

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional tahun 2005 sepak bola masuk ke dalam olahraga prestasi, Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.

Untuk memperoleh prestasi yang baik dalam permainan sepak bola tentu saja harus didukung oleh penguasaan teknik dasar sepak bola. salah satu teknik dasar yang harus dikuasai para pemain sepak bola adalah teknik dasar mengoper (*passing*). Permainan sepak bola sangat identik dengan *passing* dan tujuan *passing* bola adalah memindahkan bola dari teman yang satu ke teman yang lain, menjaga kekompakan satu tim mendekati jarak sasaran, melewati lawan, dan memancing lawan untuk mendekati bola, agar daerah penyerangan terbuka. Untuk menyempurnakan tehnik tersebut, sangat dibutuhkan ketepatan dalam mengoper bola. Untuk mencapai ketepatan dalam mengoper bola, harus didukung kondisi fisik yang baik dan tehnik mengoper yang baik pula serta program latihan yang tepat. Dengan penguasaan tehnik yang baik, maka seorang pemain sepak bola akan lebih mudah mencapai prestasi maksimal.

Kegiatan pelatihan sepak bola tentunya memiliki tujuan agar para pemain mempunyai teknik dasar yang baik dan mempunyai fisik yang bagus, serta dapat meyalurkan minat dan bakat, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang dituangkan dalam Undang-undang sistem pendidikan nasional no 20 tahun 2003 pada pasal 1 ayat 1 disebutkan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya”. Untuk itu pembinaan sejak usia dini tentu saja sangat penting, hal tersebut salah satunya bisa melalui pelatihan di SSB (sekolah sepak bola) yang saat ini sudah mulai ada di banyak tempat. SSB Catur Tunggal adalah salah satu SSB yang ada di Bandar Lampung. Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti selama satu minggu, pada saat *passing* siswa SSB Catur Tunggal masih banyak ditemukan kekurangan pada teknik *short pass*. Pada saat dilakukan tes pendahuluan peneliti melihat hanya sebagian kecil yang dapat memenuhi semua kriteria, sehingga peneliti menyimpulkan kemampuan tehnik dasar *passing* bola Siswa SSB Catur Tunggal kurang baik.

Berdasarkan pendapat di atas maka kemampuan *passing* siswa SSB Catur Tunggal perlu ditingkatkan menjadi baik. Kesimpulan yang diambil peneliti di atas didasarkan pada persentasi kesalahan yang dilakukan oleh siswa SSB Catur Tunggal antara lain, pada saat melakukan *passing* pemain tidak seimbang, bola tidak tepat sasaran, gerakan bola yang tidak menentu, dan bola yang diberikan terlalu kuat. Hasil pengamatan di atas dapat dilihat kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa SSB Catur Tunggal . Untuk itu perlu perbaikan dalam melakukan *passing* bawah sepak bola sehingga kemampuan

mengoper siswa SSB Catur Tunggal menjadi lebih baik. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut diperlukan latihan yang dapat meningkatkan kemampuan teknik tersebut. Dalam hal ini, latihan yang dapat meningkatkan kemampuan *short pass* yaitu dengan Pendekatan bermain. Pendekatan bermain Yaitu latihan yang diberikan dalam bentuk permainan, sehingga bisa diberikan variasi-variasi yang tepat untuk meningkatkan kualitas *passing* siswa SSB Catur Tunggal .

Mencermati permasalahan di atas, peneliti tertarik mengadakan suatu penelitian tentang Pengaruh pendekatan bermain terhadap kemampuan *short pass* permainan sepak bola pada siswa SSB Catur Tunggal ”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut diatas terdapat permasalahan-permasalahan tentang :

1. Kemampuan melakukan *short pass* siswa SSB Catur Tunggal masih kurang
2. Belum teridentifikasinya apakah ada pengaruhnya model pendekatan bermain berpengaruh pada kemampuan *short pass* pada Siswa SSB Catur Tunggal Bandar Lampung

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah model pendekatan bermain berpengaruh terhadap kemampuan *short pass* permainan sepak bola?

2. Apakah model pendekatan bermain efektif terhadap peningkatan *short pass* permainan sepakbola?

D. Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada efektivitas pendekatan bermain terhadap kemampuan *short pass* permainan sepak bola pada siswa SSB Catur Tunggal Bandar Lampung.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pendekatan bermain terhadap kemampuan *short pass* permainan sepak bola pada siswa SSB Catur Tunggal Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh pendekatan bermain terhadap kemampuan *short pass* permainan sepak bola
2. Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, memberikan masukan bagi para calon pelatih.
3. Pelatih, mengetahui efektivitas pendekatan bermain terhadap kemampuan *short pass* permainan sepak bola untuk meningkatkan prestasi atletnya khususnya atlet usia anak-anak.
4. Guru, menjadi masukan untuk menjadi bahan pembelajaran terutama pada materi sepakbola.

5. FKIP UNILA, dapat menjadi salah satu referensi bagi Mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan untuk penelitian selanjutnya.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Subyek penelitian adalah siswa SSB Catur Tunggal
2. Lokasi penelitian ini bertempat di Lapangan Kalpataru Kemiling, Bandar Lampung
3. Obyek yang diamati adalah efektivitas pendekatan bermain terhadap kemampuan *short pass* permainan sepak bola

H. Penjelasan Judul

1. Komaruddin (1994:294) juga mengungkapkan “efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan tingkat keberhasilan kegiatan manajemen dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu.”
2. Widyarso (2007:1). Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan.
3. *Short pass* menurut *Dany Mielke* (2007:19) menyatakan “*Passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain.