

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang Masalah

Dalam Permainan Sepakbola banyak sekali metode – metode latihan untuk meningkatkan keterampilan, skill, wawasan dan melatih kemampuan efektif bagi para pemain sepakbola. Dalam hal ini juga metode – metode latihan yang diberikan pasti berbeda – beda tujuan dan manfaatnya. Salah satu metode dalam permainan sepakbola yaitu *Small Sided Games*.

*Small sided games* (SSG) adalah salah satu bentuk latihan dari permainan sepak bola yang di modifikasi dari permainan sesungguhnya. Dalam sepakbola *Small sided games* bisa diartikan suatu permainan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit dan dimainkan di lapangan yang ukurannya lebih kecil dari lapangan biasanya dan dengan aturan atau bentuk bentuk latihan yang disesuaikan.

Menurut Gordon (1984, hlm. 145) dalam football coaching menyusun daftar jenis-jenis bentuk latihan *Small Sided Games* yaitu *One touch pass, Two touch pass, Four goals, Beat a man before passing, Man to man marking, Uneven teams, Play and move, Up and back*.

Sedangkan sepakbola itu sendiri menurut Sucipto (2015, hlm. 23) merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang di bolehkan menggunakan lengan di daerah tendangan hukumannya. Untuk bermain sepak bola dengan baik pemain dibekali dengan teknik dasar yang baik, pemain yang memiliki teknik dasar yang baik pemain tersebut dapat bermain dengan baik pula. Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepakbola adalah menendang (kicking),

menghentikan (stopping), menggiring (dribbling), menyundul (heading), merampas (tackling), lemparan kedalam (throw-in) dan menjaga gawang (goal keeping).

Dalam Permainan Sepak bola pemain tidak hanya dituntut untuk menguasai teknik – teknik dasar seperti *passing*, *dribbling*, *shooting*, dan *heading*. Tetapi Pemain harus juga menguasai kemampuan bermain seperti melakukan pengambilan keputusan atau *Decision Making* yang efektif misalnya seperti pemain dapat mengoper bola pada waktu yang menguntungkan tim, dan juga *Skill Execution* atau pelaksanaan keterampilan misalnya seperti pemain melakukan *passing* atau *shooting* yang mengenai sasaran bahkan menjadi gol. Karena dengan kemampuan *Decision Making* dan *Skill Execution* yang bagus, akan sangat menguntungkan tim.

Selain itu pemain juga dituntut untuk melakukan pergerakan tanpa bola yang sangat penting untuk membuka ruang agar permainan tim menjadi lebih efektif dan juga strategi yang di instruksikan pelatih dapat berjalan dengan meminimalisir bola direbut oleh lawan. Ini sejalan dengan latihan *Small Sided Games*, dalam latihan *Small Sided Games* selain para pemain merasakan tekanan seperti pertandingan sesungguhnya, pemain juga dilatih untuk mengambil keputusan dengan cepat dan juga dilatih melakukan *passing* atau *shooting* dengan akurat khususnya *Small Sided Games* dengan aturan *One Touch* dan *Two Touch*.

Dalam konteks penelitian ini bentuk latihan *small sided games* dirancang dengan tujuan meningkatkan kemampuan *Decision Making* dan *Skill Execution* para pemain. Bentuk latihan *small sided games* ini dirancang seperti pertandingan sesungguhnya dengan bentuk – bentuk dari *Small Sided Games* dan variasi latihan yang berbeda - beda serta aturan yang diberikan kepada sampel. Dalam latihan ini pemain mendapatkan pengalaman seperti dalam keadaan pertandingan, karena pemain melakukan banyak sentuhan dengan bola dan tekanan dari lawan yang mengejanya.

*Small-sided games* (SSG) menjadi semakin umum di lingkungan pelatihan olahraga tim. Pelatihan Strategi ini sering digunakan oleh pelatih berdasarkan adaptasi dan manfaat utama terjadi saat pelatihan mensimulasikan pola gerakan tertentu dan fisiologis tuntutan olahraga. Metodologi ini digunakan terutama untuk pengembangan tindakan teknis-taktis, dengan asumsi peran penting dalam transfer adaptasi yang efektif dan mendapatkan konteks pertandingan (Hodgson et al., 2014).

SSG menyebabkan peningkatan Keterampilan, kecepatan, kelincahan, dan efektifitas pertandingan. Saat ini, permainan penguasaan bola digunakan oleh tim untuk meningkatkan kemampuannya dalam menjaga bola, yang dianggap sebagai penentu keberhasilan dalam kreasi ofensif situasi untuk mencetak gol (Caso & van der Kamp, 2020).

