

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses Pendidikan yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan Pendidikan melalui gerak fisik. Menurut Cholik (2009) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya. Oleh karena itu pendidikan jasmani harus diutamakan mengingat mempunyai tujuan yang penting dalam pengembangan pembelajaran. Banyak yang menganggap, kurang penting mengikuti mata pelajaran Pendidikan jasmani, dikarenakan belum mengerti peran dan fungsi pendidikan jasmani.

Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Menurut Husdarta (2011:18), pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan Pendidikan. dengan Pendidikan Jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Melalui Pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk

mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Pembangunan dibidang keolahragaan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dalam Pendidikan jasmani, rohani dan sosial serta membentuk watak dan kepribadian bangsa yang bermartabat. Menyadari bahwa olahraga merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, untuk itulah pemerintah menjadikan sebagai salah satu bagian dari pembangunan nasional. Pembangunan dalam Pendidikan Indonesia merupakan suatu perwujudan kehidupan bangsa. Hal ini sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan nasional menetapkan: “Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga memerlukan peraturan, pendidikan, pelatihan, pengembangan dan dana pengawasan (UU RI, 2005).

Pendidikan jasmani tidak terlepas dari usaha Pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya, pendidikan jasmani merupakan usaha untuk menerapkan pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah kehidupan yang sehat jasmani dan rohani, usaha tersebut berupa kegiatan jasmani atau fisik secara ilmiah, terarah, dan sistematis yang tersusun oleh lembaga pendidikan.

Metode pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam metode pembelajaran kooperatif terdapat banyak variasi pembelajaran salah satunya adalah metode pembelajaran tipe TGT (*teams games tournaments*) atau metode kompetisi permainan-permainan kelompok.

Metode kooperatif tipe TGT (*teams games tournaments*) merupakan metode yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur-unsur permainan. Model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh peserta didik untuk mengisi peran sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan *Reinforcement*. Menurut Adnyana

(2014:8). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam belajar kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda dengan keberadaannya heterogenitas kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa. Hal tersebut dapat menjadi stimulus untuk peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan termotivasi. *Output* dari pembelajaran kolaborasi ini bertujuan untuk mencapai hasil belajar peserta didik mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Salah satu keberhasilan seorang guru adalah pada saat guru mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif. Kegiatan belajar mengajar yang efektif akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan apa yang diharapkan dalam pembelajaran itu dapat tercapai. Pendidikan jasmani dan olahraga adalah proses Pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk kebugaran meningkatkan kualitas atau keterampilan gerak motorik juga merupakan sarana serta pembinaan prestasi yang dilakukan di lembaga Pendidikan sekolah serta pada lembaga Pendidikan di luar sekolah. Dalam Pendidikan jasmani, banyak cabang olahraga yang dipelajari di sekolah sesuai dengan kurikulum yang ada, termasuk sepak bola.

Sepak bola adalah suatu cabang olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang terdiri dari sebelas orang dengan tujuan mencetak gol ke gawang lawan untuk memperoleh kemenangan dengan peraturan-peraturan tertentu. Menurut Sucipto dkk (2007: 17) ada beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki oleh seorang pemain sepak bola adalah (*passing*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merebut (*tackling*), lemparan kedalam (*throu-in*), dan menjaga gawang (*goal kepping*). Menurut (Sodikin & Ahmad, 2010) bahwa sepak bola merupakan permainan yang dilakukan oleh dua regu/tim. Setiap tim terdiri atas 11 pemainan sepak bola membutuhkan kerja sama tim yang kompak. Disamping itu, Menurut Hidayat (2017:6), sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang dimainkan di atas suatu kawasan yang lapang oleh dua kelompok yang disebut tim. dengan variasi dan kombinasi

dengan teknik-teknik dasar juga diperlukan dalam permainan ini. Pembelajaran Pendidikan jasmani memberikan modal dasar bagi para siswa yang memiliki minat dalam permainan sepak bola.

Seorang pemain bukan saja dituntut harus mempunyai fisik serta mental yang kuat, akan tetapi juga teknik dasar permainan yang baik dan benar. Menurut Sucipto (2000: 22), mengontrol bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola, mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan dan memudahkan untuk passing.

