

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A . Latar Belakang**

Olahraga mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena olahraga dapat memberi manfaat yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Salah satu tujuan mereka berolahraga adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani menjadi lebih baik. Olahraga pada hakikatnya adalah setiap aktifitas fisik dimana dilandasi semangat perjuangan melawan diri sendiri, orang lain maupun lingkungan. Dalam kehidupan modern sekarang ini manusia manusia tidak dapat dipisahkan dari kegiatan olahraga, baik untuk meningkatkan prestasi maupun kebutuhan dalam menjaga kondisi tubuh agar tetap sehat. Masyarakat olahraga di indonesia yang dinamis mengakui bahwa persekutuan hidup dalam keolahragaan itu tidak hanya dipengaruhi pikiran dan kemampuan manusia individu saja, namun juga dipengaruhi perkembangan zaman seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi modern seperti ini, olahraga memberi kesempatan yang ideal untuk menyalurkan tenaga dan keahlian dengan jalan yang baik ( di dalam lingkungan persaudaraan dan persahabatan untuk persatuan yang sehat dan suasana yang akrab dan gembira ) menuju kebahagiaan yang serasi, selaras dan seimbang untuk mencapai kebahagiaan yang sejati. Olahraga tidak hanya untuk kebugaran jasmani saja, namun juga digunakan untuk meningkatkan harkat martabat suatu bangsa dan negara itu sendiri di antaranya melalui cabang olahraga sepak bola. Permainan sepak bola memang mengasikkan karena dimainkan secara bersama sama di lapangan. Di kampung kampung sepak bola bisa dimainkan di sawah selesai panen padi, Sepak bola adalah olahraga paling populer di dunia. Dalam suatu pertandingan resmi, olahraga ini dimainkan oleh dua kelompok berlawanan yang masing masing kelompok berjuang untuk memasukkan bola ke gawang lawan, Masing masing kelompok yang beranggotakan sebelas pemain. Tim ini biasanya dinamakan kesebelasan, setiap kesebelasan saling berupaya untuk mengalahkan lawannya yang dihitung berapa jumlah golyang disarangkan ke gawang lawan. Pemenang adalah tim yang paling banyak mencetak gol ke gawang lawan. Untuk memperoleh

presrasi nasional atau internasional dalam permainan sepak bola diperlukan suatu proses latihan dan pembinaan yang serius, karena prestasi itu harus di rencanakan, dirancang di ikuti dengan latihan latihan yang terprogram dengan berbagai pendekatan ilmiah. Adapun komponen kebugran yang perlu dilatih antara lain kekuatan (*strenght*), kecepatan (*speed*), daya tahan (*endurance*), daya otot (*muscular power*), kelincahan (*flexibility*), kelentukan (*flexibility*), koordinasi (*coordination*), keseimbangan (*balance*), ketepatan (*accuracy*), reaksi (*reaction*), dan yang lebih penting lagi yaitu, menguasai teknik dasar permainan sepak bola yang meliputi : 1. Teknik menendang bola 2. Teknik menghentikan bola / mengontrol bola (*stopping*) 3. Teknik menggiring bola (*dribbling*) 4. Teknik menyundul bola (*heading*) 5. Teknik melempar bola ke dalam (*throw in*).

Setiap pemain pasti ingin mempunyai prestasi yang tinggi dalam bermain sepak bola, oleh karena itu dalam mempertinggi prestasi permainan sepak bola teknik dasar tersebut erat sekali hubungannya dengan mutu gerak, kondisi fisik, teknik dan mental. Teknik dasar sepak bola harus betul betul dikuasai terlebih dahulu agar dapat mengembangkan mutu pertandingan. Karena teknik penguasaan teknik dasar dalam permainan sepak bola merupakan unsur yang menentukan menang kalahnya suatu pertandingan disamping faktor kondisi fisik, teknik dan mental. Maka diantaranya adalah teknik dasar yang harus dikuasai adalah menggiring bola yang nantinya sangat membantu untuk mereka bergerak dengan cepat. Mengingat pentingnya teknik menggiring bola dalam permainan sepak bola maka perlu diteliti tentang latihan model permainan kucing bola dan dampaknya terhadap kecepatan menggiring bola.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin mengadakan penelitian tentang sepak bola yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Permainan Kucing Bola Terhadap Peningkatan Kecepatan Menggiring Bola Pada Siswa Kelas VII UPT SMP Negeri 8 Gresik Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik”

## **B . Batasan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, untuk memudahkan penelitian perlu pembatasan penelitian, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengaruh Pembelajaran Permainan Kucing Bola Terhadap Peningkatan Kecepatan Menggiring Bola.
2. Seberapa besar Pengaruh yang terlihat pada tes kemampuan kecepatan menggiring bola dalam permainan sepak bola ketika sebelum melakukan dan ketika sesudah melakukan pada peserta didik kelas VII UPT SMP Negeri 8 Gresik.

## **C . Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang yang telah di bahas pada kajian sebelumnya maka permasalahan penelitian yang akan dicari dan dipecahkan adalah:

1. Apakah ada pengaruh Pembelajaran Permainan Kucing Bola Terhadap Peningkatan Kecepatan Menggiring Bola.
2. Seberapa besar pengaruh yang terlihat pada tes kemampuan kecepatan menggiring bola dalam permainan sepak bola ketika sebelum melakukan dan ketika sesudah melakukan pada peserta didik kelas VII UPT SMP Negeri 8 Gresik.

## **D . Tujuan Penelitian**

Sesuai masalah yang telah di rumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan memberikan informasi ada tidaknya pengaruh Pembelajaran permainan kucing bola terhadap Peningkatan kecepatan menggiring bola.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Pembelajaran permainan kucing bola Terhadap Peningkatan kecepatan menggiring bola.

## **E . Manfaat Penelitian**

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. dapat digunakan sebagai masukan untuk penelitian, selanjutnya di samping hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai bahan kajian mendalam.
2. sebagai bahan pertimbangan penelitian selanjutnya dan sebagai referensi supaya lebih baik dibandingkan penelitian selanjutnya.
3. untuk mengembangkan ilmu dibidang ilmu keolahragaan khususnya dibidang olahraga sepak bola dan untuk menambah kajian ilmiah dalam mengembangkan suatu pembelajaran.
4. sebagai bahan acuan bagi pelatih dan guru dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan kecepatan menggiring bola dan sebagai pengalaman dan pembelajaran buat peneliti, sebagai calon guru sekaligus bermanfaat untuk peneliti lebih lanjut.

