

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling populer di dunia. Mereka yang turut mempopulerkan permainan sepak bola ini bukan tidak mungkin karena berkat latihan-latihan keras dan seriusnya dalam berbagai aspek. Salah satunya adalah latihan kelincahan (*Agility*) yang nantinya sangat membantu mereka bergerak bebas, cepat dan berkelit dari sergapan maupun penyergapan lawan.

Permainan sepak bola merupakan permainan kolektif yang dimainkan oleh dua regu secara berhadapan selama 2x45 menit (waktu normal), yang mana tiap regu terdiri atas 11 (sebelas) orang pemain. Di lapangan luas itu banyak kesempatan yang muncul bagi para pemain untuk kepentingan regunya. Serangan dan bertahan silih berganti mendorong perlunya memanfaatkan ide-ide atau pikiran baru dalam waktu singkat. Hal ini tergantung pada kecepatan pemain memahami keadaan dan mengambil keputusan.

Untuk menjamin agar pendidikan jasmani dapat menjalankan fungsinya dengan baik, maka dalam implementasinya program-programnya di lapangan harus melalui strategi atau gaya-gaya pembelajaran yang efisien dan efektif, dalam arti memiliki fleksibilitas yang cukup tinggi dalam berinteraksi dengan berbagai faktor pendukung program pendidikan jasmani. Program pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai usaha merancang komponen-komponen pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh langsung atau tidak langsung

terhadap pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan perkembangan siswa. Tujuan pada bagian psikomotor adalah pencapaian keterampilan dan kebugaran jasmani secara optimal.

Untuk mencapai tujuan tersebut peran guru sangat dibutuhkan, mulai dari pembuatan rambu-rambu pengembangan program pembelajaran, langkah-langkah merancang program pembelajaran hingga sampai pada usaha media pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis, dari 26 orang siswa yang diajarkan materi tentang cara menyundul bola hanya 3 orang yang tuntas melakukan dengan sempurna. Dalam arti mampu melakukan dengan baik 3 orang tersebut dinyatakan dalam kategori baik karena memperoleh nilai 70 dan 23 orang lainnya dinyatakan belum memperoleh nilai baik. Dengan rata-rata nilai hasil observasi 53,65.

Menurut pengamatan penulis kemampuan menyundul bola pada siswa kelas VIII 3 SMP Negeri 13 Kota Gorontalo setiap aspek yang diamati yaitu :

a). Lari menjemput arah datangnya bola, pandangan mata tertuju ke arah bola, b). Otot-otot leher dikuatkan/dikeraskan, c). Bagian badan yang digunakan untuk menyundul bola adalah dahi, yaitu daerah kepala di atas kedua kening (alis) dibawah rambut kepala. d). Badan ditarik kebelakang melengkung pada daerah pinggang, kemudian dengan gerakan seluruh tubuh, yaitu kekuatan otot-otot perut, kekuatan dorongan panggul dan kekuatan kedua lutut, kaki diluruskan, badan di ayun ke depan sehingga dahi dapat mengenai bola. e). pada waktu menyundul bola, mata tetap terbuka tidak boleh di pejamkan, selalu mengikuti arah datangnya

bola dan mengikuti kemana bola diarahkan, selanjutnya di ikuti dengan gerak lanjutan untuk segera lari mencari posisi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan yang mendasar teridentifikasi pada hal-hal berikut : kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan sundulan bola pada permainan sepak bola.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut “apakah dengan menerapkan metode berpasangan kemampuan siswa kelas VIII 3 SMP Negeri 13 Kota Gorontalo dalam menyundul bola pada permainan sepak bola dapat di tingkatkan?”.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, digunakan salah satu metode, yaitu metode berpasangan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mula-mula guru memberikan penjelasan tentang teknik dasar menyundul bola dan tujuannya, serta sarana dan prasarana yang akan di gunakan dalam pembelajaran.
2. Guru memberikan pemanasan (*stretching*)
Guru memberikan contoh rangkaian gerakan dasaar menyundul bola secara keseluruhan yang meliputi : posisi kaki awalan, posisi kaki pada saat pelaksanaan dan postur atau gerakan menyundul bola, serta gerakan akhir.
3. Siswa melakukan gerakan sesuai perintah.

4. Setiap keberhasilan siswa diberikan penguatan (*motivasi*) sehingga siswa akhirnya dengan sendirinya mampu melakukan gerakan yang sesungguhnya.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan kajian dari latar belakang maka yang menjadi tujuan penelitian adalah “Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyundul bola pada permainan sepak bola pada siswa kelas VIII 3 SMP Negeri 13 Kota Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada dasarnya setiap penelitian ilmiah diharapkan mempunyai kegunaan baik secara teoritis maupun praktis, dan kegunaan teoritis berarti untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan secara praktis sebagai dasar keputusan dalam upaya memecahkan masalah yang timbul dalam penelitian.

1. Manfaat Teoritis Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam berpikir ilmiah bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, serta dapat menambah wawasan tentang berbagai macam teknik dasar dalam permainan sepak bola dan salah satunya adalah teknik menyundul bola.
2. Manfaat Praktis,
 - (a) Bagi siswa, dari hasil penelitian ini dapat menambah kemampuan menyundul bola dalam permainan sepak bola, dan dapat memberikan manfaat bagi siswa yang kurang mampu melakukan sundulan bola atau *heading*.

- (b) Bagi Guru Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi bagi guru dalam meningkatkan keterampilan serta teknik dasar lainnya dalam permainan sepak bola.
- (c) Bagi Sekolah Sebagai bahan informasi tentang peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya materi tentang sepak bola. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi SMP Negeri 13 Kota Gorontalo untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- (d) Bagi Peneliti Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga bagi peneliti khususnya tentang sepak bola agar nantinya peneliti bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.