Sepak bola sudah cukup lama mendunia, yang memerlukan kerja sama dalam permainan sepak bola. Namun biasanya siswa masih sulit dalam melakukan teknik dasar mengontrol bola dengan kaki bagian dalam. Selain itu juga siswa kurang melakukan kerja sama antar siswa. Selama ini, pembelajaran sepak bola di SMK Negeri Hulu Gurung, siswa tidak terlalu aktif saat pembelajaran sepak bola berlangsung. Apalagi pada saat pembelajaran berlangsung siswa hanya terpusat pada Guru. Siswa mendengarkan penjelasan dan memperhatikan guru memperagakan cara mengontrol bola dengan kaki bagian dalam sambil menirukan. Hal ini membuat siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Metode yang di gunakan dalam pembelajaran sepak bola adalah metode komando dan ceramah, yaitu Kurangnya kesempatan siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri Hulu Gurung untuk mengontrol bola dengan kaki bagian dalam selama pembelajaran berlangsung, pertanyaan lisan kurang dapat di tangkap oleh pendengaran, apalagi digunakan kata-kata asing, dan kurang cocok dengan tingkah laku kemampuan peserta didik. Sehingga siswa kurang memahami dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sepak bola.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di sekolah SMK Negeri Hulu Gurung dengan standar nilai ketuntasan (KKM) yaitu 70 dari jumlah keseluruhan siswa kelas XI multimedia sebanyak 38 siswa hanya terdapat 9 siswa (24%) yang tuntas, sedangkan 29 siswa (76%) tidak tuntas. Dari hasil observasi yang diperoleh maka peneliti berupaya meningkatkan keterampilan

kontrol kaki bagian dalam permainan sepak bola menggunakan metode TGT (*teams games tournament*).

Harapan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah siswa dapat melakukan dan menguasai Teknik kontrol menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola dengan baik secara teoritis maupun penerapan teori dan praktek dengan baik dan benar. Sehingga dapat meningkatkan prestasi yang telah dimiliki siswa. Dalam proses pembelajaran kontrol kaki bagian dalam pada permainan sepak bola seorang guru juga dituntut untuk menyajikan materi pelajaran yang kreatif guna untuk menarik minat siswa dalam menerima materi yang diajarkan sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran yang identik dengan laki-laki pada dasarnya memiliki kesulitan yang tinggi untuk pihak perempuan dan tidak semua laki-laki memiliki kemampuan terhadap sepak bola. Kesulitan akan terjadi apabila pembelajaran teknik mengontrol bola tidak disertai metode yang sesuai. Pendidik dalam kondisi ini memiliki perhatian yang lebih untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk aktif dan mencapai hasil belajar berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan permasalahan yang telah dikemukakan tersebut adapun nilai KKM SMK Negeri Hulu Gurung adalah 70 dan terlihat dari 38 siswa, 24% atau 9 siswa yang tuntas dan 76% atau 29 siswa tidak tuntas, dalam mengatasi minat dan meningkatkan motivasi peserta didik yang ditandai dengan pencapaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) diperlukan metode pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran yang dirasa dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap hasil belajar pelajaran PJOK adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games turnaments*).

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul: “Upaya Meningkatkan Keterampilan Kontrol Kaki Bagian Dalam Permainan Sepak Bola Menggunakan Metode Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri Hulu Gurung”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, adapun masalah umum dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah upaya meningkatkan keterampilan kontrol kaki bagian dalam permainan sepak bola melalui metode kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri Hulu Gurung?”

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam meningkatkan keterampilan kontrol kaki bagian dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri Hulu Gurung?
2. Bagaimanakah pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) untuk meningkatkan keterampilan kontrol kaki bagian dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri Hulu Gurung?
3. Apakah terdapat peningkatan keterampilan kontrol kaki bagian dalam permainan sepak bola menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri Hulu Gurung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan umum dalam penelitian ini untuk mengetahui Keterampilan Kontrol Kaki Bagian Dalam Permainan Sepak Bola Menggunakan Metode Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri Hulu Gurung:

1. Perencanaan pembelajaran metode kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) untuk meningkatkan keterampilan kontrol kaki bagian dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri Hulu Gurung
2. Pelaksanaan pembelajaran metode kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) untuk meningkatkan keterampilan kontrol kaki bagian dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri Hulu Gurung

