

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepak bola adalah permainan beregu yang dimainkan masing-masing oleh sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang, lapangan sepak bola berbentuk segi empat yang berukuran panjang 100 meter sampai 110 meter dan lebar 64 meter sampai 75 meter, dan memiliki tujuan untuk saling memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dengan sah karena dengan begitu tim tersebut bisa dikatakan pemenangnya. Permainan ini cukup rumit dan bagus, mampu menghadapi tekanan-tekanan yang terjadi dalam pertandingan di atas lapangan yang sempit dalam waktu yang terbatas, ditambah kelelahan fisik dan lawan tanding yang tangguh. Sepak bola merupakan olahraga yang paling populer di dunia dan juga merupakan permainan nasional bagi hampir semua di negara Asia, Afrika, Amerika Latin dan Eropa. Dikenal secara internasional sebagai bola kaki, olahraga ini seakan sudah menjadi bahasa persatuan bagi berbagai bangsa sedunia dengan latar belakang sejarah, budaya, . Sebagai alat pemersatu dunia yang sanggup melampaui batas-batas perbedaan politik, etnis, dan agama. Dilihat dari karakteristiknya sepak bola adalah cabang olahraga beregu, oleh karena itu dalam permainan sepakbola diperlukan kerja sama yang baik diantara pemain. Disamping itu setiap pemain memerlukan teknik bermain sepak bola seperti mengontrol bola, menendang bola, *dribbling*, merebut bola dari lawan dan sebagainya.

Sejalan dengan hal ini Wisahati dan Santosa (2010: 5) menjelaskan bahwa menggiring bola, yaitu gerakan mendorong bola ke depan variasi ke samping sambil berlari sehingga bola bergulir di atas tanah dan selalu dalam penguasaan pemain. *Dribbling* bertujuan untuk mendekati sasaran, melewati lawan, dan mengatur ritme atau tempo permainan. Salah satu teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan sepakbola adalah *dribbling* atau yang biasa disebut menggiring bola, karena bila seorang pemain menguasai teknik tersebut maka ia dapat melewati beberapa pemain bertahan lawan sampai ke daerah enalti lawan sehingga peluang untuk menciptakan gol lebih besar.

Dribbling dalam permainan sepakbola adalah salah satu cara untuk dapat menguasai bola, karena dengan banyak menguasai bola maka suatu tim sepakbola dapat menguasai bola maka suatu tim sepak bola dapat menguasai pertandingan dan menciptakan banyak peluang untuk mencetak gol. Latihan teknik dasar *dribbling* sebaiknya diberikan kepada anak-anak sejak usia dini di kisaran 10 sampai 16 tahun atau siswa kelas SD sampai SMA. Sebab pada masa ini merupakan tahap belajar bagi siswa sehingga menjadi pengalaman yang tidak akan mudah dilupakan selama berkecimpung atau terlibat dalam masalahnya. Selain itu jika pada masa ini siswa belajar dengan baik maka selamanya akan menjadi kebiasaan yang baik pula, oleh karenanya jika *dribbling* diberikan kepada anak sejak usia dini dengan benar, maka bukan tidak mungkin suatu saat para pemain sepak bola kita akan mempunyai keterampilan yang dapat diandalkan minimal dalam *dribbling*. Namun, perlu diketahui bahawa pada saat ini masih banyak para pemain sepak bola SMA Negeri 2 Kwandang khususnya pada siswa

kelas XI yang belum memiliki kemampuan dalam mendribbling bola. Dari 21 orang siswa yang diamati, sekitar 6 orang siswa atau 27.57% yang sudah memiliki kemampuan dalam melakukan *dribbling* bola, sedangkan 15 orang siswa atau 71.43% yang belum memiliki kemampuan *dribbling* bola. Hal ini dikarenakan terbatasnya para guru dan pembina sepak bola khususnya pada siswa kelas XI dalam penggunaan model pembelajaran yang relevan dengan latihan teknik dasar *dribbling* bola sehingga menjadi salah satu penyebab kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan *dribbling* bola.

Melihat kenyataan di atas, maka guru harus mengambil langkah strategi dalam meningkatkan kemampuan mendribbling bola dengan menggunakan metode pembelajaran yang relevan yakni metode simulasi. Metode simulasi merupakan sebagai salah satu model pembelajaran yang menerapkan prinsip sibermetik (*cybernetic*) sebagai salah satu cabang psikologi. Para ahli psikologi sibermetik menganalogikan manusia dengan mesin yang memiliki sistem kendali yang mampu membangkitkan gerakan dan mengendalikan diri sendiri. Karena itu para ahli psikologi ini mengkonseptualisasikan siswa sebagai subyek yang mampu melaksanakan dan mengendalikan diri melalui mekanisme umpan balik terhadap dirinya sendiri. (*self regulation feedback system*). Asumsi ini didasari bahwa perilaku manusia memiliki pola gerakan seperti berpikir, berperilaku simbolik dan berperilaku nyata. Dengan menerapkan metode ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *dribbling* bola khususnya di SMA Negeri 2 Kwandang.

Melihat pentingnya penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan pencapaian prestasi olahraga sepak bola, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian secara ilmiah tentang **“Meningkatkan Kemampuan *Dribbling* Bola Pada Permainan Sepak Bola Melalui Metode Simulasi Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 2 Kwandang”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan *dribbling* bola.
2. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang relevan dengan materi yang diajarkan
3. Kurangnya pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran khususnya pada materi *dribbling* bola.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah dengan menggunakan metode simulasi dapat meningkatkan kemampuan *dribbling* bola pada permainan sepak bola pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kwandang?.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Bertolak dari permasalahan yang dirumuskan di atas, maka untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan *dribbling* bola pada permainan sepak bola pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kwandang, perlu dilakukan langkah-langkah strategi pembelajaran dengan menerapkan metode simulasi.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan *dribbling* bola pada permainan sepak bola melalui metode simulasi pada siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Kwandang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru tentang kemampuan dalam melakukan *dribbling* melalui metode simulasi.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai referensi baru dalam melaksanakan pembelajaran, khususnya pada materi sepak bola.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai acuan bagi sekolah dalam mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran serta untuk meningkatkan kemampuan sepak bola siswa terutama kemampuan *dribbling*

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman/pertimbangan bagi penelitian yang relevan pada masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini di harapkan akan dapat membantu siswa untuk dapat meningkatkan kemampuannya dalam melakukan *dribbling* maksimal.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai salah satu pedoman bagi guru olahraga atau pelatih untuk mengetahui dan menyusun program latihan sehingga waktu latihan akan lebih efektif dan efisien sehingga pencapaian prestasi akan lebih baik,

c. Bgi Sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah, agar lebih memperhatikan kemampuan *dribbling* bola pada siswa secara umum dan khususnya pada siswa kelas XI.

d. Bagi Peneliti

Dijadikan tambahan referensi peneliti untuk meningkatkan SDM dalam menjalani kehidupan selanjutnya.