

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga sebagai bagian dari aktivitas dalam kehidupan manusia merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dalam pencapaian kesempurnaan hidup manusia. Sesuai dengan perkembangan jaman, kini olahraga bukan lagi hanya sebagai aktivitas yang bermaksud menjaga kebugaran saja, namun juga sudah memiliki nilai-nilai prestasi, yang dihargai oleh berbagai kalangan, baik itu pemerintah daerah maupun instansi pendidikan.

Olahraga adalah salah satu bentuk aktifitas fisik maupun psikis yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan pada tubuh. Dengan perkembangannya, olahraga semakin banyak peminat dan penikmatnya. Hal tersebut disebabkan karena semakin sadarnya masyarakat tentang pentingnya berolahraga, dengan jiwa yang sehat tubuh pun mampu melakukan aktifitas sehari-hari ataupun melakukan pekerjaan. Dalam berolahraga banyak hal yang bisa kita lakukan contohnya dengan permainan futsal. Suatu aktivitas fisik dapat disebut olahraga, jika memiliki unsur-unsur sukarela, rekreasi, latihan, prestasi, dan sportif.

Pendidikan Jasmani adalah proses pembelajaran murid melalui aktivitas fisik dengan meliputi intelektual, sosial, budaya dan emosi. Pendidikan Jasmani berperan untuk melahir dan membangunkan murid secara menyeluruh dari aspek kemahiran, kecerdasan, pengetahuan

dan. Selain itu, pendidikan jasmani juga menekankan aktivitas fisik dalam pembelajaran dengan menitik beratkan nilai murni dalam aspek sosial dan emosi murid sekolah.

Permainan futsal menuntut setiap individu untuk memiliki teknik dasar yang baik lalu menggabungkannya dalam kerjasama tim yang baik. Untuk memenangkan pertandingan tidak hanya membutuhkan kerja sama sangat penting dalam permainan futsal. Di dalam permainan futsal ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain yaitu *control*, *passing*, *shooting* dan *dribbling*.

Control atau teknik mengontrol bola dalam permainan futsal dapat dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan telapak kaki sebelah depan dengan memanfaatkan sol sepatu. Teknik mengontrol bola dengan sol sepatu dalam futsal sangat penting sehingga harus dikuasai oleh setiap pemain. *Passing* atau biasa disebut mengoper bola dapat dilakukan dengan menggunakan beragam sisi kaki, yaitu menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, ujung kaki, tumit, atau sisi bawah. Namun yang paling baik adalah menggunakan kaki bagian dalam dengan arah mendatar karena umpanan akan memiliki akurasi paling baik jika dibandingkan dengan lainnya. *Shooting* atau menendang keras ke arah gawang dengan tujuan mencetak gol, dapat dilakukan dengan menggunakan ujung kaki atau bagian punggung kaki. *Dribbling* atau menggiring bola yang bertujuan untuk mengecoh lawan yang pada

dasarnya teknik dribbling meliputi gerakan berlari, berjalan, berputar atau bisa juga berbelok.

Menurut Irawan (2009:32) dalam permainan futsal menggiring bola dapat dilakukan menggunakan telapak kaki (*sole of the foot*), menggunakan kaki bagian dalam (*inside of the foot*) kaki bagian luar (*outside of the foot*) dan bagian punggung kaki (*instep of the foot*). Teknik dribbling memiliki peranan penting dalam permainan futsal, menurut Robert Koger (2007:51) menjelaskan bahwa “Menggiring bola (*dribbling*) adalah metode menggerakkan bola dari satu titik ke titik lain di lapangan dengan menggunakan kaki”.

Permainan merupakan salah satu kebutuhan terpenting untuk anak-anak. Bermain menyimpan manfaat yang begitu besar bagi tumbuh kembang anak dan kesehatan tubuh anak yang berawal dari aktivitas sehari-hari anak, baik yang dilakukan didalam rumah maupun diluar rumah, yang dimana dalam aktivitas tersebut mengandung banyak pembelajaran, maka dari itu anak-anak wajib untuk bermain karena dalam bermain mereka terus bergerak dan beraktivitas. Bermain juga suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain hal ini menunjukkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Bermain disebabkan karena adanya sisa kekuatan di dalam dirinya yang sedang berkembang dan tumbuh. Produksi kekuatan dalam diri anak itu melebihi apa yang

dibutuhkan lahir dan batin. Bermain memiliki fungsi yang luas, seperti untuk anak, orang tua dan fungsi lainnya bagi anak, Dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada anak-anak di Sekolah Dasar Jakarta banyak anak-anak yang kurang termotivasi dalam menjalani pembelajaran dikarenakan monoton, kurangnya variasi pembelajaran, lalu peneliti melakukan wawancara dengan Guru Sekolah Dasar Jakarta dan mendapatkan hasil tentang kurangnya inovasi dalam pembelajaran. Maka dari itu, peneliti ingin membuat model pembelajaran *dribbling* berbasis permainan yang di dalamnya terdapat unsur rekreasi. Dengan memasukkan unsur permainan dalam model pembelajaran *dribbling* berbasis permainan untuk anak SD, di harapkan bisa membuat anak termotivasi dan semangat dalam melakukan pembelajaran. Selain itu tujuan utama dari permainan yang dibuat saat pembelajaran yakni menumbuhkan kegembiraan serta motivasi anak dalam belajar, sehingga siswa dapat bermain dan mendapatkan prestasi dalam bidang olahraga futsal. Butuh pendekatan yang baik dan menyenangkan agar anak se usia mereka benar-benar bisa mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dan pendidik mengetahui gambaran variasi model pembelajaran

B. Fokus Penelitian

Agar masalah tidak meluas, maka berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka fokus penelitian perlu dibatasi. Pada penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada masalah yaitu model permainan *dribbling* pada siswa Sekolah Dasar, yang diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran *dribbling* untuk siswa Sekolah Dasar untuk meningkatkan motivasi belajar bagi anak.

C. Perumusan Masalah

Berkaitan dengan model yang akan dikembangkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah model pembelajaran *dribbling* futsal berbasis permainan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Jakarta?
2. Apakah model permainan *dribbling* futsal untuk siswa Sekolah Dasar efektif untuk meningkatkan motivasi belajar anak?

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat dirumuskan beberapa kegunaan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Dapat menjawab permasalahan dalam penelitian ini.
2. Bagi peneliti, hasil penelitian model ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang pendidik.

3. Bagi siswa, model permainan *dribbling* ini diharapkan mampu memberikan variasi dalam belajar futsal.
4. Bagi institusi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu dalam bidang olahraga sehingga menambah hasil penelitian yang lebih baik dari sebelumnya.

