

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Hakikat Pendidikan**

#### **1. Hakikat Pendidikan**

Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Achmad Munib, 2004: 142).

Hal di atas menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya yang terencana, yang dilakukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik tentu berbeda-beda, yang nantinya adalah tugas seorang pendidik untuk mampu melihat dan mengasah potensi-potensi yang dimiliki peserta didiknya sehingga mampu berkembang menjadi manusia berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan mempunyai tugas untuk menghasilkan generasi yang baik, manusia-manusia yang lebih berbudaya, manusia sebagai individu yang memiliki kepribadian yang lebih baik. Tujuan pendidikan di suatu negara akan berbeda dengan tujuan pendidikan di negara lainnya, sesuai dengan dasar negara, falsafah hidup bangsa, dan ideologi negara tersebut.

Di Indonesia dikenal istilah Pendidikan Nasional, adapun yang dimaksud dengan pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang–Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai–nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sedangkan tujuan dari pendidikan nasional sebagaimana yang tercantum di dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan sangat berguna dalam kehidupan manusia. Menurut Agus Taufiq, dkk (2011: 1.3) pendidikan setidaknya memiliki ciri sebagai berikut: (1) Pendidikan merupakan proses mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat, dimana dia hidup, (2) Pendidikan merupakan proses sosial, dimana seseorang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah) untuk mencapai kompetensi sosial dan pertumbuhan individual secara optimum, (3) Pendidikan merupakan proses pengembangan pribadi atau watak manusia.

## 2. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pengertian pendidikan jasmani sering dikaburkan dengan konsep lain. Konsep itu menyamakan pendidikan jasmani dengan usaha atau kegiatan yang mengarah pada pengembangan jasmani dengan setiap usaha atau kegiatan yang mengarah pada pengembangan organ–organ tubuh manusia (*body building*), kesegaran jasmani (*physical fitness*), kegiatan fisik (*physical actifites*), dan pengembangan keterampilan (*skill development*). Pengertian itu memberikan pandangan yang sempit dan menyesatkan arti pendidikan jasmani yang sebenarnya. Walaupun memang benar aktivitas fisik itu mempunyai tujuan tertentu, namun kerana tidak dikaitkan dengan tujuan pendidikan, maka kegiatan itu tidak mengandung unsur–unsur pedagogik.

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktifitas pengembangan fisik secara terisolir, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum. Sudah barang tentu proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematik antar pelakunya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut pendapat Pangrazi dan Dauer, (1992) dalam Adang Suherman, (1999: 20) Pendidikan Jasmani sebagai berikut: *Physical education is a part of the general educational program that contributes, primarily through movement experiences, to the total growth and development of all childern. Physical education is defined as education of*

*and through movement, and must be conducted in a manner that merit this meaning.*

Berdasarkan uraian di atas, maka pendidikan jasmani merupakan bagian dari program pendidikan umum yang kemudian memberi sebuah kontribusi kepada pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan gerak dan pendidikan melalui gerak, dan harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan konsepnya.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dibagi ke dalam empat kategori sebagai berikut:

**a. Perkembangan Fisik**

Tujuan yang berhubungan dengan kemampuan melakukan aktifitas-aktifitas yang melibatkan aktifitas fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).

**b. Perkembangan Gerak**

Tujuan yang berhubungan dengan kemampuan melakukan gerakan secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillful*).

**c. Perkembangan Mental**

Tujuan yang berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.

#### **d. Perkembangan Sosial**

Tujuan yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang Suherman, 1999 : 23).

### **B. Permainan Sepakbola**

#### **1. Sejarah Permainan Sepakbola**

Belum ada yang bisa memastikan dari mana dan bangsa apa yang pertama kali memainkan permainan ini. Banyak negara mempunyai argumentasi terhadap klaim atas olahraga ini. Seperti bangsa Indian Kuno di benua Amerika, mereka sudah lama mempunyai kebiasaan untuk melakukan permainan yang dilakukan oleh banyak orang dan dalam permainan tersebut menggunakan objek berupa benda yang terbuat dari bahan getah karet untuk disepak atau ditendang. Sedangkan di Asia, bangsa Cina dan Jepang Kuno juga sudah lama para biksu–biksu menggunakan media bola yang terbuat dari bahan karet sebagai salah satu perlengkapan ritual kepercayaannya.

Di Eropa bangsa Romawi juga sudah lama mengenal permainan menendang atau menyepak suatu media/benda berbentuk bulat. Di mana pada saat mengisi waktu luang, para tentara Romawi bermain saling berebut menendang/menyepak tengkorak kepala manusia dari musuhnya yang sudah dibunuh. Pada perkembangannya, objek tengkorak diganti dengan benda yang dapat difungsikan menjadi bola dan tidak merusak kaki. Baru pada abad ke- 19. Di Inggris, para kalangan muda terpelajar di sekolah dan universitas seperti Universitas Cambridge London memperkenalkan

permainan sepakbola dengan menggunakan format dan peraturan sepakbola modern seperti sekarang ini (Agus Salim, 2007: 11 – 14).

