

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aktifitas olahraga merupakan bentuk aktifitas fisik yang memiliki aspek menyeluruh dan pencapaian prestasinya sangat didukung oleh penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tepat guna. Pencapaian prestasi olahraga merupakan usaha yang dapat diperhitungkan secara matang melalui perencanaan dan pembinaan yang berkelanjutan meliputi kemampuan fisik, teknik, taktik dan mental.

Olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong, mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohani seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat berupa permainan, pertandingan dan prestasi puncak dalam pembentukan manusia yang memiliki ideologi yang seutuhnya dan berkualitas berdasarkan negara atau Pancasila. Perkembangan olahraga yang semakin luas menjadikan banyak bidang kajian dalam olahraga dimana hal tersebut menjadi sebuah profesi bagi pelakunya.

Olahraga prestasi merupakan olahraga yang dilakukan dan dikelola secara profesional yang memiliki tujuan untuk mendapatkan dan meraih suatu prestasi tertentu. Tujuan dari olahraga prestasi adalah untuk meraih prestasi dari bidang yang dipertandingkan baik di tingkat daerah, nasional dan juga

internasional. Salah satu cabang olahraga yang sudah berkembang lama dan sudah profesional adalah olahraga sepak bola.

Olahraga sepak bola merupakan salah satu aktifitas olahraga yang mengharuskan tercapainya kemampuan maksimal baik aspek fisik, teknik, taktik dan mental untuk dapat menampilkan prestasi puncak.

Perkembangan sepak bola modern dimulai dari Inggris, setelah *The Football Association* (FA) 8 Desember 1863 di Cambridge yang pertama kali menyusun peraturan sepak bola untuk disebarakan keseluruh dunia. Pada tanggal 21 Mei 1905 lahirlah *Federation International The Football Association* (FIFA) sebagai induk organisasi sepak bola tertinggi di dunia. PSSI adalah salah satu anggota organisasi FIFA terbentuk 9 April 1930, yang bertanggung jawab atas seluruh yang berhubungan dengan sepak bola termasuk pembinaan dan kemajuan sepak bola di Indonesia.

Sepak bola merupakan cabang olahraga permainan yang tergolong dalam permainan bola besar. Dimana sepak bola sangat populer hampir di seluruh dunia. Demikian juga Indonesia, sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling digemari dan berkembang dengan pesat di kalangan masyarakat, disamping menarik karena dimainkan secara tim kelompok kemudian dituntutnya kerjasama dalam tim tersebut. Permainan sepak bola dilakukan oleh dua tim dan berjumlah sebelas orang.

Pada saat sekarang ini masyarakat Indonesia sangat antusias untuk bermain sepak bola, hampir tidak mengenal usia mulai dari yang tua sampai yang masih berumur anak-anak, oleh karena itu banyaknya peminat yang

bermain sepak bola maka banyak juga pemantau olahraga yang membuat klub-klub menjadi wadah tempat menyalurkan bakat dari peminat sepak bola, yang bertujuan untuk menciptakan generasi-generasi penerus atlet sepak bola yang berprestasi.

Untuk menjadi pemain sepak bola diperlukan teknik yang merupakan salah satu komponen prestasi olahraga dan ciri atau karakteristik suatu cabang olahraga, dan oleh sebab itu, harus dipersiapkan sebaik mungkin. Penguasaan teknik yang baik akan dapat membantu menghemat penggunaan tenaga (Bompa,1999). Ini berarti bahwa semakin baik penguasaan teknik suatu cabang olahraga maka semakin hemat dalam pemakaian tenaga yang dikeluarkan.

Dalam program latihan, dijelaskan latihan diartikan sebagai suatu cara dimana atlet melaksanakan kegiatan-kegiatan yang bertujuan mengembangkan kemampuan tertentu, agar atlet memiliki keterampilan gerak yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari sebelumnya. Anak-anak sering dilatih tanpa mempertimbangkan pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Banyak pelatih yang tidak mengerti bahwa yang dilatih adalah anak-anak. Mereka tidak mengerti bagaimana anak-anak seharusnya dilatih sebagai anak-anak. Untuk itu perlu untuk dipahami oleh pelatih bahwa melatih anak-anak mempunyai karakteristik tertentu sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut tidak terganggu dan mereka menikmati apa yang mereka lakukan atau dengan kata lain kegiatan tersebut membuat mereka senang.

Passing adalah teknik yang sangat penting dalam permainan sepak bola dimana sangat bermanfaat digunakan untuk mengoper bola kepada teman,

mengoper jarak pendek, mengoper jarak jauh, juga menghasilkan gol. Karena pentingnya kemampuan *passing* dalam sepak bola sehingga perlu dilatih agar setiap pemain mempunyai kemampuan *passing* yang baik dan sangat penting untuk dilatih sejak usia dini agar kemampuan *passing* setiap atlet bisa menjadi sebuah gerakan yang otomatis.

Sucipto (1999:17) mengemukakan bahwa “teknik dasar bermain sepak bola terdiri dari menendang dan mengoper bola, menghentikan bola, menggiring bola, menyundul bola, dan melempar bola”. Untuk melakukan teknik dengan baik diperlukan latihan yang benar.