3. Meningkatkan keterampilan kontrol kaki bagian dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri Hulu Gurung

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan referensi bagi kawan-kawan mahasiswa program studi penjasokes untuk melakukan kegiatan penelitian.
- b. Sebagai pengembangan ilmu Pendidikan olahraga, khusus dalam hal kemampuan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap keterampilan kontrol menggunakan kaki bagian dalam permainan sepak bola dan juga memperoleh pengetahuan, pemahaman dalam Menyusun karya ilmiah dan pengkajian baru mengenai keterampilan melakukan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap keterampilan kontrol menggunakan kaki bagian dalam permainan sepak bola
- c. Penerapan pendekatan bermain pada pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap keterampilan kontrol menggunakan kaki bagian dalam permainan sepak bola menurut peneliti dapat meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antara siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswi lain yang berbeda.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat menarik perhatian siswa agar lebih antusias lagi dalam mengikuti pembelajaran olahraga. Menambah wawasan guru mengenai penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan mengontrol bola menggunakan kaki bagian dalam permainan sepak bola dan, menjadi referensi guru dalam pengembangan pembelajaran olahraga sepak bola, serta dapat memberikan keaktifan dan prestasi belajar

siswa terhadap pembelajaran penjaskes dan membuat pembelajaran penjaskes lebih menarik menyenangkan dan terasa mudah.

b. Bagi Siswa

Dengan banyak model pembelajaran mereka mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas dan kreatifitas serta kerja sama dalam pembelajaran

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai pertimbangan untuk inovasi model pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan ilmiah dan sistematis terhadap kemampuan mahasiswa sebagai calon tenaga mengajar yang akan datang.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Suatu penelitian ilmiah diperlukan adanya kejelasan ruang lingkup penelitian. Sehubungan dengan itu, maka dalam penelitian ini diuraikan variabel-variabel yang menjadi pusat penelitian serta batasan-batasan operasional dalam sebuah penelitian.

1. Variabel Penelitian

Variabel dapat di artikan suatu konsep yang memiliki nilai ganda atau suatu faktor lain yang di ukur akan menghasilkan skor yang bervariasi dan merupakan gejala yang mengikuti objek penelitian. Hamid Darmadi (2011:20) menyatakan “variabel adalah suatu artibut, sifat, aspek, dari manusia, gejala, objek, yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya”. sejalan dengan pendapat diatas, menurut Sugiyono (2013:38) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apasaja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehinga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Sedangkan Suharsimi Arikunto (2010:161) menyatakan bahwa variabel adalah “objek penelitian atau apa yang menjadi titik dari suatu penelitian.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut yang memiliki variasi tertentu yang kemudian ditetapkan oleh peneliti lalu dipelajari dan ditarik kesimpulan. Variabel dalam penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan melalui metode kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap keterampilan kontrol menggunakan kaki bagian dalam permainan sepak bola

a. Variabel Tindakan

Variabel tindakan adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel masalah, ada atau munculnya variabel ini karena variabel Tindakan tertentu. Kristiyanto (2013:83) mengatakan bahwa “Tindakan dalam PTK juga dapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa dalam hal penggunaan, pendekatan, atau metode, media asesmen atau penilaian. Jakni (2017:51) mengatakan bahwa “Variabel Tindakan merupakan solusi yang ditawarkan dalam memecahkan masalah penelitian yang dirumuskan menjadi variabel masalah PTK.

Berdasarkan pengertian menurut ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian variabel Tindakan adalah suatu Tindakan atau solusi yang bisa berupa apa saja seperti penggunaan metode atau penilaian yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Berhubungan dengan pernyataan tersebut maka variabel tindakan dalam penelitian ini adalah metode kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). menurut Shoimin (2014:203) dalam Panuntun (2020:19-23) pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu model kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Sedangkan menurut Rusman (2018) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Dari pernyataan para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode TGT (Teams Games Tournament) merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan tanpa adanya perbedaan kemampuan, jenis kelamin serta suku atau ras, dengan demikian semua siswa terlibat dalam proses pembelajaran.

b. Variabel Masalah

Variabel masalah yang berfungsi menghubungkan variabel satu dengan variabel lain. Variabel masalah adalah suatu variabel yang timbul karena dipengaruhi oleh adanya variabel tindakan. Sugiyono (2017:12), menyatakan bahwa “Variabel masalah disebut variabel output, kriteria, konsekuen, adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel tindakan. Jakni (2017:50) mengatakan bahwa “Variabel masalah adalah gejala dan aktivitas yang menjadi sumber terjadinya masalah Pendidikan dan pembelajaran yang diidentifikasi dalam penelitian, yang menjadi fokus, kajian serta dicarikan solusi pemecahannya melalui suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut fungsinya variabel ini dipengaruhi oleh variabel lain.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Variabel masalah adalah variabel yang menjadi sebab munculnya variabel tindakan. Adapun yang menjadi variabel masalah dalam penelitian ini adalah keterampilan kontrol menggunakan kaki bagian dalam permainan sepak bola.

