

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. *Fair Play*

Fair play dalam olahraga merupakan sebuah perilaku atau tindakan seseorang atau kelompok olahragawan yang memperlihatkan sikap ksatria, jujur, dan menaati setiap peraturan dan ketentuan suatu pertandingan atau perlombaan. Nilai-nilai dalam olahraga sangat banyak misalnya, *fair play*, kerja sama, tanggung jawab, dll. Diantara nilai-nilai tersebut yang paling menonjol saat ini adalah dimana kurangnya nilai *fair play* dalam jiwa para pelaku olahraga yang bertanding.

Fair play adalah nama sebuah program FIFA yang bertujuan untuk meningkatkan sportivitas serta mencegah diskriminasi dalam permainan sepak bola. Ini juga melibatkan program-program untuk mengurangi rasisme dalam permainan sepak bola. Saat sekarang ini disemua cabang olahraga apapun yang dipertandingan, terdapat lambang *fair play* dengan tujuan disetiap pertandingan olahraga para pemain, pelatih, wasit, panitia, penonton agar menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas dan kejujuran atau yang disebut dengan *fair play*.

“*My Games is Fair Play*” yang tertera pada Bendera kuning pada saat sebelum pertandingan dimulai yang sering dibentangkan kalau kita artikan ke

dalam bahasa Indonesia mungkin kurang lebih berbunyi “Bermainlah dengan kejujuran atau utamakan kejujuran. Artinya sepakbola selalu mengutamakan dan mejujung tinggi nilai sportivitas dalam sebuah pertandingan. tentunya ada pelajaran berharga yang dapat diambil dari sepakbola seperti Persatuan dan Persahabatan”.¹

Fair play menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sikap adil (jujur) terhadap lawan; sikap bersedia mengakui keunggulan (kekuatan, kebenaran) lawan atau kekalahan (kelemahan, kesalahan) sendiri; kejujuran, kesportifan.²

Berikut ini adalah pengertian *fair play* dari beberapa tokoh:

- a. Fair Play adalah sari patinya olahraga dan keniscayaan bagi perdamaian atau kelangsungan olahraga yang membawa kemaslahatan (Philip Noel Baker –pemenang Nobel perdamaian)
- b. Fair Play “memberikan kepada olahraga kualitas kemanusiannya” (Rene Maheu, mantan Dirjen UNESCO)
- c. Fair Play mendasari sikap, dan sikap mendasari perilaku. Sikap adalah kecenderungan seseorang terhadap obyek tertentu, sikap itu mencerminkan kesiapan untuk berbuat.³

Bertindak *fair play* disetiap pertandingan olahraga dengan mengakui kemenangan orang lain dan mengakui kekalahan sendiri. Kalah ataupun menang dalam setiap pertandingan olahraga merupakan bagian dari setiap

¹http://www.kompasiana.com/hr76211/my-game-is-fair-play-laga-timnas-vs-china_552ad251f17e61d545d623cc (diakses tanggal 27 Juli 2017 pukul 11.17 wib)

²<http://kbbi.web.id/fairplay> (diakses tanggal 19 Juni 2017 pukul 15.03 WIB)

³bolacamp.co.id/2012/04/pengertian-tentang-fair-play-dalam.html (diakses tanggal 27 Juli 2017 pukul 11.01 wib)

permainan. Tidak ada kemenangan tanpa adanya sebuah kekalahan, mengakui sebuah kekalahan bukan berarti pecundang, justru yang tidak bisa mengakui kekalahan itulah pecundang.

Fair play mempunyai makna, berikut adalah makna dari *Fair play* itu sendiri:

- a. *Fair play* berarti upaya memperlihatkan perilaku sebagai olahragawan yang baik, yang menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas, sebelum pertandingan berjalan hingga usai pertandingan.
- b. Memperlihatkan sikap atau perilaku olahraga yang baik, sebelum latihan, selama latihan, hingga usai latihan.
- c. *Fair play* juga bermakna, perlakuan atau penghargaan atau penghormatan yang sama terhadap pemain, pelatih, official, hingga penonton kedua tim. Sehingga tercipta persahabatan sesama pelaku sepak bola, yang didasari sikap saling menghormati dan menghargai tersebut.⁴

Fair play harus dimulai sejak usia dini sebagai pendidikan bagi mereka untuk kedepannya bisa bersikap adil pada saat pertandingan berlangsung, selain itu para pemain juga mempunyai sikap rendah hati jika dalam suatu pertandingan meraih kemenangan tanpa harus bersikap sombong.