Salah satu latihan yang digemari atlet adalah Latihan *passing*. Terbukti bahwa mereka sangat serius dalam melakukan latihan tersebut. Latihan *passing* dengan metode simulasi *game* merupakan hal yang lebih mendekati para anak untuk memahami pola permainan dengan menggunakan *passing* tersebut. Simulasi *game* merupakan puncak dari latihan atlet dalam melakukan latihan, sebab latihan simulasi *game* sering dilakukan oleh pelatih untuk menghilangkan kebosanan maupun kejenuhan pada saat melakukan latihan.

Untuk dapat menguasai semua teknik dasar dalam permainan harus selalu rutin melakukan latihan dan juga harus sering dibarengi dengan uji coba pertandingan, selain itu juga bisa dilakukan simulasi permainan pada saat latihan.

Simulasi adalah metode pelatihan yang meragakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya. Sementara itu permainan dapat disimpulkan sebagai aktifitas yang dilakukan oleh beberapa orang untuk

mencari kesenangan. Permainan sepak bola salah satu permainan yang paling banyak digemari oleh anak-anak maupun dewasa pada masa sekarang ini.

Hampir semua klub sekolah sepak bola yang ada dikota Medan ini sudah sering melakukan latihan Simulasi permainan (*game*). Sebab latihan simulasi permainan dapat mengembangkan kreativitas atlet pada saat bertanding yang sesungguhnya.

Dengan adanya latihan simulasi *game* akan memberikan suasana gembira terhadap anak pada saat latihan. Dengan demikian anak tidak akan merasa terbebani pada saat melakukan program-program yang telah direncanakan oleh pelatih. Bermain pada hakikatnya merupakan hal yang utuh, tidak tergantung pada ganjaran dari luar atau orang lain. Latihan dengan rasa senang dan gembira akan memberikan manfaat yang berlipat ganda dimana anak akan lebih terpacu untuk datang kembali latihan.

Klub sepak bola bertujuan untuk membina karakter anak-anak dan berprestasi. Segala kegiatan seharusnya direncanakan dan juga diatur sesuai dengan kurikulum. Dan untuk menghadapi kemajuan zaman kurikulum selalu diadakan perubahan, perbaikan dan penyempurnaan agar apa yang diberikan di sekolah sepak bola terhadap anak didiknya dapat digunakan untuk menghadapi tantangan hidup di masa sekarang maupun yang akan datang, sehingga sekolah sepak bola bukan hanya tempat untuk berlatih tetapi juga sebagai tempat untuk belajar agar tujuan hidup atau cita-citanya tercapai.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari sabtu tanggal 18 februari sampai 12 maret 2017 terhadap beberapa sekolah sepak bola yaitu

sekolah sepak bola Gumarang FC dan Subden 2 Tamora. Dari beberapa sekolah sepak bola yang telah diobservasi peneliti, peneliti menemukan masalah ketika mereka melakukan latihan, mereka melakukan latihan *passing* sudah bagus, hanya saja mereka masih banyak yang tidak semangat ataupun tidak serius dan banyak yang main main dalam melakukan latihan tersebut. Sehingga dalam mengaplikasikannya dalam permainan atau *game* masih banyak atlet yang melakukan *passing* tidak sempurna. Peneliti juga melakukan wawancara kepada pelatih sekolah sepak bola Gumarang FC, Subden 2 Tamora dan Porkam FC. Peneliti mendapatkan beberapa informasi pemain sepak bola yang ada di sekolah sepak bola, pelatih mengatakan bahwa atlet yang ada di sekolah sepak bola sangat menyukai latihan dengan berbagai variasi bentuk latihan dan atlet sangat ingin mendapatkan model bentuk variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* sepak bola yang bervariasi, memiliki unsur bermain, gembira dan tidak membosankan sehingga membuat mereka berlatih lebih bersungguh-sungguh.

Peneliti melakukan wawancara kepada salah satu pelatih sekolah sepak bola Subden 2 Tamora (Cristian) mengatakan bahwa pemain yang ada di sekolah sepak bola Subden 2 Tamora sudah pernah mempratikkan variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* sepak bola hanya saja pelatih masih memberikan bentuk variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* sepak bola biasa yaitu bentuk variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* sepak bola lurus kedepan, segiempat dan segitiga yang sering digunakan oleh beberapa pelatih yang ada di sekolah sepak bola lainnya. Kemudian pelatih mengatakan sangat ingin mendapatkan bentuk variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* sepak

bola yang bervariasi, memiliki unsur bermain, gembira dan tidak membosankan sehingga bisa lebih menambah wawasan pelatih dan pemain sepak bola serta membuat pemain sepak bola lebih bersemangat dan bersungguh-sungguh untuk berlatih.

Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan pemain sepak bola tentang bentuk latihan *passing* dengan simulasi *game* yang dimana peneliti melakukan pengumpulan data yang telah dilakukan terhadap 20 orang pemain sekolah sepak bola, 10 orang pemain berasal dari sekolah sepak bola Subden 2 Tamora dan 10 orang pemain berasal dari sekolah sepak bola Gumarang FC yang dimana usia mereka 14-16 tahun sehingga diperoleh 100 % mereka sudah menguasai teknik dasar sepak bola, 100% atlet mengatakan bahwa mereka menyukai program latihan di sekolah sepak bola yang saat ini menjadi tempat mereka latihan sepak bola 100% dari mereka rutin dalam berlatih, 100% mereka pernah mendapat *passing* dengan simulasi *game*, dan 100% mereka ingin mendapatkan bentuk variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* yang baru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa atlet sangat membutuhkan bentuk variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* yang menarik bagi mereka sehingga membuat mereka berlatih dengan sungguh – sungguh dan lebih bersemangat.

Adapun alasan peneliti mengembangkan bentuk latihan *passing* dengan simulasi *game* adalah supaya setiap sekolah sepak bola dapat menerapkan latihan *passing* dengan simulasi *game* sehingga atlet tidak jenuh dengan variasi yang itu saja dan menambah wawasan pelatih karena mendapat bentuk latihan baru.

Dari semua observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti serta kebutuhan atlet akan pengembangan bentuk variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* yang dilakukan peneliti dengan pengumpulan data dan untuk mencapai latihan yang menarik, bermakna serta latihan yang dilakukan dengan bersungguh-sungguh dan latihan yang membuat pemain menjadi senang serta gembira sewaktu melakukan bentuk variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* yang baru tersebut.

Untuk mencapai latihan yang lebih bermakna dimana atlet Sekolah Sepak bola Subden 2 Tamora dan sekolah sepak bola Gumarang FC dapat menikmati setiap gerakan yang dilakukan, menyenangkan dan tujuan latihan yang telah ditetapkan dapat tercapai diperlukan model latihan yang baik. Untuk menciptakan model latihan tersebut perlu dilakukan kajian melalui penelitian, maka penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: Pengembangan Variasi Latihan *Passing* Dengan Simulasi *Game* Pada Atlet Sepak bola Usia 14-16 Tahun Kota Medan Tahun 2017.

Adapun tujuan peneliti untuk mengembangkan variasi latihan ini adalah untuk menambah wawasan pelatih dalam menerapkannya dalam melatih, supaya atlet senang dengan adanya variasi baru sehingga atlet tidak merasa jenuh dengan latihan variasi *passing* yang lama, kemudian untuk menambah pengetahuan pembaca mengenai model variasi variasi *passing* dalam sepak bola.

B. Identifikasi Masalah

Seperti yang di uraikan dalam latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah bentuk variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* dibutuhkan atlet sekolah sepak bola?
2. Bagaimana cara mengembangkan bentuk variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* untuk atlet sekolah sepak bola?
3. Peralatan apa saja yang dibutuhkan untuk pengembangan bentuk variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* pada atlet sekolah sepak bola?
4. Faktor-faktor apa saja yang dapat membuat atlet bersungguh-sungguh dan bersemangat untuk melakukan variasi latihan *passing* dengan simulasi *game*?
5. Apakah pengembangan bentuk variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* dapat menambah wawasan pelatih?
6. Bisakah bentuk variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* yang baru membuat atlet lebih menguasai teknik dasar sepak bola?

Karena masih banyak lagi yang bisa dipertanyakan dan diungkapkan, maka karena keterbatasan yang dimiliki peneliti sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di kemukakan diatas dan menghindari pembatasan yang terlalu luas, maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pelaksanaan materi model variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* dalam olahraga sepak bola pada atlet sepak bola usia 14-16 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk mengetahui efektifitas model variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* sehingga dapat meningkatkan kemampuan *passing* sepakbola yang lebih efektif dan menyenangkan bagi atlet sepak bola Usia 14-16 tahun.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah model variasi latihan *passing* sepak bola dengan simulasi *game* sehingga latihan menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk atlet usia 14-16 Tahun. Produk yang dihasilkan dapat menambah ilmu pengetahuan untuk keterampilan *passing* sepak bola sehingga dapat meningkatkan prestasi atlet pada sekolah sepak bola.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat dan mengembangkan model variasi latihan *passing* sepak bola dengan simulasi *game* pada usia 14-16 tahun kota Medan tahun 2017.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan pembelajaran bentuk variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* sepak bola.
2. Memberikan informasi tentang pengembangan variasi latihan *passing* dengan simulasi *game* sepak bola.

3. Sebagai bahan masukan bagi para pelatih, dalam membina para atlet sekolah sepak bola untuk mencapai prestasi yang tertinggi.
4. Untuk menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan atlet sekolah sepak bola dalam melakukan latihan *passing* dengan simulasi *game* sepak bola.
5. Bentuk latihan *passing* dengan simulasi *game* sepak bola yang bervariasi, memiliki unsur bermain, gembira dan tidak membosankan dapat membuat atlet latihan dengan bersungguh-sungguh, konsentrasi, efektif dalam latihan.