Menurut Sucipto (2000: 22), mengontrol bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Sedangkan menurut Mielke (2007 :15) menghentikan bola dan membuat bola berada didekat pemain yang menguasai bola, sehingga pemain tersebut dapat menguasainya.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa mengontrol bola menggunakan kaki bagian dalam merupakan salah satu teknik dasar permainan sepak bola yang harus dikuasai sehingga memudahkan pemain

dalam mengatur tempo lajunya permainan dan memudahkan dalam mengamankan bola dari pihak lawan.

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari berbagai penafsiran yang berbeda dalam penelitian perlu dikemukakan penjelasan istilah. Beberapa penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

a. Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games turnaments*) adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (*games*) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran Guru membagi siswa kedalam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang dan terbentuklah 8 kelompok. Teams bersifat heterogen ditentukan oleh guru kemudian Guru membuat games, setiap kelompok bertanggung jawab atas menang atau kalah saat melakukan games, kemudian guru memberikan arahan mengenai materi pembelajaran kontrol kaki bagian dalam setelah dirasa siswa memahami cara melakukan kontrol dengan kaki bagian dalam, guru menjelaskan aturan games,

Games 1: Lempar tahanan

Setiap kelompok mengutus 1 orang siswa untuk berada dititik yang telah ditentukan sebagai pelempar bola, sedangkan anggota kelompoknya berbaris memanjang kebelakang, siswa yang berada dibarisan paling depan yang pertama menerima lemparan bola dengan menggunakan kaki bagian dalam setelah menerima bola kemudian berlari kearah teman satu team yang melepar bola dan menggantikannya kemudian si pelempar pertama berlari menuju barisan paling belakang, setiap anggota kelompok wajib melakukannya secara bergilir dalam waktu yang telah ditentukan

guru dan apabila ada teman satu teamnya kesulitan melakukan kontrol kaki bagian dalam maka anggota teamnya harus membantu hingga bisa melakukan Teknik kontrol menggunakan kaki bagian dalam.

Games 2: passing kontrol

Setiap kelompok membuat lingkaran kemudian salah satu siswa yang berada dalam kelompok tersebut memegang bola setelah pluit di bunyikan oleh guru maka siswa yang memegang bola tersebut harus melakukan *passing* ke teman satu *teamsnya* namun yang melakukan *passing* tidak diperbolehkan menyebut nama teman satu *teamsnya* yang akan diberinya *passing*, jadi setiap teman satu kelompoknya harus fokus terhadap kemana arah datangnya bola. Lama waktu permainan yang diberikan guru selama 3 menit. Apabila rekan *teamsnya* tidak dapat menahan bola tersebut maka *teams* tersebut akan mendapat hukuman. Dalam permainan ini setiap kelompok harus kompak dan melakukan teknik menahan/menghentikan bola menggunakan kaki bagian dalam dengan baik dan benar.

b. Kontrol Kaki Bagian dalam Permainan Sepak Bola

Kontrol menggunakan kaki bagian dalam merupakan upaya untuk menghentikan bola yang sedang bergerak agar berada dalam penguasaan.

Adapun cara melakukan kontrol menggunakan kaki bagian dalam sebagai berikut:

- 1) Posisi badan sejajar dengan datangnya bola, kaki tumpu mengarah pada bola dengan lutut sedikit ditekuk.
- 2) Posisi kaki yang digunakan untuk menghentikan bola diangkat sedikit. permukaan kaki bagian dalam dijulurkan ke depan segaris dengan datangnya bola.
- 3) Bola menyentuh kaki persis di bagian dalam, kaki yang digunakan menghentikan bola fleksibel dengan mengikuti arah bola.
- 4) Pandangan mata tertuju ke arah bola dan laju bola.