Pada tanggal 26 Oktober 1863 didirikan badan resmi sepakbola dengan nama *The Football Association* (FA) di kota Cambridge Inggris. Sedangkan pada tanggal 21 Mei 1905 atas inisiatif Guirin dari Perancis dibentuk *Federation International The Football Assocation* (FIFA) dimana tujuh negara sponsor sekaligus anggota pertamanya adalah Perancis, Belgia, Belanda, Denmark, Spanyol, Swedia dan Swiss. Kemudian FIFA pada tahun 1930 menyelenggarakan kejauran sepakbola dunia untuk yang pertama kali, yang diselenggarakan di Uruguay dan sekaligus menjadi juara kejuaraan sepakbola untuk yang pertama. Selanjutnya kejuaraan sepakbola dunia dikenal dengan sebutan *World Cup* yang diselenggarakan setiap 4 tahun sekali.

## **2. Hakikat Permainan Sepakbola Secara Umum**

Permainan sepakbola adalah salah satu olahraga yang sangat populer di dunia. Secara internasional sepakbola dikenal dengan nama “*Soccer*” atau “*Football*”. Dalam pertandingan, sepakbola dimainkan oleh dua kelompok yang masing–masing berusaha memasukkan bola ke gawang lawan mainnya. Masing–masing kelompok beranggotakan sebelas pemain, sehingga sebuah kelompok dalam sepakbola disebut juga kesebelasan, (Adrian R. Nugraha, 2010: 64).

Ada beberapa peraturan dalam permainan sepakbola yang perlu diketahui adalah :

**a. Lapangan Permainan**

Lapangan sepakbola harus memiliki ukuran panjang 100 – 130 *yard* dan lebar 50 – 100 *yard*.

**b. Perlengkapan**

Bola yang digunakan berdiameter 27 – 28 inchi dan berat 14 – 16 ons. Dan juga perlengkapan lain seperti baju olahraga, celana pendek, kaos kaki, pelindung tulang kering dan sepatu.

**c. Awal Permainan**

Untuk memulai permainan pemain harus melakukan tendangan dari titik tengah.

**d. Wasit**

Dalam permainan sepakbola permainan dipimpin oleh seorang wasit dan dibantu oleh dua orang hakim garis.

**e. Skor**

Gol dicetak jika bola melewati goal line seutuhnya, antara tiang gawang dan di bawah palang. Setiap gol dihitung sebagai satu skor, (Joseph A. Luxbacher, 2004: 2 – 4)

**f. Lama Permainan**

Untuk pertandingan dewasa yang standar, permainan terdiri dari dua babak yang masing-masing babak lamanya adalah 45 menit. Umumnya terdapat masa istirahat 15 menit di anantara kedua babak tersebut.

Menurut Juari, Wagino, dan Sukiri, (2010: 16), permainan sepakbola dilakukan oleh dua tim, masing-masing tim terdiri atas 11 orang pemain

dan beberapa orang pemain cadangan. Masing-masing pemain dalam setiap tim berusaha untuk mencegah pihak lawan memasukkan bola ke dalam gawangnya dan berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan.

Berikut beberapa peraturan dalam permainan sepakbola :

- 1) Bola yang dipakai berbentuk bulat dan berwarna terang
- 2) Bahan bola yang terbuat dari karet, kulit, atau bahan lain yang sejenis dan tidak membahayakan
- 3) Lingkaran bola yaitu 68-71 cm
- 4) Berat bola yaitu 396-458 gram
- 5) Tekanan udara bola 0,60-0,70 atmosfer
- 6) Lama permainan adalah 2 x 45 menit dengan istirahat 10 menit
- 7) Lapangan berbentuk persegi panjang, dengan ukuran panjang 90-120 meter dan lebar 45-90 meter. Juari, Wagino, dan Sukiri, (2010: 16)

### **3. Hakikat Permainan Sepakbola Mini Untuk Anak Usia 10 – 12 Tahun**

Perkembangan permainan sepakbola mengalami banyak perubahan dan dimodifikasi sesuai kebutuhan/siapa yang memainkannya. Untuk umur anak Sekolah Dasar tentunya dibutuhkan permainan sepakbola yang berbeda dibandingkan permainan aslinya, maka muncul modifikasi permainan sepakbola mini, di mana peraturannya disesuaikan dengan pertumbuhan fisik anak Sekolah Dasar.

Adapun bentuk permainan sepakbola mini untuk Anak Sekolah Dasar Usia 10-12 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Lapangan berukuran 50 x 65 meter
- b. Tidak ada daerah gawang
- c. Daerah penalti berukuran 14 x 33 meter
- d. Gawang berukuran 2 x 6
- e. Lamanya permainan adalah 2 x 25 menit
- f. Tidak ada *off side*



- g. Tidak ada lemparan ke dalam. Bola ditendang ke dalam permainan dengan jarak lawan minimal 6 meter dari bola
- h. Semua tendangan bebas dilakukan secara tidak langsung
- i. Tidak ada tendangan pinalti
- j. Tendangan gawang dapat dilakukan dari arah mana saja di dalam daerah penalti
- k. Jumlah pemain 9 orang, dengan susunan 1 penjaga gawang, 3 pemain belakang, 2 pemain tengah, dan 2 pemain depan, (Juari, Wagino dan Sukiri, 2010: 16).