SSG juga melibatkan gerakan khusus yang ada pada intensitas yang berbeda, tingkat motivasi dan keterlibatan pemain yang tinggi, menciptakan situasi ketidakpastian yang optimal untuk mengembangkan pengambilan keputusan dan kreativitas dan secara bersamaan mengembangkan kemampuan fisik, teknis, dan taktis sehingga cocok untuk olahraga tim khususnya sepakbola (Coutts et al., 2009).

Beberapa keuntungan menurut Wein (2004) yang dapat diperoleh dengan menggunakan latihan *small-sided games*, yaitu:

1. Sentuhan terhadap bola lebih banyak.
2. Waktu untuk bermain lebih banyak.
3. Dapat meningkatkan keterampilan (skill).
4. Lebih banyak mengambil keputusan dalam suatu permainan.
5. Banyak memainkan bertahan dan menyerang.
6. Keterlibatan pemain dalam permainan lebih banyak.
7. Dapat meningkatkan kondisi fisik

Penelitian ini menemukan persoalan ketika penulis melatih di SSB PAMONG PRAJA kelompok usia 13 tahun, peneliti sering menemukan para pemain di kelompok usia tersebut ketika dalam melakukan game khususnya ketika menguasai bola pemain bingung untuk melakukan *passing* kepada siapa sehingga pemain sangat lambat dalam mengalirkan bola kepada temannya. Bahkan dalam melakukan *passing* atau *shooting* pemain sering melakukan salah *passing* sehingga sulit untuk mengontrol bola bahkan bola keluar menjadikan permainan tidak efektif dan juga *shooting* yang masih banyak tidak *on target*.

Selain itu peneliti melihat para pemain di kelompok usia tersebut masih banyak yang bingung ketika melakukan *passing* kepada teman, pemain banyak yang bingung untuk mencari ruang bahkan masih banyak pemain yang ketika melakukan *passing* hanya berlari – lari kecil tanpa dia tau dia harus mencari ruang kemana.

Di dalam permainan sepak bola pasti tidak terlepas dari yang namanya pengambilan keputusan dan eksekusi keterampilan, karena dengan menguasai kemampuan tersebut pemain dapat mengalirkan bola kepada rekan satu tim dan permainan tim bisa berjalan. Oleh karena itu diperlukan latihan dalam berbagai bentuk variasi latihan diantaranya dengan bentuk latihan *small sided games* khususnya *One Touch* dan *Two Touch* karena dengan latihan tersebut pemain dilatih untuk membuat keputusan dengan cepat dan juga melatih eksekusi keterampilan. *Small sided games* merupakan suatu bentuk latihan dalam permainan sepakbola yang memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan bola, keterampilan bermain, komunikasi, dan wawasan tentang bermain sepakbola. Selain itu hal tersebut lebih efektif untuk dilatih pada game situasi sesungguhnya seperti yang diungkapkan oleh Wager & Pakrs (2018) mengenai *small sided games* bahwa “*Technique, football insight and communication are most effectively developed in game related situation*”.

Bangkit Pramudya Putra, 2021

**PERBANDINGAN METODE LATIHAN SMALL SIDED GAMES DENGAN ATURAN ONE TOUCH, TWO TOUCH, DAN FREE TOUCH TERHADAP KEMAMPUAN DECISION MAKING DAN SKILL EXECUTION DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA DI USIA MUDA.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini diharapkan bisa membantu pemain untuk meningkatkan kemampuan *Decision Making* dan *Skill Execution* dalam situasi ketika bermain sepakbola di lapangan. Sehingga pemain tidak banyak memperlambat permainan dengan cara menurunkan tempo, ataupun melakukan kesalahan – kesalahan dalam melakukan *passing* atau *shooting*.

Penelitian ini akan dilakukan di SSB PAMONG PRAJA sesuai dengan masalah yang ditemukan penulis ketika sedang melatih, khususnya pemain SSB PAMONG PRAJA di kelompok usia 13 tahun yang berjumlah kurang lebih 16 orang.

Kemudian alasan penulis mengambil sampel usia 13 tahun atau usia muda karena pembinaan sepakbola usia muda Indonesia tengah menjadi perhatian yang serius dan terus menerus ditekuni oleh PSSI untuk terciptanya tim nasional yang mampu bersaing di level Internasional. Fondasi terciptanya tim nasional yang unggul jelas dengan mempersiapkan pemain dari usia muda. Maka dari itu Komite Pengembangan Sepakbola Indonesia menerbitkan buku Kurikulum dan Pedoman Dasar Sepakbola Indonesia yang ditulis oleh Timo S. Scheunemann dkk. Visi dari kurikulum sepakbola Indonesia ini juga menjadi dasar untuk pembinaan pelatih dalam melatih pemain usia muda. Aspek fisik, teknik, taktik dan mental semuanya tertera secara jelas untuk usia dini (5-12) tahun, usia muda (13-20) tahun dan untuk senior. Target dari kurikulum sepakbola Indonesia adalah, untuk memberikan panduan bagi para pelatih, dengan harapan kelak akan lahir pemain berbakat dan tangguh untuk tim nasional Indonesia bisa bersaing di level Internasional.

