih cenderung mengakibatkan cedera atau kematian peserta lebih sering daripada dalam olahraga non-ekstrim.

Olahraga ekstrem merupakan olahraga yang sangat berisiko untuk menyebabkan cedera apabila terjadi kesalahan dalam pelaksanaannya. Hal ini senada dengan pendapat Laver (2017:1) peserta dalam olahraga ekstrim dikaitkan dengan risiko cedera atau bahkan kematian.

Di abad ke-21 ini perkembangan olahraga ekstrem begitu pesat, hal ini salah satunya dibuktikan dengan munculnya berbagai macam varian olahraga ekstrem baru. Dengan banyaknya pilihan olahraga ekstrem tersebut tentunya peminat olahraga tersebut akan semakin banyak. Cohen (2018:6) menyatakan olahraga ekstrem merupakan salah satu olahraga yang paling cepat berkembang pada abad ini.

Semakin banyak orang yang mengikuti olahraga ekstrem, semakin banyak orang yang berisiko untuk cedera. Hal ini sesuai dengan pendapat Vinay (2015:1) jumlah cedera serius yang diderita dalam olahraga ekstrim terus meningkat seiring dengan terus bertambahnya partisipan dalam olahraga tersebut.

Ada berbagai macam jenis olahraga ekstrem, salah satu olahraga ekstrem yang ada di Indonesia dan sedang berkembang akhir-akhir ini adalah *sandboarding*. *Sandboarding* merupakan olahraga yang mirip *snowboarding* yaitu menggunakan papan seluncur khusus dan meluncur dari atas bukit sampai ke bawah. Perbedaan *snowboarding* dan *sandboarding* terdapat pada tempat meluncurnya, *snowboarding* meluncur dari bukit yang penuh salju, sedangkan *sandboarding* meluncur dari bukit yang penuh dengan pasir.

Pemain *sandboarding*, selama bermain akan ditemani oleh seorang pemandu. Pemandu dalam hal ini berfungsi sebagai pelatih dan pendamping, dimana pemandu tersebut mengajarkan tata cara bermain *sandboarding* kepada para pemain sebelum pemain tersebut bermain *sandboarding* secara mandiri. Sangat penting bagi pemandu atau pelatih untuk menjaga keselamatan daripada pemain ketika mereka bermain *sandboarding*. Hal ini senada dengan pernyataan Anderson (2011:7) dalam menjalankan tugasnya, penting bagi pelatih untuk memahami standar konsep mencegah dan merawat, dalam kapasitas bertanggung jawab atas kesejahteraan medis pemain.

Para pemain *sandboarding* di Parangtritis umumnya baru pertama kali mencoba bermain *sandboarding*. Untuk orang-orang dengan sedikit atau tanpa pengalaman, mereka bergantung pada orang yang mengajar mereka atau membawa

mereka pada kegiatan untuk memastikan keselamatan mereka (Franklin, 2012). Dalam hal ini orang yang mengajar ataupun melatih adalah pemandu *sandboarding*. Dengan demikian, pelatih bertanggung jawab untuk menyediakan lingkungan yang membuat pemain seaman mungkin dan meminimalkan peluang bagi pemain untuk mengalami cedera (Anderson, 2011).

Berdasarkan observasi di lapangan, diketahui bahwa mayoritas pemandu *sandboarding* belum mengetahui pencegahan maupun perawatan cedera yang benar. Dari observasi tersebut diketahui bahwa *sandboarding* di Parangtritis pernah menyebabkan berbagai macam jenis cedera diantaranya *sprain*, *strain*, memar, pendarahan dan bahkan dislokasi. Hal ini apabila dibiarkan terus-menerus, tentunya dapat merugikan berbagai pihak, baik dari pihak pemandu maupun pihak pemain *sandboarding*. Dari pihak pemandu hal ini akan memperburuk citra pelayanan *sandboarding* kepada para pelanggan di masa mendatang, sehingga pelanggan baru yang berniat bermain *sandboarding* dapat mengurungkan niatnya karena pelayanan berkaitan dengan pencegahan dan penanganan cedera yang kurang baik. Dari pihak pemain sendiri apabila mengalami cedera, maka hal itu akan dapat mengganggu aktivitas sehari-harinya baik dalam jangka waktu pendek ataupun jangka waktu yang lama.