Menurut Moch Dasuki (2004: 15-17), bentuk permainan sepakbola untuk anak SD adalah sebagai berikut :

- a. Ukuran lapangan 50 x 70 meter
- b. Tinggi gawang 2 meter dan lebar gawang 2 meter
- c. Ukuran bola yang digunakan adalah
  - Keliling lingkaran : 64 - 66 cm
  - Berat : 320 – 360 cm
  - Tekanan : 64 – 66 lbs
  - Warna : hitam putih/ biru putih
- d. Permainan dilaksanakan dalam 2 babak, tiap babak 20 menit dengan waktu istirahat 5 menit
- e. Awal permainan diawali dengan tendangan pertama atau *kick off* dilakukan di titik tengah, sebelumnya dilakukan undian.

#### **4. Teknik Dasar dalam Permainan Sepakbola**

Seorang pemain sepakbola harus memiliki pengetahuan tentang aturan dan penguasaan teknik yang benar. Dengan penguasaan teknik benar, seorang pemain akan menghasilkan sebuah permainan yang baik dan indah. Teknik–teknik dasar dalam sepakbola harus dimiliki oleh seorang pemain yang nantinya akan menunjang permainan dalam sebuah tim, Menurut Sucipto dkk, (2000: 17 – 36) beberapa teknik yang perlu dimiliki pemain sepakbola adalah :

### a. Menendang (*Kicking*)

Menendang merupakan salah satu teknik permainan sepakbola yang paling dominan. Tujuan dari menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*Shooting at the goal*), dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*). Dilihat dari perkenaan bagian kaki ke bola, menendang dibedakan beberapa macam, yaitu:

1) Menendang dengan kaki bagian dalam

Pada teknik ini, perkenaan kaki pada bola tepat pada mata kaki dan tepat di tengah bola.

2) Menendang dengan kaki bagian luar

Perkenaan kaki pada bola tepat pada punggung kaki bagian luar dan tepat pada tengah–tengah bola, pada saat perkenaan dengan bola pergelangan kaki ditegakkan.

3) Menendang dengan punggung kaki

Perkenaan kaki pada bola tepat pada punggung kaki penuh dan tepat pada tengah–tengah bola, pada saat mengenai bola pergelangan kaki ditegakkan.

4) Menendang dengan punggung kaki bagian dalam

Perkenaan kaki pada bola tepat di punggung kaki bagian dalam dan tepat pada tengah bawah bola dan pada saat kaki mengenai bola, pergelangan kaki ditegakkan.

## **b. Menghentikan Bola (*Control/ Stopping*)**

Pada umumnya bagian tubuh yang digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki, paha, dan dada. Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menghentikan bola adalah :

- 1) Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam

Bagian yang digunakan untuk menghentikan bola adalah bagian dalam/ mata kaki.

- 2) Menghentikan bola dengan kaki bagian luar

Bagian kaki yang digunakan untuk menghentikan bola adalah bagian samping punggung kaki.

- 3) Menghentikan bola dengan punggung kaki

Bagian kaki yang digunakan untuk menghentikan bola adalah bagian punggung kaki penuh.

- 4) Menghentikan bola dengan telapak kaki

Menghentikan bola dengan telapak kaki atau dengan cara menginjak bola.

- 5) Menghentikan bola dengan paha

Dengan cara mengangkat paha saat bola datang, kemudian saat bola mengenai paha, paha direndahkan mengikuti arah bola.

- 6) Menghentikan bola dengan dada

Bola dibusungkan ke depan menghadap bola yang datang, pada saat bola mengenai dada, dada dilentingkan mengikuti arah bola.

**c. Menggiring Bola (*Dribbling*)**

Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang bola terputus–putus atau pelan–pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan kaki yang dipergunakan untuk menendang bola, yaitu menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam, menggiring bola dengan kaki bagian luar, dan menggiring bola menggunakan punggung kaki.

**d. Menyundul Bola (*Heading*)**

Menyundul bola pada hakikatnya adalah memainkan bola dengan menggunakan kepala. Tujuan menyundul bola dalam permainan sepakbola adalah untuk mengumpan, mencetak gol, dan untuk mematahkan serangan lawan/membuang bola.

**e. Merampas Bola (*Tackling*)**

Merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan. Merampas bola dapat dilakukan sambil berdiri (*standing tackling*) dan sambil meluncur (*sliding tackling*).

**f. Lemparan ke dalam (*Throw – in*)**

Lemparan ke dalam merupakan satu–satunya teknik dalam permainan sepakbola yang dimainkan dengan lengan dari luar lapangan permainan. Selain mudah untuk memainkan bola, dari lemparan ke dalam *off side* tidak berlaku. Lemparan ke dalam dapat dilakukan dengan atau tanpa awalan, baik dengan posisi kaki sejajar maupun salah satu kaki ke depan.

Selain teknik di atas, terdapat teknik tanpa bola yang harus dimiliki oleh seorang pemain sepakbola, antara lain adalah :

**a. Lari cepat dan mengubah arah**

Ketrampilan berlari perlu dikuasai oleh seorang pemain sepakbola. Hal tersebut merupakan ketrampilan dasar tanpa bola yang harus sering dilatih. Kecepatan dan kelincahan dapat dilatih dengan lari bolak balik (shuttle-run), lari belak-belok (zig-zag), dan jongkok-berdiri (squat thrust).

**b. Melompat dan meloncat**

Gerakan melompat dan meloncat digunakan ketika seorang pemain menghindari teckling dari lawan, maupun saat mengambil bola dengan sundulan.

**c. Gerak tipu tanpa bola/gerak tipu badan**

Gerakan ini berhubungan dengan kelincahan seorang pemain saat bergerak menempatkan posisi.

**d. Gerakan untuk seorang penjaga gawang**

Penjaga gawang harus memiliki kelincahan dalam bergerak saat mengantisipasi serangan lawan.

**5. Teknik Dasar Mengumpan Bola dalam Permainan Sepakbola**

Menendang merupakan salah satu teknik yang dominan dalam permainan sepakbola. Salah satu tujuan menendang dalam permainan sepakbola adalah untuk mengumpan (*passing*), (Sucipto dkk, 2000: 17). Tujuan utama dari mengumpan/*passing* adalah mengalirkan bola agar

tercipta peluang untuk mencetak gol serta agar pemain lawan tidak mudah merebut penguasaan bola karena bola terjauhkan dari lawan dengan *passing*, Komarudin, (2011: 3). Adapun teknik mengumpan bola dapat dibagi menjadi tiga tahap sebagai berikut:

**a. Tahap/Sikap Awal**

- 1) Berdiri siap dengan menghadap sasaran di belakang bola.
- 2) Kaki tumpu berada di samping bola.
- 3) Kaki tendang berada di samping belakang bola, (Sucipto dkk, 2000: 18).

**b. Tahap/Sikap Inti**

- 1) Kaki tumpu sedikit ditekuk.
- 2) Kaki tendang ditarik ke belakang dan ayunkan ke bola.
- 3) Perkenaan kaki pada bola tepat pada depan mata kaki.
- 4) Perkenaan bola pada bagian tengah-tengah bola, (Sucipto dkk, 2000: 18).

**c. Tahap/Sikap Akhir**

- 1) Gerak lanjut kaki tendang diangkat menghadap sasaran.
- 2) Pandangan mengikuti arah jalannya bola
- 3) Kedua lengan terbuka di samping badan, (Sucipto dkk, 2000: 18).

**6. Teknik Dasar Menghentikan Bola dalam Permainan Sepakbola**

Menghentikan bola salah satu teknik dalam permainan sepakbola yang bertujuan untuk menerima bola (*control*), yang termasuk di dalamnya adalah untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan dan

memudahkan untuk melakukan *passing*, (Sucipto dkk, 2000: 22). Adapun teknik dalam menghentikan bola dapat dibagi menjadi tiga tahap sebagai berikut:

**a. Tahap/Sikap Awal**

- 1) Posisi badan siap segaris dengan arah datangnya bola.
- 2) Kaki tumpu mengarah pada bola dengan lutut sedikit ditekuk.
- 3) Kaki penghenti sedikit kebelakang kaki tumpu, (Sucipto dkk, 2000: 22).

**b. Tahap/Sikap Inti**

- 1) Kaki penghenti diangkat dan dijulurkan ke depan dengan kaki bagian dalam menghadap ke arah datangnya bola.
- 2) Bola menyentuh kaki pada bagian dalam/ depan mata kaki.
- 3) Kaki penghenti mengikuti arah bola.
- 4) Kaki penghenti bersama bola berhenti di bawah badan (terkuasai), (Sucipto dkk, 2000: 22).

**c. Tahap/Sikap Akhir**

- 1) Pandangan mengikuti jalannya bola sampai bola berhenti.
- 2) Kedua lengan dibuka menjaga keseimbangan.
- 3) Bola tidak memantul jauh dari kaki, (Sucipto dkk, 2000: 22).

**7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Penguasaan Keterampilan Bermain Sepakbola**

Setiap orang memiliki tujuan yang berbeda-beda dalam belajar keterampilan sepakbola. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya. Dalam pencapaian suatu keterampilan faktor-

faktor tersebut secara umum dibedakan menjadi tiga seperti: faktor proses belajar, faktor pribadi dan faktor situasional (lingkungan), Amung Ma'mun, Yudha M. Saputra, (2000: 70). Ketiga faktor inilah yang diyakini telah menjadi penentu utama untuk mencapai keberhasilan dan mempelajari sebuah keterampilan. Di bawah ini akan diuraikan semua faktor tadi.

### **1. Faktor Proses Belajar (*Learning Proses*)**

Proses belajar yang baik tentunya harus mendukung upaya menjelmakan pembelajaran pada setiap pesertanya. Dalam hal pembelajaran gerak, proses belajar yang harus diciptakan adalah yang dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang diyakini kebenarannya serta dipilih berdasarkan nilai manfaatnya. Pada setiap proses belajar, menggunakan metode yang berbeda berdasarkan materi pelajaran.