Berdasarkan pemaparan tersebut mengenai *Small Sided Games* khususnya *Small sided Games One Touch* dan *Two Touch* penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “PERBANDINGAN METODE LATIHAN *SMALL SIDED GAMES* DENGAN ATURAN *ONE TOUCH*, *TWO TOUCH* DAN *FREE*

**Bangkit Pramudya Putra, 2021**

**PERBANDINGAN METODE LATIHAN *SMALL SIDED GAMES* DENGAN ATURAN *ONE TOUCH*, *TWO TOUCH*, DAN *FREE TOUCH* TERHADAP KEMAMPUAN *DECISION MAKING* DAN *SKILL EXECUTION* DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA DI USIA MUDA.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## *TOUCH TERHADAP KEMAMPUAN DECISION MAKING DAN SKILL EXECUTION DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA DI USIA MUDA*”.

### **1.2. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.2.1. Apakah metode latihan *Small Sided Games* dengan aturan *One Touch, Two Touch* berpengaruh terhadap kemampuan *Decision Making* dan *Skill Execution* dalam permainan sepakbola di usia muda ?
- 1.2.2. Apakah metode latihan *Small Sided Games Free Touch* berpengaruh terhadap kemampuan *Decision Making* dan *Skill Execution* dalam permainan sepakbola di usia muda ?
- 1.2.3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari latihan *Small Sided Games One Touch, Two Touch, dan Free Touch* terhadap kemampuan *Decision Making dan Skill Execution* dalam permainan sepakbola di usia muda ?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Dari beberapa masalah yang telah dipaparkan di rumusan masalah di atas, adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1.3.1. Untuk mengetahui apakah metode latihan *Small Sided Games* dengan aturan *One Touch, Two Touch* berpengaruh terhadap kemampuan *Decision Making* dan *Skill Execution* dalam permainan sepakbola di usia muda.
- 1.3.2. Untuk mengetahui Apakah metode latihan *Small Sided Games Free Touch* berpengaruh terhadap kemampuan *Decision Making* dan *Skill Execution* dalam permainan sepakbola di usia muda.

1.3.3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari latihan *Small Sided Games One Touch, Two Touch, dan Free Touch* terhadap kemampuan *Decision Making* dan *Skill Execution* dalam permainan sepakbola di usia muda.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, maka yang di harapkan penulis dalam penelitian ini adalah manfaat secara teoritis dan secara praktis, yang di paparkan sebagai berikut :

##### 1.4.1. Secara Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat menjadi sumbangan pengetahuan bagi para pelatih olahraga khususnya untuk olahraga sepakbola, dalam mengembangkan keterampilan dalam bermain sepak bola khususnya untuk pembinaan sepakbola usia muda.

##### 1.4.2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat di jadikan acuan bagi atlet, Pembina, terutama pelatih olahraga dan bagi orang yang akan meneliti mengenai *Small sided games* dalam olahraga sepakbola. Untuk para pelatih bisa menjadi acuan untuk mengembangkan keterampilan sepakbola khususnya pembinaan sepakbola usia muda.

#### **1.5. Stuktur Organisasi Tesis**

Adapun struktur organisasi penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bangkit Pramudya Putra, 2021

**PERBANDINGAN METODE LATIHAN SMALL SIDED GAMES DENGAN ATURAN ONE TOUCH, TWO TOUCH, DAN FREE TOUCH TERHADAP KEMAMPUAN DECISION MAKING DAN SKILL EXECUTION DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA DI USIA MUDA.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1.5.1. BAB I : Pendahuluan yang berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi tesis.
- 1.5.2. BAB II : Berisikan tentang kajian pustaka yang diangkat dalam penelitian. Kajian pustaka meliputi hal-hal berikut : kosep-konsep dan teori yang berkaitan, penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti. Bab ini akan diakhiri dengan memaparkan hipotesis penelitian.
- 1.5.3. BAB III : metode penelitian yang berisikan hal-hal sebagai berikut : desain penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.
- 1.5.4. BAB IV : Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- 1.5.5. BAB V : kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian.