

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bola basket adalah cabang olahraga beregu yang dimainkan oleh 5 orang dilapangan sehingga membutuhkan kerja sama tim yang baik, dimana suatu tim dapat dikatakan bermain secara beregu yaitu dengan banyaknya melakukan *passing*. Adapun teknik dasar bermain bola basket yaitu *Shooting, Passing, Dribbling, Catching, Rebound, Tuck position, Pivot, Footwork, Ball handling*, Namun *Passing* merupakan aspek penting dalam *teamwork mentality*, itu mengapa banyak ahli mengatakan "*passing is the most dangerous things in basketball*" karena tim yang berhasil melakukan *passing game* dan menghasilkan kemenangan dapat dipastikan memiliki *teamwork* yang sangat baik, karena untuk melakukan *passing* pemain harus mengerti satu sama lain baik dalam pergerakan dan juga mencari ruang kosong untuk melakukan *finishing*, seperti *shoot* ataupun *lay up*. Dalam keadaan ini pemain juga harus mengesampingkan ego masing-masing untuk kebutuhan tim agar lebih efisien dalam melakukan *offense*.

Passing juga merupakan kunci dari keefektifan dan keefisiensi *offense*. Pergerakan bola yang cepat dengan *passing* akan menyulitkan lawan dalam melakukan *defense*. Namun melakukan *passing* yang baik dan benar bukanlah perkara mudah, ada beberapa aspek yang mempengaruhi

kemampuan *passing* yang baik seperti, teknik yang benar, akurasi (*on target*), ketepatan waktu (*timing*), membuat keputusan yang tepat, dan juga pengelihatannya (*vision*) yang luas. Oleh karena itu, tak jarang banyak ditemukan *turnover* karena kegagalan *passing* yang kurang sempurna. *Turnover* dalam pertandingan berpengaruh besar dalam kegagalan sebuah tim dalam meraih kemenangan, Karena ketika *turnover* berarti kesempatan untuk membuat *point* berkurang, dan seringkali dari *turnover* lawan mampu mencetak *point* dengan mudah. Dalam situasi pertandingan seringkali pemain melakukan *passing* yang tidak terarah karena tekanan yang mereka hadapi.

Berdasarkan pengamatan peneliti di kejuaraan wilayah Jakarta Pusat kelompok Umur 10 Tahun *club Airone Basketball* tidak banyak pemain yang melakukan *passing* dengan tepat ke arah rekan satu tim, banyak terjadi pemain melakukan *passing* tidak tepat sasaran atau target sebagai contoh *passing* ke arah kaki, *passing* terlalu tinggi bahkan sering terjadi pemain melakukan *passing* ke arah belakang dari arah larinya rekan satu tim sehingga hal tersebut mengakibatkan terjadinya *turnover*.

Berikut adalah hasil statistik *Turnover* yang dilakukan oleh pemain kelompok umur 10 tahun *Club Airone Basketball vs Hangtuah Jakarta* pada tanggal 23 Februari 2019 bertempat di Gor Rawamangun Jakarta Timur.

Quarter 1 tim *Airone* melakukan 3 kali kesalahan *passing* yang mengakibatkan tim *Hangtuh* dapat mencuri *point*

Quarter 2 tim *Airone* melakukan 4 kali kesalahan *passing* yang menghasilkan 8 *point* untuk tim *Hangtuh*

Quarter 3 tim *Airone* melakukan 2 kesalahan *passing* yang menghasilkan tim *Hangtuh* dapat mencuri 4 *point*

Quarter 4 tim *Airone* melakukan 2 kali kesalahan *passing* yang menghasilkan 4 *point* untuk tim *Hangtuh*

Skor akhir pertandingan ini adalah 26-18 untuk kemenangan tim *Hangtuh* Jakarta, total Turnover yang dihasilkan dari kesalahan *passing* pada tim *Airone* sebanyak 11 kali, dari data diatas dapat disimpulkan tim *Airone Basketball* kurang baik dalam melakukan *passing* sehingga tim *Hangtuh* Jakarta dapat memanfaatkan kesalahan *passing* tersebut untuk menghasilkan *point* sehingga tim *Hangtuh* dapat memenangkan pertandingan.

Masalah ini membuat peneliti yakin untuk membuat Model latihan *passing* dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target pada permainan bola basket yang bertujuan sebagai referensi pelatih untuk membantu memperbaiki teknik dasar, *timing* serta target sasaran dalam melakukan *passing*. Peneliti yakin bahwa banyak *club* lainnya yang memiliki masalah yang sama, hal ini sangat berbahaya mengingat bahwa *passing is*

the most dangerous thing's in basketball yang berarti *passing* adalah hal paling berbahaya dalam bola basket dan konsekuensi jika kita salah dalam melakukan *passing* adalah *Turnover* yang tentunya akan merugikan tim.

B. Fokus Penelitian

Agar masalah tidak meluas maka berdasarkan latar belakang, fokus penelitian harus dibatasi. Peneliti memfokuskan masalah pada model latihan *passing* menggunakan media alat bantu sasaran atau target pada permainan bola basket. untuk Kelompok umur 10 Tahun

C. Perumusan Masalah

Berkaitan dengan model yang akan di kembangkan oleh peneliti, maka dapat dirumuskan masalah bagaimana model latihan *passing* dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target pada permainan bola basket.

D. Kegunaan Penelitian

1. Bagi peneliti

Hasil penelitian pembuatan model ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang Pelatih

2. Bagi institusi

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu dalam bidang olahraga kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas

Negeri Jakarta sehingga melahirkan penelitian-penelitian yang lebih baik dari sebelumnya.

3. Bagi pelatih

Model latihan *passing* menggunakan media sasaran/target ini dapat menjadi variasi latihan *passing* dan menambah wawasan.

4. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan terutama di bidang cabang olahraga bola basket.