### **2. Faktor Pribadi (*Personal Factor*)**

Setiap orang (pribadi) merupakan individu yang berbeda-beda, baik dalam hal fisik, mental emosional, maupun kemampuan-kemampuannya. Selain itu setiap orang merupakan individu-individu yang memiliki cirri, kemampuan, minat, kecenderungan, serta bakat yang berbeda-beda. Jadi dalam proses belajar keterampilan gerak banyak juga ditentukan oleh ciri-ciri atau kemampuan dan bakat dari orang yang bersangkutan. Semakin baik kemampuan dan bakat seorang anak, maka ia akan lebih mudah dalam menguasai keterampilan tersebut. Menurut Singer dalam Amung Ma'mun dan Yudha M Saputra, (2000: 72-74), ada sekitar 12



faktor pribadi yang sangat berhubungan dengan upaya pencapaian keterampilan, antara lain adalah: Ketajaman indera, persepsi, intelegensi, ukuran fisik, pengalaman masa lalu, kesanggupan, emosi, motivasi, sikap, jenis kelamin, usia dan faktor-faktor pribadi yang lain.

### **3. Faktor Situasional (*Situational Factor*)**

Seseungguhnya faktor situasional yang dapat mempengaruhi kondisi pembelajaran adalah lebih tertuju pada keadaan lingkungan. Yang termasuk ke dalam faktor situasional itu, antara lain: tipe tugas yang diberikan, peralatan yang digunakan termasuk media belajar, serta kondisi sekitar di mana pembelajaran itu diselenggarakan. Faktor-faktor ini pada pelaksanaannya akan mempengaruhi proses pembelajaran serta kondisi pribadi anak, yang kesemuanya berjalan saling menunjang dan atau sebaliknya. Penggunaan peralatan serta media belajar, misalnya, secara langsung atau tidak akan berpengaruh pada minat dan kesungguhan siswa dalam mengikuti proses belajar, yang nantinya akan mempengaruhi hasil dari belajar keterampilan tersebut.

Selain hal di atas, untuk bisa bermain sepakbola dengan baik, diperlukan faktor pendukung seperti halnya faktor genetik, kedisiplinan dalam latihan dan pelatih. Faktor-faktor tersebut akan selalu ada dan berpengaruh, jika bisa mengelolanya dengan baik maka seseorang akan mampu menguasai keterampilan bermain sepakbola dengan baik, bahkan menjadi seorang pemain sepakbola yang hebat.

### **a. Faktor Genetika**

Kemampuan fisik dan postur tubuh setiap seseorang berbeda satu dengan yang lain. Hal tersebut disebabkan oleh faktor genetika dari orang tuanya. Dalam dunia sepakbola hal tersebut sangat berpengaruh. Seseorang pemain dengan postur tubuh kecil, maka dia akan mudah dalam melewati lawan namun mengalami kesulitan dalam menjangkau bola-bola atas. Selain itu, kecepatan dalam berlari pun tidak menutup kemungkinan lambat jika dibandingkan dengan pemain yang berpostur tinggi. Begitu juga dengan pemain yang memiliki tubuh yang terlalu tinggi juga mengalami hambatan dan kesulitan tersendiri dalam bermain sepakbola. Berbeda dengan pemain yang memiliki tubuh ideal. Meskipun demikian, baik postur besar atau kecil jika kita tetap mau berlatih maka kekurangan tersebut akan tertutupi.

### **b. Kedisiplinan dalam Latihan**

Kedisiplinan merupakan faktor yang penting dalam berlatih sepakbola. Kemampuan seseorang yang baik bila diimbangi dengan kedisiplinan dalam latihan maka kemampuan tersebut akan bertambah baik pula.

### **c. Faktor Pelatih**

Dibalik suatu kemenangan dalam permainan sepakbola tentunya tidak terlepas dari seorang pelatih. Kehadiran seorang pelatih yang memberikan semangat dalam sebuah pertandingan. Dalam latihan, kemampuan seorang pelatih dalam memberikan materi-materi latihan

yang mudah diterima pemain akan membuat pemain lebih mudah menguasai keterampilan-keterampilan yang dipelajari, Miftah Alraniri, (2012: 1).

## **C. Metode Pembelajaran**

### **1. Hakikat Metode Pembelajaran**

Metode adalah cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan, (Dwi Siswoyo, dkk, 2008: 133). Sedangkan pembelajaran menurut Briggs, (1992) dalam Achmad Sugandi, (2004: 6) merupakan kata kerja dari “mengajar” yang artinya menimbulkan “belajar” dan itu terjemahan dari “*teaching*” atau diartikan juga “*instruction*”. *Instruction* adalah seperangkat peristiwa (*event*) yang mempengaruhi si belajar sedemikian rupa sehingga si belajar itu memperoleh kemudahan. Jadi metode merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mencapai tujuan, sedangkan pembelajaran adalah sebuah tindakan untuk mempermudah belajar peserta didik.

