

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepak bola asosiasi (bahasa Inggris: *Association Football* atau *Soccer*) atau hanya sepak bola adalah cabang olahraga yang menggunakan bola yang pada umumnya terbuat dari bahan kulit, yang disebut "bola sepak", dan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang pemain inti dan beberapa pemain cadangan. Memasuki abad ke-21, olahraga ini telah dimainkan oleh lebih dari 250 juta orang di 200 negara, Sepak bola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan memasukan bola ke gawang lawan. Sepak bola dimainkan dalam lapangan terbuka yang berbentuk persegi panjang, di atas rumput atau rumput sintetis..

Tujuan dalam permainan sepak bola ini ialah mencetak gol ke gawang lawan sebanyak-banyaknya, dimana tim yang memenangkan pertandingan ialah tim yang unggul dalam mencetak gol. Dalam Sepak bola memiliki teknik dasar yaitu teknik dasar seperti *passing*, *dribbling*, *shooting*, *control*, *heading*, *chipping*, *throwin*, *goalkeeper* dan *passing*. *Passing* yaitu mengumpan bola ke rekan setim, teknik dasar ini bisa dilakukan dengan berbagai cara mulai dari kaki bagian dalam, kaki bagian luar, ujung sepatu, atau bagian bawah sepatu. Dengan berbagai cara *passing* yang paling tepat yaitu dengan menggunakan kaki bagian dalam karena mendatar dan tepat oleh sasaran yang akan di *passing*. *Control* atau menahan bola merupakan teknik dasar dalam permainan Sepak bola yang digunakan untuk

menerima umpan dari rekan setim, teknik *control* bisa menggunakan berbagai cara yaitu sol sepatu, kaki bagian dalam, dan kaki bagian luar. Dalam permainan Sepak bola *control* lebih dominan menggunakan kaki bagian dalam karena lebih efektif dengan permukaan lapangan. *Shooting* atau menembak bola ke arah gawang lawan merupakan teknik dasar yang bertujuan untuk mencetak gol, *shooting* dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu bisa dengan kaki bagian punggung kaki, kaki dalam, dan ujung sepatu (toe sol). *Dribbling* atau menggiring bola yaitu teknik yang digunakan untuk melewati lawan. Menurut (FDPFI, 2021) *Dribbling* merupakan teknik pemain dalam menguasai dan menggiring bola untuk melewati lawan dengan tujuan menciptakan peluang dalam mencetak gol". Teknik dasar memang sangat menunjang performa pemain dalam pertandingan, salah satu sisi menarik dari teknik dasar dalam permainan Sepak bola yaitu dilakukannya *dribbling* yang bervariasi baik kecepatan dan arahnya. Dengan *dribbling* pemain dapat melewati lawan dan mengancam tim lawan, banyak serangan atau gol tercipta dimulai dengan *dribbling* dan diakhiri dengan *shooting*. Dengan teknik *dribbling* yang tinggi membuat pemain lebih mudah menguasai bola dan melewati lawan. Tentu untuk menguasai teknik *dribbling* yang baik harus menguasai berbagai macam latihan, seringnya pemain berinteraksi dengan bola maka pemain semakin lihai untuk menguasai bola.

Dengan perkembangan Sepak bola yang pesat banyak didirikan *academy* atau sekolah Sepak bola yang bertujuan sebagai wadah untuk para pemain berlatih dan mengasah kemampuan mereka, tentu setiap latihan di bagi menjadi beberapa kategori sesuai umur para pemain. Perkembangan Sepak bola juga hingga ke ranah

kalangan pelajar mulai dari tingkat SD,SMP,SMA, dan perguruan tinggi. Sepak bola juga sudah memiliki wadah untuk mengembangkan kemampuan mereka untuk menuju ke jenjang profesional, dari kompetisi yang sudah ada mulai dari usia dini sampai ke profesional membuat peluang para pemain Sepak bola terbuka lebar. Kompetisi yang ada di Indonesia seperti Liga 3, Liga EPA U20, dan SURATIN *League*, selain itu banyak swasta atau lembaga yang mengadakan kompetisi dengan sistem festival. Tentu dengan adanya liga dan kompetisi yang berjalan dengan baik dan berjenjang dapat terciptanya bibit-bibit baru pemain Sepak bola di Indonesia.

Sepak bola yang semakin populer di semua kalangan masyarakat, terutama di kalangan pelajar yang memilih olahraga Sepak bola ini hanya sebatas hobi atau sebagai cita-cita untuk menjadi pemain profesional. Dengan tingginya minat di kalangan pelajar maka banyak sekolah yang mengadakan ekstrakurikuler Sepak bola, di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya SMPN 56 Jakarta. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar pelajaran sekolah, biasanya dilaksanakan setelah pulang sekolah atau di hari sabtu. Kegiatan ekstrakurikuler ini bertujuan untuk menyalurkan minat dan bakat pada siswa, siswa bisa berlatih dan mengasah keterampilannya sesuai dengan minat yang mereka inginkan. Dengan fasilitas yang cukup sederhana yaitu lapangan, gawang, dan bola maka ekstrakurikuler ini bisa diselenggarakan, bukan hanya itu beberapa sekolah menjadikan Sepak bola sebagai ekstrakurikuler favoritnya.

Jika kita berbicara strategi tentunya bagi para pecinta Sepak bola tidak akan asing dengan istilah permainan Sepak bola Rondo atau yang biasa dikenal dengan istilah kunci-kucingan, permainan ini ternyata sangatlah efektif untuk

meningkatkan chemistry dan juga teknik sebuah tim. Rondo sendiri bisa menjadi sebuah therapy yang baik bagi pemain bukan hanya untuk meningkatkan skill, tetapi juga dapat menjadi media modifikasi pembelajaran yang sangat menyenangkan.

Peneliti menemukan masalah pada saat peneliti melakukan kegiatan melatih yang merupakan salah satu kegiatan keahlian mahasiswa secara nyata di lapangan dengan mitra tertentu atau masyarakat sesuai bidang keahlian. Peneliti melakukan kegiatan melatih di salah satu sekolah SMP di JAKARTA yaitu SMPN 56 JAKARTA, Dalam ekstrakurikuler Sepak Bola. Berdasarkan pengamatan peneliti, selama kegiatan melatih masih ada kekurangan dalam urusan akurasi passing yang berpengaruh pada penguasaan bola dan keputusan memindahkan bola. Banyak siswa SMPN 56 JAKARTA yang kurang mampu dalam urusan akurasi passing(penempatan bola yang di passing sesuai dengan sasaran. Dengan passing yang tepat akan tercipta permainan kolektifitas yang bagus, baik dalam menyerang maupun bertahan), penguasaan bola (situasi di mana suatu tim sedang menguasai bola dan berpotensi untuk menghasilkan poin), lalu pergerakan membuka ruang(aksi tanpa bola seperti menciptakan ruang, berlari keruang, support) dan keputusan memindahkan bola beralih arah dari kiri kekanan atau sebaliknya). Pada saat peneliti menerapkan program latihan dan pengamatan dari beberapa pertandingan. Masih banyak siswa yang melakukan kesalahan passing, salah dalam memberi umpan dan akurasi passing yang tidak mengarah tepat ke teman. Tidak membuka ruang sehingga membuat teman kesulitan dalam passing bola dan berujung salah memberikan bola. Selain itu, timing yang tidak tepat dalam

melepaskan passing, passing yang asal dilakukan sehingga tidak tahu kemana bola diarahkan dan dampak apa yang akan terjadi ketika melepaskan passing tersebut menjadi permasalahan dalam urusan akurasi passing, penguasaan bola, pergerakan membuka ruang dan keputusan memindahkan bola.