Ada berbagai strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman pemandu *sandboarding* terhadap pencegahan dan perawatan cedera. Salah satunya adalah dengan menggunakan media belajar. Menurut Arsyad (2007:26) Media belajar dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar, selain itu media belajar dapat mengatasi keterbatasan

ruang dan waktu. Media yang dapat digunakan bisa berupa media cetak maupun elektronik. Berdasarkan observasi di lapangan, diketahui bahwa 100% pemandu *sandboarding* menggunakan *smartphone* android. Menurut Robert (2011:8) Sebagai perangkat pribadi, *smartphone* sangat ideal untuk pembelajaran informal individual. Berdasarkan berbagai permasalahan diatas, maka penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan media pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding* berbasis android.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi berbagai masalah seperti berikut :

1. Pemain *sandboarding* memiliki risiko untuk terkena cedera.
2. Terjadi kasus cedera pada pemain *sandboarding* di Gumuk Pasir Parangkusumo.
3. Mayoritas pemandu *sandboarding* belum mengetahui pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding*.
4. Belum ada panduan yang berisi tentang pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding*.
5. Belum ada aplikasi android yang berisi tentang pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding*.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian yang dilakukan dapat terfokus dan tidak menyebar. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hanya berfokus pada pencegahan dan perawatan cedera yang terjadi pada pemain sandboarding.
2. Media yang dikembangkan merupakan aplikasi yang berbasis android, sehingga hanya bisa dibuka melalui *smarthphone* android atau perangkat lain dengan sebuah emulator.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pencegahan dan perawatan cedera berbasis android pada pemain *sandboarding*?
2. Bagaimanakah kelayakan media pencegahan dan perawatan cedera berbasis android pada pemain *sandboarding*?
3. Apakah pengembangan media pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding* berbasis android efektif untuk meningkatkan pengetahuan pemandu *sandboarding* berkaitan dengan pencegahan dan perawatan cedera?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukanya penelitian pengembangan media pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding* adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pengembangan media pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding*.

2. Mengetahui kelayakan media pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding*.
3. Mengetahui efektivitas media pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding*.

F. Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding* berbasis android dengan spesifikasi seperti berikut:

1. Produk yang dihasilkan adalah media yang dapat diakses dengan *smartphone* bersistem operasi android.
2. Media yang dibuat memuat berbagai materi yang berkaitan dengan pencegahan dan perawatan cedera yang secara khusus difokuskan pada cedera pemain *sandboarding*.

G. Manfaat Penelitian

Harapan dari penelitian ini untuk bisa menghadirkan manfaat baik secara teoritis maupun praktis seperti berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang olahraga, kesehatan dan pengembangan media belajar.
 - b. Dapat dijadikan sebagai penelitian yang relevan pada penelitian selanjutnya khususnya penelitian yang berkaitan dengan olahraga, kesehatan dan pengembangan media belajar.

2. Secara Praktis

- a. Dapat memudahkan pemandu *sandboarding* dalam usaha mendapatkan ilmu mengenai pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding*

H. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding* berbasis android ini untuk meningkatkan pemahaman pemandu *sandboarding* dalam memahami pencegahan dan perawatan cedera. Pengembangan media pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding* berbasis android ini berpijak pada beberapa asumsi :

1. Sebagian besar pemandu *sandboarding* di Parangtritis belum memahami pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding*.
2. Semua pemandu *sandboarding* mempunyai *handphone* bersistem operasi android dan mampu mengoperasikan *handphone* bersistem operasi android.