

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Menurut Penney dkk (dalam Mustafa, 2022) pendidikan jasmani dianggap penting karena bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan harga diri yang positif melalui peningkatan kepercayaan fisik dan pencapaian kesuksesan individu. Bangun (2016) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani di Indonesia bertujuan untuk menciptakan keselarasan antara tubuh dan perkembangan jiwa, serta merupakan upaya untuk membentuk bangsa Indonesia yang sehat, baik secara lahir maupun batin. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berperan penting dalam membentuk harga diri, keselarasan tubuh dan jiwa, serta mewujudkan generasi yang sehat secara fisik dan mental.

Sepak bola adalah olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat di seluruh dunia, karenanya olahraga ini sangat populer dan banyak sekali peminatnya. Namun olahraga ini bukanlah jenis olahraga yang mudah untuk dimainkan, terlebih lagi perkembangan permainan sepak bola moderen menuntut setiap pemainnya untuk memiliki skill yang baik yakni eksekusi teknik sepak bola seperti *dribbling, control, passing, heading, shooting* harus sempurna artinya dapat dilakukan dalam kecepatan tinggi dan sudut ruang yang sempit, kesadaran taktikal yakni kemampuan kognitif yang dapat bereaksi dan beradaptasi terhadap berbagai taktik sepakbola kompleks dan fisik prima yakni

gabungan antara kecepatan, kekuatan, daya tahan dan tentunya koordinasi. Menurut Syafruddin (2011:23) “keempat komponen yaitu komponen kondisi fisik, komponen keterampilan teknik, komponen taktik dan komponen mental diperlukan oleh setiap pemain baik dalam cabang olahraga perorangan maupun beregu untuk meraih prestasi puncak suatu cabang olahraga”.

*Passing* dan *control* sendiri merupakan teknik dasar yang sangat penting, bisa dikatakan jika seseorang tidak bisa melakukan *passing* dan *control*, maka orang tersebut tidak akan bisa bermain sebagai pemain profesional (Noviada dkk, 2014). Pemain yang tidak memiliki kemampuan *passing* dan *control* yang bagus maka penampilan dari pemain tersebut tidak akan sesuai harapan, sehingga agar mendapat kualitas teknik dasar *passing* dan *control* yang bagus maka diperlukan latihan khusus untuk mencapainya. *Passing* merupakan salah satu teknik dasar yang sangat dibutuhkan setiap pemain. *Passing* bisa dilakukan dengan menggunakan sisi kaki, tumit, atau sisi bawah. Namun yang paling baik adalah menggunakan kaki dalam dengan arah mendatar, operan ini memiliki akurasi paling baik dibanding yang lainnya (Kurniawan, 2011: 104). Teknik mengontrol bola dalam permainan sepak bola dapat dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan telapak kaki (Kurniawan, 2011: 104).

Berdasarkan hasil wawancara dan data yang diterima di SD GMIT OEBELO pada pembelajaran sepak bola, penulis menyimpulkan bahwa dari 21 siswa, hanya terdapat 7 siswa yang telah mencapai KKM, sedangkan 14 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu

75. Hal ini disebabkan karena masih banyak siswa yang melakukan kesalahan pada saat menendang (*passing*) dan mengontrol bola karena belum menguasai teknik dasar sepak bola dengan baik. Selain itu, siswa menganggap bahwa pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang kurang penting dan hanya sekadar aktivitas biasa. Kondisi ini menunjukkan bahwa perlu adanya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran sepak bola di SD GMIT OEBELO, agar siswa tidak hanya bermain sepak bola, tetapi juga mampu menerapkan teknik-teknik dasar sepak bola dengan baik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Penerapan Model Games Passing Zone Dan Control & Go Dalam Pembelajaran Teknik Passing Dan Control Menggunakan Kaki Bagian Dalam Pada Siswa Kelas V SD GMIT OEBELO”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat di identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya penguasaan teknik dasar *passing* dan *control* bola pada siswa kelas V di SD GMIT OEBELO dalam pembelajaran sepak bola.
2. Kurangnya metode pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang dapat meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam bermain sepak bola secara teknik.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, penelitian ini hanya difokuskan pada pembelajaran sepak bola,

khususnya teknik dasar *passing* dan *control* bola menggunakan kaki bagian dalam.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan Model *Games Passing Zone Dan Control & Go* Dalam Pembelajaran Teknik *Passing* Dan *Control* Menggunakan Kaki Bagian Dalam Pada Siswa Kelas V SD GMIT OEBELO”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk “Mengetahui Penerapan Model *Games Passing Zone Dan Control & Go* Dalam Pembelajaran Teknik *Passing* Dan *Control* Menggunakan Kaki Bagian Dalam Pada Siswa Kelas V SD GMIT OEBELO”

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Guru PJOK**

Memberikan alternatif model pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar sepak bola siswa, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

**b. Bagi Siswa**

Membantu meningkatkan kemampuan teknik dasar *passing* dan *control*, sekaligus menumbuhkan minat dan semangat dalam mengikuti pelajaran PJOK.

**c. Bagi Sekolah**

Memberikan sumbangan terhadap peningkatan mutu pembelajaran PJOK melalui pendekatan yang inovatif, serta mendukung terciptanya lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.

**d. Bagi Peneliti**

Sebagai pengalaman langsung dalam menerapkan model *games* dalam proses pembelajaran, serta sebagai bahan evaluasi dan pengembangan ke depannya.