Fair play adalah perilaku yang mencerminkan keadilan dalam berolahraga. *Fair play* ialah menerima dan mengikuti peraturan pertandingan dan perlombaan dengan baik, serta menerima semua keputusan dari wasit yang memimpin pertandingan dengan menunjukkan semangat juang tinggi

⁴Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia, Buku Panduan *My Game Is Fair Play* (Jakarta: Surya abadi, 2010). h.35.

baik secara individu, maupun secara tim (kelompok) bahwa merekalah para olahragawan yang telah mengerti dan memahami arti *fair play* itu sendiri.

Menurut kode etik dan *fair play* sepak bola Indonesia berpendapat tentang *fair play*,

Kemenangan seharusnya dicapai dengan suatu sikap dan perbuatan yang jujur karena hasil yang didapat dengan mencurangi pihak yang menjadi lawan dalam suatu pertandingan akan tidak berarti apa-apa. Hanya orang-orang yang mempunyai keberanian dan karakter saja yang mempunyai keberanian dan karakter saja yang mampu bermain dan sikap jujur. Bermain dengan jujur akan mendapatkan penghargaan tersendiri, meskipun kalah. Bermain dengan adil akan dihormati, sedangkan bermain dengan curang hanya mendapatkan rasa malu.⁵

Lutan Rusli berpendapat mengenai *fair play* merupakan kesadaran yang selalu melekat, bahwa lawan bertanding adalah kawan bertanding yang diikat oleh persaudaraan berolahraga.⁶ Dari pengertian *fair play* diatas dapat diartikan bahwa dalam suatu pertandingan tidak ada yang namanya musuh, dalam pertandingan baik itu kawan maupun lawan bertanding harus selalu menjunjung tinggi sportivitas dan menghargai baik itu kawan bertanding maupun lawan bertanding yang selalu diikat oleh persaudaraan olahraga.

TWGheeto berpendapat,

“Respek terhadap sesama manusia adalah hal yang sangat berharga. Sekalipun sifat pertandingan sepakbola adalah keras, sering terjadi kontak fisik, bahkan cedera dan kisruh dilapangan, respek adalah

⁵<http://pssi.or.id/dev/izCFiles/uploads/File/Kode%20Etik%20dan%20Fair%20Play.pdf>
(diakses pada tanggal 27 Juli 2017 pukul 11 55 wib)

⁶Lutan Rusli, *Olahraga dan Etika Fair play* (Bandung: Direktorat Pemberdayaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Olahraga, 2001), h.127.

sikap yang perlu dijadikan sebagai standar hidup pemain, baik di dalam maupun di luar lapangan”.⁷

Dalam setiap pertandingan olahraga, olahraga bertujuan untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan, prestasi, kualitas manusia, kesenangan, kepuasan, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportif, respek, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa.

Sedangkan pengertian *fair play* menurut (Haut Comite des Sports France):

Fair play itu menyatu dengan konsep persahabatan dan menghormati yang lain dan selalu bermain dalam semangat sejati. Fair play dimaknakan sebagai bukan hanya unjuk perilaku. Ia menyatu dengan persoalan yang berkenaan dengan dihindarinya ulah penipuan, main pura-pura atau “main sabun”, doping, kekerasan (baik fisik maupun ungkapan kata-kata), eksploitasi, memanfaatkan peluang, komersialisasi yang berlebih-lebihan atau melampaui batas korupsi.⁸

Lutan Rusli mengenai *fair play* adalah kebesaran hati terhadap lawan yang menimbulkan perhubungan kemanusiaan yang akrab dan hanyat dan mesra.⁹ Menurut RT.Hon.Philip Noel Baker *fair play* adalah sari patinya olahraga dan keniscayaan bagi perdamaian atau kelangsungan olahraga

⁷TWGheeto, *GOL!*.(Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.2013), h.83.