Rondo sendiri memiliki pengertian, sebuah permainan yang dimainkan oleh sekelompok orang. Dimana para pemainnya dibagi menjadi dua tim, 3 contohnya, memainkan Rondo 4 lawan 2 yang mana "4" harus dapat melepaskan umpan sebanyak jumlah tertentu, "4" dibatasi 1 sentuhan bola dan dilakukan dalam lapangan bujur sangkar berukuran kecil. Salah satu kegunaannya adalah menyiapkan permainan untuk siap ketika menerima press dalam ruang sesak sekaligus mampu mempertahankan penguasaan bola. Rondo sebagai media untuk menilai kemampuan pemain. Tentang pentingnya berlatih 4 lawan 2 tujuannya memahami bagaimana melakukan progres bola, apa pentingnya posisi dan sudut berdiri terhadap jangkauan pandangan mata dan kecepatan perpindahan bola, apa pentingnya 4 lawan 2 terkait peningkatan level tahan tekan (press-resistance) dan lain-lain. Melalui latihan Rondo 4 lawan 2, 5 lawan 3, atau 4+3 lawan 4, pelatih dapat menilai sejauh mana ketenangan pemain ketika menghadapi press dalam ruang sesak, sekreatif apa pemain memanipulasi pressing lawan, seberapa banyak pemain memainkan umpan jalur ketiga (3rd passing line), atau sebesar apa kepercayaan diri dalam mengolah bola sebelum pemain melepaskan umpan. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan model latihan Rondo terhadap permainan Sepak bola. Pada penelitian ini, peneliti diharapkan dapat mengetahui

gambaran tentang pengembangan model latihan *Rondo* pada permainan Sepak bola yang diterapkan pada latihan dan pertandingan.

Rondo memiliki manfaat terhadap keterampilan bermain sepakbola di antaranya: 1) Melatih teknik dasar, seperti passing, control, dan first touch (sentuhan pertama), 2) Melatih pengambilan keputusan, 3) Membangun kerjasama tim dengan komunikasi dan melakukan operan-operan, 4) Dapat meningkatkan ball possession, 5) Melatih kemampuan fisik, 6) Melatih kemampuan merebut bola atau pressing. Hal ini dikuatkan oleh pernyataan Johan Cruyff yang merupakan pemain legendaris FC Barcelona dan Belanda sekaligus mantan pelatih FC Barcelona, yaitu segala sesuatu yang terjadi dalam sebuah permainan sepakbola, kecuali shooting, dapat dilakukan dalam rondo, seperti bergerak membuat ruang, apa yang harus dilakukan saat menguasai dan tidak menguasai bola, bermain sepakbola satu sentuhan, mengatasi pressing, serta bagaimana cara memenangkan bola kembali (DiBernardo, 2014).

Dengan model latihan passing berbasis *Rondo* tersebut peneliti dapat membantu meningkatkan akurasi passing sepakbola tanpa membuat pemain jenuh ketika melakukan proses latihan.

Berdasarkan latar belakang tersebut serta dengan beberapa pertimbangan maka perlu dibutuhkan inovasi model dalam proses latihan khususnya pada latihan passing berbasis *Rondo* dalam permainan Sepak bola. Dimana inovasi model ini bertujuan untuk memberikan variasi latihan pada siswa yang diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dan termotivasi mengikuti jalanya latihan. Dengan

demikian, peneliti melakukan penelitian dengan dengan judul “**Model Latihan Passing Berbasis *Rondo* Pada Ekstrakurikuler Sepak Bola SMP Di Jakarta**”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah model pengembangan latihan passing berbasis *rondo* untuk ekstrakurikuler Sepakbola siswa SMP. Fokus penelitian ini bertujuan membuat sebuah model pengembangan latihan yang dikhususkan pada latihan passing berbasis *rondo* yang di aplikasikan pada ekstrakurikuler Sepak bola SMP sehingga diharapkan para siswa dapat meningkatkan keberhasilan dalam urusan akurasi passing, penguasaan bola, dan keputusan memindahkan bola.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka rumusan masalah yang muncul pada penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana model latihan passing berbasis *rondo* pada ekstrakurikuler Sepak bola SMP?”

D. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat di peroleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat berkontribusi dalam pengembangan keilmuan khususnya dalam bidang Sepak bola.

- b. Memberikan sumbangan ide kepada guru atau pelatih dalam upaya mengembangkan latihan passing berbasis *rondo* untuk ekstrakurikulerr Sepak bola tingkat SMP.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat digunakan sebagai referensi untuk para pelatih Sepak bola untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang model latihan *rondo* pada ekstrakurikulerr Sepak bola tingkat SMP.
- b. Dapat meningkatkan suasana latihan yang menyenangkan.
- c. Pemain dapat menguasai bola melalui latihan passing berbasis *rondo* di tim sepak bola khususnya ekstrakurikuler Sepak Bola SMPN di JAKARTA