Menurut Mosston dan Ashworth, (1994) dalam Dwialih Yuan, (2010: 2) Pendekatan pembelajaran/ metode pembelajaran adalah cara untuk mencapai tujuan belajar yaitu tujuan yang diharapkan tercapai oleh siswa dalam kegiatan belajar. Pendekatan yang sering digunakan dalam aktifitas pendidikan jasmani ada 7, yaitu :

#### **a. Pendekatan Pengetahuan-Keterampilan (*Knowledge-Skill Approach*)**

Pendekatan ini dibagi menjadi 2 metode yaitu ceramah (*lecture*) dan latihan (*drill*).

**b. Pendekatan Sosialisasi (*Socialization Approach*)**

Dalam pendekatan ini pendidikan tidak hanya diarahkan untuk meningkatkan ketrampilan pribadi dan berkarya saja, tetapi juga ketrampilan berinteraksi sosial dan hubungan manusiawi.

**c. Pendekatan Personalisasi**

Landasan pemikiran pendekatan ini adalah aktivitas pendidikan jasmani dapat digunakan untuk sebagai media pengembangan kualitas pribadi. Metodenya adalah *problem solving*.

**d. Pendekatan Belajar (*Learning Approach*)**

Tujuan pendekatan ini untuk mempengaruhi kompetensi dan proses belajar anak dengan metode terprogram (*programmed instruction*), *Computer assisted instruction (CAI)*, dan metode kreativitas dan pemecahan masalah.

**e. Pendekatan *Motor Learning***

Pendekatan ini mengajarkan aktivitas jasmani berdasarkan klasifikasi ketrampilan dan teori proses informasi yang diterima. Metode yang dikembangkan berdasarkan pendekatan ini adalah *part-whole methods* dan *modeling (demonstration)*.

**f. Pendekatan Permainan Taktik (*Tactical Game Approaches*)**

Adalah pendekatan dengan menggunakan permainan, tujuannya agar siswa memahami manfaat teknik permainan tertentu dengan cara mengenalkan situasi permainan tertentu terlebih dahulu kepada anak. Melalui kegiatan permainan akan terjadi persaingan dan kompetisi yang

dapat mewujudkan keinginan pribadi siswa untuk mencoba kemampuan yang telah dimiliki.

#### **g. Spektrum Gaya Mengajar**

Spektrum gaya mengajar dikembangkan berdasarkan pemikiran bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan murid dan pelaksanaan pembagian tanggung jawab.

Menurut Mosston, (1994) dalam Dwialih Yuan, (2010: 2) terdapat 4 gaya mengajar yang sering digunakan dalam pembelajaran, yaitu :

##### 1) Gaya komando (*the command style*)

Peran guru pada pembelajaran ini sangat dominan, yaitu sebagai pembuat keputusan pada semua tahap, karena pada tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi sepenuhnya dilakukan oleh guru, sedangkan peserta didik/ siswa hanya berperan sebagai pelaku ataupun pelaksana saja yang sepenuhnya harus tunduk terhadap pengarahan, penjelasan, dan segala perintah dari guru. Esensi dari gaya komando adalah adanya hubungan yang langsung dan cepat antara stimulus guru dan respon murid.

##### 2) Gaya latihan atau penugasan (*the practice style*)

Pada awalnya guru menggunakan gaya komando, namun dalam tahap tertentu guru memberi tugas kepada siswa, dalam melaksanakan tugas tersebut siswa boleh mengambil keputusan sendiri. Guru bertindak sebagai penyusun rencana dan mempresentasikan rencana tersebut kepada peserta didik/ siswa. Pada tahap evaluasi, guru melakukan observasi/ pengamatan terhadap kegiatan/aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik/siswa secara individu. Gaya latihan ini sangat sesuai untuk pembelajaran dalam penguasaan teknik dasar.

##### 3) Gaya resiprokal (*the reciprocal style*)

Pada gaya resiprokal, kelas diorganisir dan dikondisikan dalam peran-peran tertentu (dibagi menjadi dua kelompok), ada peserta didik/ siswa yang berperan sebagai pelaku, dan sebagai observer (pengamat) terhadap aktivitas yang dilakukan oleh kelompok pelaku, sedangkan guru sebagai fasilitator. Kelompok siswa yang bertindak

sebagai observer mengamati tampilan/aktivitas yang dilakukan oleh temannya (pelaku) dengan membawa lembar observasi (pengamatan) yang telah disusun oleh guru, selanjutnya observer tersebut mengevaluasi tampilan dari kawannya yang bertindak sebagai pelaku. Dalam hal ini evaluasi dilakukan oleh peserta didik/ siswa sendiri secara bergantian.

Melalui upaya mengevaluasi aktivitas temannya, diharapkan siswa juga mengetahui konsep pelaksanaan yang benar, karena setiap siswa akan berperan sebagai observer (pengamat), maka mereka akan berupaya untuk menguasai konsep gerakanya yang benar. Untuk pelaksanaan gaya resiprokal, siswa terlebih dahulu harus mempelajari teknik dasar, dan gaya resiprokal ini dilaksanakan pada pembelajaran teknik lanjutan.

#### 4) Gaya inklusi (*the inclusions style*)

Pada gaya inklusi, guru berperan sebagai pembuat keputusan dalam perencanaan, sedangkan peserta didik/ siswa menentukan pilihan terhadap kelompok kegiatan dalam pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru terlebih dahulu menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan.