⁸Lutan Rusli, *Op. Cit.*, h.110.

⁹Lutan Rusli, *Loc. Cit.*, h.127.

yang membawa kemaslahatan. *Fair play* penting sekali baik pada olahraga amatir maupun olahraga profesional.”¹⁰

. *Fair play* ditunjukkan oleh pemain yang mentaati peraturan tertulis dan peraturan tidak tertulis, *Fair Play* ditunjukkan ketika dicurangi lawan namun tidak membalasnya, dan *fair play* dapat ditunjukkan oleh pemain yang bermain dengan semangat sejati, atau mampu mengendalikan emosinya.

Fair play terkandung makna bahwa dalam olahraga harus dilandasi oleh semangat kejujuran, sportivitas dan tunduk pada aturan yang telah dibuat, baik peraturan yang tersurat maupun yang tersirat. Setiap pertandingan harus harus menjunjung tinggi nilai sportifitas, menghormati segala keputusan wasit atau juri, serta selalu menghargai lawan baik pada saat bertanding maupun pada saat diluar arena pertandingan. Dalam suatu pertandingan, kemenangan bukanlah tujuan yang paling utama yang harus didapatkan, akan tetapi menjunjung nilai-nilai *fair play* yang tinggilah yang harus dimiliki setiap pemain yang bertanding dilapangan.

Fair play adalah suatu bentuk harga diri yang tercermin dari:

1. Kejujuran dan rasa keadilan
2. Rasa hormat terhadap lawan, baik dalam kekalahan maupun kemenangan
3. Sikap dan perbuatan ksatria, tanpa pamrih
4. Sikap tegas dan berwibawa, kalau terjadi bahwa lawan atau penonton tidak berbuat *fair play*
5. Kerendahan hati dalam kemenangan, dan ketenangan / pengendalian diri dalam kekalahan.¹¹

¹⁰Lutan Rusli, *Op. Cit.*, h.165.

Sehubungan dengan pendapat di atas, *fair play* ialah bersikap jujur dan memiliki rasa keadilan yang tinggi pada saat pertandingan berlangsung maupun pada saat pertandingan berakhir. Selanjutnya, mempunyai rasa hormat terhadap lawan ketika ada didalam posisi menang ataupun kalah, mampu menerima dan mengikuti peraturan pertandingan dan perlombaan dengan baik, serta menerima semua keputusan disetiap pertandingan dengan menunjukkan semangat juang tinggi baik secara individu maupun secara tim dengan menunjukkan sikap yang sportif. *Fair play* harus dimulai sejak usia dini sebagai pendidikan bagi para pesepakbola memahami dan mengerti sikap-sikap *fair play* agar perilakunya mencerminkan bahwa mereka adalah para olahragawan yang telah mengerti dan memahami *fair play* itu sendiri.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keadilan dalam Fair play

1. Menolak untuk berbuat, dimana mungkin mendapatkan keuntungan dari suatu keadaan yang merugikan lawan.
2. Menolak kejadian yang berkaitan dengan aspek materiil atau fisik, misalnya perlengkapan bertanding. Bila hal ini dapat dibetulkan atau dikurangi dikarenakan ketidak lengkapan dan akan berpengaruh terhadap hasil akhir suatu pertandingan.
3. Berusaha pada diri sendiri untuk mengurangi dorongan berbuat yang berakibat ketidakadilan yang akan menimpa lawan.¹²

Dari faktor-faktor diatas dapat disimpulkan bahwa dalam moral keadilan terkandung arti: Tidak mencari keuntungan pribadi atau tim untuk

¹¹Lutan Rusli, *Loc.Cit.*, h.127.

¹²Lutan Rusli. *Op.Cit.*, h.116.

memenangkan pertandingan, tidak materialistik dan mampu menahan diri untuk berbuat yang tidak adil terhadap lawan.

Ciri-ciri pengenalan *fair play*:

1. *Fair play* dapat dikenal baik dari perbuatan individu maupun regu
2. *Fair play* dapat terjadi atau diperlihatkan sebelum, selama, atau sesudah pertandingan.
3. Perilaku yang mencerminkan *fair play* ini berlaku pada setiap tataran kemampuan, dan sama sekali tidak dibedakan antara pemain amatir dan profesional.
4. Pemainnya harus seimbang dengan lawannya.
5. Pemain yang selalu tunduk kepada peraturan-peraturan yang tertulis.¹³

Perilaku yang menunjukkan sikap *fair play* akan diawali dengan kemampuan sepenuhnya untuk taat dan tunduk kepada setiap peraturan-peraturan yang tertulis dan mematuhi setiap peraturan yang ada. *Fair play* diperlukan jika semua peserta memiliki kesempatan yang adil untuk mengejar kemenangan dalam olahraga kompetitif. Bermain *fair* mensyaratkan bahwa semua kontestan memahami dan mematuhi tidak hanya dengan aturan formal permainan tetapi juga semangat kerja sama dan aturan tidak tertulis bermain yang diperlukan untuk memastikan agar pertandingan berjalan wajar.

Berdasarkan pengertian diatas, bisa disimpulkan bahwa dari sudut pandang manapun, *Fair play* merupakan sikap yang harus selalu ada dalam diri setiap individu, bisa menerima dan mengikuti peraturan pertandingan yang tertulis maupun tidak tertulis dengan baik, serta bisa menunjukkan

¹³Lutan Rusli, *Op.Cit.*, h.118-120.

semangat juang tinggi baik secara individu maupun tim dengan menunjukkan sikap sportif.

2. Permainan Kelompok

a. Permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara individu maupun berkelompok. Permainan bertujuan untuk bersenang-senang dan dapat mengisi waktu luang, permainan harus dilakukan tanpa ada paksaan. Dengan permainan seseorang dapat bermain dengan senang hati dan membuat hati dan pikiran menjadi *fresh*. Permainan atau sering disebut dengan game merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang, baik dari kalangan anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Semua orang sangatlah suka bermain, karena dengan bermain semua pikiran, semua masalah bisa terlupakan dan membuat pikiran menjadi lebih tenang.

Permainan tidak hanya digunakan sebagai media untuk mencari kesenangan atau sekedar rekreasi semata tetapi permainan juga bisa digunakan sebagai media belajar atau metode untuk membentuk dan merubah perilaku serta kepribadian seseorang.

Menurut Bettelheim, permainan dan olahraga kegiatan yang di tandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang di setuju bersama dan di

tentukan dari luar untuk melakukan kegiatan tindakan¹⁴ Anak-anak bermain tidak tergantung pada ada tidaknya alat atau perkakas. Apa yang di mainkan sangat tergantung pada kesepakatan mereka sendiri. Seringkali mereka bermain dengan satu permainan saja yang di ulang-ulang, tetapi ada kalanya mereka bermain dengan bermacam-macam permainan yang dipilihnya bersama-sama

Nofi Marlina Siregar berpendapat tentang permainan adalah suatu aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, dan melakukan olahraga ringan.¹⁵ Berbagai macam nilai yang terkandung dalam permainan adalah: kerjasama, tanggung jawab, menghargai teman maupun lawan bermain, disiplin, percaya diri, keberanian, sportifitas, dan lain-lain.

Masih dalam Nofi Marlina Siregar, permainan adalah medium yang sangat tepat untuk perkembangan sosial dan moral anak karna anak harus mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama-sama.¹⁶

¹⁴Tedjasaputra Mayke, *Bermain, mainan, dan permainan* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001), Hal.60.

¹⁵Nofi Marlina Siregar, *Teori bermain* (Jakarta: Program studi olahraga rekreasi fakultas ilmu keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2013), Hal.116.

¹⁶*Ibid.*, h.116.

Permainan merupakan sarana yang paling tepat untuk meningkatkan pertumbuhan fisik, dengan menggunakan permainan kondisi fisik atau struktur tubuh anak tersebut bisa terus berkembang dan anak tersebut memiliki tumpuan yang kuat dalam dirinya. Berbeda dengan anak yang tidak pernah bermain, kondisi anak yang tidak pernah bermain akan sangat berbeda dengan anak yang aktif dan sering bermain. Dengan bermain bisa juga meningkatkan daya ingat, daya jelajah, imajinasi, dan daya berpikir anak tersebut akan meningkat.

Saeful Zaman dkk menerangkan, permainan adalah suatu metode yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial karna permainan dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan.¹⁷ Sependapat dengan Saeful Zaman, Sunyo Adjie juga mengemukakan mengenai permainan adalah salah satu bentuk rekreasi yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan.¹⁸

Permainan kelompok adalah permainan yang dilakukan dengan melibatkan anak-anak secara berkelompok yang bisa menguji baik

¹⁷Saeful zaman, Dyan R. Helmi, & Gibasa team, *Games kreatif pilihan untuk meningkatkan potensi diri & kelompok*. (Jakarta: Gagas Media, 2010), H.1.

¹⁸Sunyo adji P.& Ranni N, *50 games for fun learning and teaching*. (Bandung : Yrama widya, 2013). H.1.

kemampuan dan kecerdasan secara pribadi maupun sebagai kerjasama kelompok.¹⁹

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sukarela, diatur oleh aturan-aturan tertentu, dengan menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat dan dilakukan diwaktu senggang serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran nilai-nilai untuk kehidupan yang akan datang.

b. Kelompok

Manusia pada umumnya hidup saling membutuhkan satu sama lain, artinya antara satu dengan lainnya tidak dapat hidup sendiri. Manusia pada dasarnya membutuhkan interaksi dan sosialisasi untuk menunjang kehidupan hidup sehari-hari. Kelompok adalah kumpulan dua atau lebih individu yang saling berinteraksi guna mencapai suatu tujuan.²⁰ Dengan kata lain manusia ditakdirkan untuk hidup berkelompok dan bermasyarakat agar tercapainya kebutuhan hidup.

Bordens dan Horowitz berpendapat, dalam kelompok anggota saling berinteraksi satu sama lain dan anggota kelompok memengaruhi satu sama

¹⁹Sya'ban Jamil, *Permainan Cerdas&kreatif* (Jakarta: Penebar Plus, 2016). H.10.

²⁰Harmaini, dkk, *Psikologi Kelompok Integrasi Psikologi dan Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016). h.3.

lain melalui interaksi sosial.²¹ Kelompok merupakan orang yang memiliki kepentingan yang sama dan memiliki beberapa landasan atau interaksi yang sama. Suatu kelompok dapat terdiri atas dua orang, tiga, empat, dan seterusnya sampai puluhan ataupun ratusan.

Forsyth berpendapat, kelompok adalah dua atau lebih individu yang berhubungan dalam suatu hubungan sosial. Orang-orang yang berinterpedensi dan saling memengaruhi satu sama lain.²² Shaw berpendapat, kumpulan individu yang saling memengaruhi.²³ Myers berpendapat, kelompok adalah dua atau lebih orang yang untuk beberapa waktu yang cukup lama saling berinteraksi dan memengaruhi satu sama lain dan memandang satu sama lain sebagai “kita”.²⁴ Selanjutnya Furnham berpendapat, definisi kelompok adalah sebagai berikut: 1) Dua atau lebih orang yang terlibat dalam interaksi sosial dan mereka saling memengaruhi satu sama lain. 2) Berbagi dalam beberapa isu, tujuan, sasaran dan target. 3) Mempunyai struktur yang relatif stabil (nilai dan aturan). 4) Persepsi dan *recognisi* sebagai grup.²⁵

²¹ *Ibid.*, h.3.

²² *Ibid.*, h.3.

²³ *Ibid.*, h.3.

²⁴ *Ibid.*, h.3.

²⁵ *Ibid.*, h.3.

Kerja sama kelompok tidak akan solid (kokoh) tanpa adanya persaingan dengan grupnya. Oleh karena itu, dengan ditumbuhkannya suasana kompetitif antar kelompok maka akan muncul naluri untuk bersaing dalam hal positif.²⁶ Kelompok merupakan sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut.

Berdasarkan uraian beberapa ahli tentang kelompok diatas dapat disimpulkan bahwa kelompok adalah kumpulan dua atau lebih individu yang saling berinteraksi guna mencapai suatu tujuan dan memandang satu sama lain sebagai "kita".

Jadi, permainan kelompok adalah suatu permainan yang dimainkan dengan jumlah orang tertentu, dilakukan secara sukarela, adanya aturan-aturan, menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat dan dilakukan diwaktu senggang serta sebagai media pembelajaran nilai-nilai tertentu.

Banyak contoh-contoh permainan yang dilakukan secara kelompok yang sangat berpengaruh terhadap sikap sportivitas suatu individu seperti: *transfer ring*, tali kusut, bola buta dan lain sebagainya. Dari permainan-

²⁶Pepen supendi, Nurhidayat, *50 permainan menyenangkan di indoor dan outdoor fun game*. (Jakarta: Swadaya, 2007). h.13.

permainan tersebut akan membuat para peserta senang dan tanpa sadar akan dapat menumbuhkan sikap sportivitas dalam diri para pemain tersebut.

Transfer Ring merupakan Permainan yang dimainkan diluar ruangan (*out door*), diperlukan tempat yang cukup luas untuk memainkan permainan ini. Manfaat Permainan adalah kerja sama (*team work*), sikap ksatria (tanpa pamrih), komunikasi antar sesama. Cara bermainnya adalah setiap kelompok terdiri dari 7 orang atau lebih. Semakin banyak peserta lebih bagus, setiap tim atau kelompok memilih satu orang temannya dan bertugas untuk membawa *ring* hingga *finish*. Tugas dari anggota kelompok yang lain berusaha untuk mengangkat rekan yang sudah dipilih diawal, untuk membawa *ring* hingga puncak *finish* yang telah dibuat. Satu orang yang diangkat oleh anggota kelompok tersebut tidak diperbolehkan menyentuh tanah, selain itu *ring* tersebut tidak boleh menyentuh tali yang sudah dibuat.

Permainan selanjutnya adalah bola buta. Permainan ini dimainkan diluar ruangan (*out door*). Manfaat permainan ini adalah kejujuran, tegas dan berwibawa, kepemimpinan. Aturan permainan bola buta adalah Setiap tim atau kelompok harus memilih satu orang pemimpin (*leaders*) untuk menunjukan dan mengatur jalannya permainan. Cara bermainnya, setiap tim atau kelompok terdiri dari 8 orang atau lebih. Mata dari setiap anggota kelompok harus ditutup oleh kain. Pemimpin dari setiap kelompok mengarahkan anggotanya untuk mengambil bola/balon yang ada didalam

arena permainan. Tugas seorang *leaders* disini mengarahkan anggota kelompok yang matanya telah ditutup oleh kain dan berusaha untuk mencari bola/balon yang ada di arena permainan. Setelah mendapatkan bola, anggota kelompok tersebut kembali membawa bola tersebut ketitik awal kelompok di garis *start* dan bersiap bergantian dengan anggota kelompok lainnya.

Permainan diatas merupakan beberapa contoh permainan kelompok yang bisa berpengaruh terhadap *fair play* para pemain sekolah sepak bola Kizara u-17 tahun. Hal ini dikarenakan permainan tersebut bisa memicu terjadinya interaksi diantara para pemain yang terlihat dalam hal kerja sama dan komunikasi untuk menyelesaikan tantangan dari permainan tersebut.

B. Penelitian Yang Relevan

Berhubungan dengan permainan kelompok penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Revi Octrianico dengan judul “Pengaruh Permainan Kelompok Dalam Mereduksi Tingkat Kejenuhan Latihan Pada Ekstrakulikuler Futsal SMAN 2 Cibinong, Kabupaten Bogor.”²⁷ Hasilnya menunjukkan bahwa permainan kelompok ternyata mampu berperan mereduksi kejenuhan latihan.

²⁷Muhammad Revi Octrianico, Pengaruh Permainan Kelompok Dalam Mereduksi Tingkat Kejenuhan Latihan Pada Ekstrakulikuler Futsal SMAN 2 Cibinong, Kabupaten Bogor, (Jakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2016).

Berhubungan dengan permainan kelompok, penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agung Kuntoro Saputro dengan judul “Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Konsep Diri Siswa Kelas X PERTAMINA Soccer School”.²⁸ Hasilnya menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dari permainan kelompok terhadap konsep diri siswa kelas X PERTAMINA Soccer School.

Berhubungan dengan Sportivitas, penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sapta Wijaya dengan judul “Sikap Para Pelaku Olahraga (Pelatih, Orang Tua, Wasit, Panitia, Pemain) Terhadap Fair Play Pada Liga Kompas Gramedia 2010”.²⁹ Hasilnya menunjukkan bahwa sikap para pelaku olahraga (Pemain, Pelatih, Wasit, Panitia, dan Orang Tua) tentang *Fair play* pada kejuaraan Sepak bola Liga Kompas Gramedia tahun 2010 adalah pemain 89.39%, Pelatih 85.29%, Wasit 88.49%, Panitia 77.00%, dan Orang tua 88.23%.

C. Kerangka Teoritik

Permainan merupakan salah satu kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah tanpa adanya paksaan. dengan permainan

²⁸Agung Kuntoro Saputro, Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Konsep Diri Siswa Kelas X PERTAMINA Soccer School (Jakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2015).

²⁹Sapta Wijaya, Sikap Para Pelaku Olahraga (Pelatih, Orang Tua, Wasit, Panitia, Pemain) Terhadap Fair Play Pada Liga Kompas Gramedia 2010 (Jakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2011).

setiap orang bisa mendapatkan kesenangan, informasi, pengetahuan dan dapat menghormati sesama rekannya. Salah satu jenis dari permainan adalah permainan kelompok. permainan kelompok adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok yang tidak mempunyai aturan yang baku dalam permainan, alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun durasi permainan. Permainan kelompok dapat disesuaikan dengan keadaan ataupun situasi dimana permainan itu akan dilangsungkan.

Dalam upaya meningkatkan nilai *fair play* dalam diri pemain sekolah sepak bola kizara U-17 tahun. Peran permainan kelompok sangatlah penting, karna dengan permainan kelompok dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya nilai *fair play* dalam setiap pertandingan sepakbola yang dijalani. Pengaruh permainan kelompok bisa menghilangkan kejenuhan dalam proses berlatih, penerapan permainan akan sangat membantu dalam meningkatkan nilai *fair play* terhadap diri pemain SSB Kizara u-17 tahun.

Selain untuk pengembangan diri, kegiatan ini bertujuan untuk pembentukan *fair play* baik didalam pertandingan maupun diluar pertandingan. *Fair play* sendiri sangat diperlukan pada saat pertandingan, karna sikap *Fair play* merupakan salah satu faktor penting dalam keberlangsungan pertandingan sepakbola.

Di Sekolah Sepak bola Kizara sudah cukup bagus dalam setiap program-program yang diberikan. Akan tetapi, dari segi nilai-nilai dalam

olahraga masih kurang baik salah satunya pada nilai-nilai sportivitas. Karna dalam kegiatan latihan yang dilaksanakan pada Selasa, Kamis dan Sabtu sore mereka kurang memiliki sikap *fair play*. Misalnya pada saat berlatih, ketika ada temannya terjatuh para pemain tersebut malah mentertawakan pemain tersut. Selain itu, pada saat melakukan *game situation* ketika tim lawan kemasukan para pemain tersebut malah mentertawai dan mengejeknya. Itulah contoh sebagian kejadian kecil yang terjadi dilapangan.

Dalam penelitian ini aktifitas permainan kelompok akan diterapkan kepada para pemain Sekolah Sepakbola Kizara U-17 tahun. Hal ini untuk melihat seberapa besar aktifitas permainan kelompok dalam upaya meningkatkan nilai *fair play*. Permainan kelompok merupakan suatu bentuk atau metode pelatihan dengan penekanan pada pengembangan diri dan pembentukan karakter yang disimulasikan melalui permainan-permainan kelompok. Permainan kelompok diharapkan dapat merubah sikap para pemain tersebut.

Dalam konteks tersebut peneliti mempunyai gagasan untuk menumbuhkan nilai *fair play* kepada para pemain melalui sebuah kegiatan permainan kelompok. Jenis permainan kelompok yang dapat memicu dalam menumbuhkan sikap sportif tanpa adanya paksaan, tekanan maupun dorongan dari dalam dirinya.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan atau kerangka teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Diduga terdapat pengaruh permainan kelompok terhadap *fair play* pada para pemain Sekolah Sepak bola Kizara U-17 tahun.