

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan bagian dari suatu aktivitas manusia, dimana olahraga merupakan langkah yang harus rutin dilakukan agar tubuh kita sehat dan bugar selalu, karena dengan berolahraga yang rutin dan teratur, lemak yang berlebihan di dalam tubuh kita akan dapat berkurang serta zat racun yang masuk ke dalam tubuh kita bisa dikeluarkan melalui keringat.

Sampai saat ini olahraga telah memberikan kontribusi yang positif dan nyata bagi peningkatan kemampuan kesehatan masyarakat, selain itu olahraga turut berperan dalam peningkatan kemampuan kesehatan bangsa dalam melaksanakan sistem pembangunan yang berkelanjutan dan berkesinambungan. Pembinaan prestasi bagi siswa yang memiliki bakat dan minat olahraga perlu dilakukan, sebagaimana yang dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 3 Tahun 2005 tentang sistem keolahragaan pada pasal 18 ayat 2 menjelaskan bahwa "Olahraga pendidikan dilaksanakan baik pada jalur pendidikan formal maupun pada jalur nonformal melalui kegiatan intrakurikuler dan atau ekstrakurikuler".

Berdasarkan kutipan di atas, dapat kita simpulkan bahwa olahraga pendidikan selain dilaksanakan dalam kegiatan proses pendidikan belajar mengajar juga bisa dikembangkan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Pada kegiatan ekstrakurikuler inilah para bakat dan minat siswa disalurkan, khususnya pada cabang olahraga permainan sepakbola. Dengan kegiatan ini dapat meningkatkan

prestasi dalam bidang kegiatan pekan olahraga yang setiap tahunnya dilaksanakan oleh pemerintah. Seperti kegiatan O2SN. Dalam hal ini pemerintah selain sebagai pelaksana dia juga mengawasi serta menyalurkan minat dan bakat siswa untuk dijadikan sebagai atlet yang berprestasi baik ditingkat Daerah, Provinsi, Nasional maupun ditingkat International yang semua ini tidak lepas dari pengawasan pemerintah pusat dalam hal pengembangan minat dan bakat atlet.

Sepakbola adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing tim terdiri dari 11 orang pemain dan kedua tim saling berlomba-lomba untuk mencetak gol sebanyak mungkin. Dalam permainan sepakbola terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain yang diantaranya adalah teknik *dribble*, *passing*, *heading* dan *shooting*. Akan tetapi peneliti ingin membahas dan menggali lebih dalam lagi tentang teknik *dribble*.

Dribble adalah teknik menggiring, membawa atau menguasai bola dalam suatu permainan sepakbola dengan tujuan untuk membuka peluang dalam mencetak gol ke gawang lawan serta melakukan pengontrolan agar bola tidak mudah direbut oleh pihak lawan.

Di dalam melakukan *dribble* ada beberapa faktor yang mempengaruhinya seperti faktor teknik, faktor teknik sangat berperan sekali, dengan memiliki teknik yang baik, maka hasil *dribble* permainan sepakbola siswa menjadi lebih maksimal, ditambah lagi koordinasi tubuh yang baik, hal ini berperan sekali dengan pola pergerakan mata dan kaki siswa pada saat melakukan *dribble*, selain dua aspek ini, aspek lain adalah faktor kelincahan.

Kelincahan adalah kemampuan tubuh dalam merubah arah atau posisi tubuh dengan cepat dan dilakukan secara bersama-sama dengan gerakan lainnya. Hal ini sangat berkaitan sekali dengan kemampuan seorang pemain dalam melakukan *dribble* permainan sepakbola. Kelincahan sangat dibutuhkan sekali pada saat melakukan *dribble* bola. Semakin lincah tubuh seseorang dalam menggiring bola, kemungkinan akan semakin besar pula peluang untuk dapat mencetak gol ke gawang lawan.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan. Peneliti menemukan bahwa kemampuan teknik *dribbling* siswa masih kurang baik, hal ini terlihat pada saat siswa menggiring bola, kelincahan tubuh siswa pada saat menggiring bola masih kurang maksimal, pada saat bola digiring dan dihadang oleh pihak lawan, tubuh siswa pada saat mengecoh lawan kurang lincah, sehingga arah pergerakan *dribbling* mudah dibaca, dan bolapun mudah direbut lawan. Di samping kelincahan faktor koordinasi tubuh siswa juga masih kurang baik, hal ini terlihat pada saat siswa melakukan *dribbling*, koordinasi antara mata dan kaki pada saat bola di *dribbling* tidak serasi, pandangan kadang-kadang hanya sibuk mencari teman, padahal bola dalam situasi dikontrol, seharusnya pandangan tertuju pada bola pada saat bola digiring, dan pada saat di *passing* baru pandangan tertuju kepada teman akan kita berikan bola tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang kaitan kelincahan dan *dribble* permainan sepakbola dengan judul Kontribusi kelincahan terhadap hasil *dribble* pada permainan sepakbola Siswa Ekstrakurikuler SMP Negeri 8 Pekanbaru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan tersebut di atas, dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut.

- 1) Kurangnya teknik *dribble* pada permainan sepakbola siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 8 Pekanbaru
- 2) Kurangnya kelincahan tubuh pada permainan sepakbola siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 8 Pekanbaru.
- 3) Kurangnya koordinasi gerak pada permainan sepakbola siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 8 Pekanbaru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan keterbatasan waktu, tenaga, serta dana, maka penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu kontribusi kelincahan terhadap hasil *dribble* permainan sepakbola siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 8 Pekanbaru.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Apakah terdapat kontribusi kelincahan terhadap hasil *dribble* permainan sepakbola siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 8 Pekanbaru?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat kontribusi kelincahan terhadap hasil *dribble* permainan sepakbola siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 8 Pekanbaru.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang ditetapkan di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk.

1. Peneliti, sebagai syarat memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar sarjana Strata Satu (S-1) di FKIP-UIR.
2. Siswa, dapat meningkatkan hasil *dribble* permainan sepakbola siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 8 Pekanbaru.
3. Guru, sebagai bahan masukan yang dapat membantu dalam pelaksanaan serta dapat menerapkan dalam berbagai aplikasi pengembangan ilmu olahraga.
4. Program Studi, sebagai bahan masukan pengetahuan bagi mahasiswa FKIP UIR khususnya Program Studi Penjaskesrek.
5. Kampus, sebagai referensi tambahan bagi mahasiswa berikutnya, jika mengangkat judul yang lain.
6. Peneliti berikutnya, sebagai bahan referensi dalam mengangkat judul dengan permasalahan yang lain.