Selanjutnya siswa secara bebas boleh memilih aktivitas pada yang mereka anggap sesuai dengan kemampuannya (siswa) sendiri. Siswa diberi kesempatan untuk mengevaluasi kemampuan dirinya atas dasar lembar kriteria kemampuan yang telah dibuat oleh guru dan mengambil keputusan untuk berpindah level yang ada di atasnya (yang lebih tinggi). Untuk pelaksanaan gaya inklusi, siswa terlebih dahulu harus pernah melakukan pembelajaran teknik dasar.

## **2. Pendekatan Permainan Taktik (*Tactical Game Approaches*)**

Pendekatan permainan taktik adalah pendekatan dengan menggunakan permainan, tujuannya agar siswa memahami manfaat teknik permainan tertentu dengan cara mengenalkan situasi permainan tertentu terlebih dahulu kepada anak. Melalui kegiatan permainan akan terjadi persaingan dan kompetisi yang dapat mewujudkan keinginan pribadi siswa untuk mencoba kemampuan yang telah dimiliki. Dalam pembelajaran suatu keterampilan guru harus memiliki kreatifitas, salah satunya menggunakan pendekatan permainan ini. Sebelum guru memberikan keterampilan khusus

kepada siswa, sebaiknya siswa diberikan bentuk-bentuk permainan yang nantinya menuju pada keterampilan sesungguhnya.

Menurut Moch Dasuki, (2004: 1), Permainan adalah kegiatan yang menggembirakan baik diri sendiri maupun orang lain. Menurut Utmi Munandar dalam Ismail, (2009:1) bermain adalah suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, social, moral dan emosional. Kegiatan yang menggembirakan yang dilakukan sendiri maupun dengan orang lain dapat berupa permainan tradisional maupun olahraga. Agar dapat bermain dengan baik perlu memahami berbagai pola gerak tubuh dan teknik bermain.

Ketrampilan gerak tubuh dapat dikelompokkan menjadi tiga :

- a. Keterampilan Lokomotor: adalah keterampilan gerak berpindah tempat. Contoh: berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur dan lain sebagainya.
- b. Keterampilan Non-lokomotor: adalah keterampilan gerak di tempat tanpa berpindah tempat. Contoh: membungkuk, meliuk, melenggok, bergoyang, mengayun dan lain sebagainya.
- c. Keterampilan Manipulatif: adalah keterampilan gerak untuk menggunakan atau memainkan alat. Contoh: melempar, menangkap, memukul, mendorong, menarik dan lain sebagainya, (Nanang Sudrajat, dkk, 2004: 5-49).

Menurut Achmad Latiief Ardiwinata dkk, (2006: 4) permainan dibagi menjadi dua yaitu : permainan untuk bermain/ mengisi waktu (*play*) dan

permainan untuk bertanding (*games*). Permainan untuk bermain dilakukan guna mengisi waktu luang dan bersifat hiburan yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak. Sedangkan permainan untuk bertanding dibagi menjadi empat jenis, yaitu :

1. Permainan yang memerlukan kekuatan/ ketrampilan fisik.

Contoh: egrang, dayung, panah, dan pencak silat.

2. Permainan yang memerlukan suatu siasat.

Contoh: dakon, dam-daman dll.

3. Permainan yang memerlukan kekuatan fisik dan siasat.

Contoh: sepaktakraw, gobak sodor, kasti dll.

4. Permainan yang bersifat untung-untungan.

Contoh: karapan sapi, adu ayam dll.

Permainan-permainan di atas ada yang tergolong sebagai permainan tradisional. Indonesia negara yang memiliki banyak pulau-pulau yang tersebar luas dari Sabang sampai Merauke tentunya mempunyai banyak sekali jenis permainan tradisional yang berbeda-beda satu daerah dengan daerah lainnya. Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media/ pendekatan untuk sebuah materi ajar yang sesuai dengan karakteristik permainan tersebut. Bahkan untuk permainan Sepaktakraw, Pencak Silat, dan Dayung telah menjadi cabang olahraga yang diakui oleh dunia internasional.



### **3. Permainan 6 Lawan 2**

Permainan sepakbola bukan hanya kemampuan menendang dan mencetak gol, namun di dalamnya terdapat keterampilan–keterampilan yang harus dikuasai. Dalam pembelajaran penjas di SD penyampain materi tentang keterampilan–keterampilan sepakbola harus tersaji menarik agar anak gembira dan senang dalam melakukan ketrampilan yang harus dikuasai.

Banyak permainan untuk mengasah mengumpan dan menerima bola. Salah satunya adalah permainan Hot Potato (5 Lawan 2) dari Joe Luxbacher (2004: 92). Permainan ini bertujuan untuk menguasai bola melalui upan kombinasi. Dimainkan oleh 7 orang, 5 orang sebagai pemain penyerang dengan berusaha mempertahankan bola dengan mengumpan sebanyak mungkin. Sedangkan 2 orang sebagai pemain bertahan yang berusaha menghentikan laju bola tersebut. Selain permainan tersebut ada juga permainan 3 lawan 1 dari Joe Luxbacher (2004: 84).

Permainan-permainan di atas membantu dalam belajar keterampilan mengumpan dan mengentikan bola. Berdasarkan permainan di atas, peneliti merancang permainan yang sama dengan menyesuaikan jumlah siswa, sarana dan prasarana yang ada di SD Negeri 1 Palumbungan Wetan, yaitu dengan permainan 6 lawan 2. Pada pelaksanaannya nanti, siswa kelas V sejumlah 30 akan dibagi menjadi 4 kelompok. Siswa putra dengan jumlah 16 siswa akan dibagi menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok berisi 8 siswa. Sedangkan untuk siswa putri sejumlah 14 akan menjadi 2

kelompok dengan masing-masing kelompok berisi 7 siswa. Untuk kelompok siswa putra, terdapat 2 siswa di tengah dan 6 siswa mengelilingi untuk memperlakukan bola. Kemudian untuk kelompok putri terdapat 2 siswa di tengah dan 5 siswa mengelilingi untuk memainkan bola.

Siswa yang berada di tengah harus berusaha menadapatkan bola, sedangkan para siswa yang mengelilingi memainkan bola dengan cara memindahkan bola dengan cara mengumpan pada teman yang lainnya. Untuk menerima bola siswa harus bisa menghentikan bola tersebut. siswa sebagai kucing yang berhasil mendapatkan bola akan menggantikan siswa yang bolanya berhasil direbut. Permainan ini sangat efektif, karena para pemain saat melakukan permainan ini secara tidak langsung akan menerapkan teknik mengumpan dan menerima bola.

#### **D. Karakteristik Anak Sekolah Dasar (Usia 10-12 Tahun)**

##### **1. Hakikat Anak Sekolah Dasar Usia 10-12 Tahun**

Masa sekolah Dasar adalah masa bermain, begitu juga dalam pembelajaran penjas. Siswa lebih antusias bila diberi materi tentang permainan. Permainan-permainan beregu/berkelompok sangatlah menyenangkan dan juga membuat mereka bisa bermain bersama dengan teman-temannya. Soesilowindradini, Kusmaedi, Husdarta, Hidayat dalam Didin Budiman, (2012: 1) menjelaskan, pada masa ini anak-anak ingin bersama dengan kelompoknya, karena hanya dengan demikian terdapat cukup teman untuk bermain dengan jenis permainan yang di gemarinya.

Siswa akan lebih senang bila permainan-permainan yang di gemari dimainkan bersama-sama dengan teman-temennya sendiri. Anak-anak akan lebih bisa percaya diri dengan kemampuannya dalam permainan tersebut. Dalam pembelajaran penjas, permainan-permainan berkelompok sangat berguna dalam penyampaian materi. Selain pada masa sekolah dasar siswa memang lebih suka bermain, penyampain materi kepada siswa pun akan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

## **2. Ciri-ciri Anak Sekolah Dasar Usia 10-12 Tahun**

Pada masa ini disebut juga dengan masa anak-anak akhir. Anak-anak sudah masuk pada usia sekolah. Setiap anak akan memiliki ciri-ciri yang berbeda sejalan dengan perkembangan individu tersebut, Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, (2011: 3.3). Ciri-ciri yang akan cepat terlihat adalah dari tingkah laku individu. Dan pada usia ini akan terlihat beberapa perbedaan perkembangan sebagai berikut:

### **a. Perkembangan Fisik**

Pada usia SD perbedaan perkembangan fisik dapat diteliti secara faktual. Perbedaan terlihat pada tinggi dan rendah setiap siswa akan berbeda, hal tersebut terlihat jelas saat siswa dibariskan. Menurut Tanner, (1973: 35) dalam Mulyani Sumentri dan Nana Syaodih, (2011: 3.3) Pada usia 10 tahun anak-anak perempuan rata-rata lebih tinggi dan lebih berat daripada anak laki-laki. Namun setelah usia 12 atau 13 tahun anak laki-laki menyusul bahkan lebih berat dan lebih tinggi daripada anak perempuan.

Selain perbedaan yang ada karena memang anak tersebut sudah memasuki tahapan perkembangan fisik tertentu, faktor lingkungan juga akan mempunyai peranan dalam mempertajam perbedaan individu anak. Kondisi kesehatan anak dapat berbeda karena selain faktor bawaan, juga karena kondisi lingkungan sekolah dan kelas. Pada usia ini siswa laki-laki mempunyai kemampuan motorik yang lebih dibandingkan perempuan. Selain itu siswa yang aktif secara fisik akan mudah meningkatkan kemampuan motorik, Esphensade (1960) dalam Mulyani Sumentri dan Nana Syaodih, (2011: 3.4). hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang aktif secara fisik/ banyak bergerak maka kemampuan dalam gerakanya lebih baik sehingga dalam melakukan berbagai gerakan akan lebih mudah.

#### **b. Perkembangan kognitif**

Masa kanak-kanak akhir (usia 7-12 tahun) anak-anak mengalami perubahan berpikir, ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami, dan memecahkan masalah. Kemudian pengalaman hidupnya memberi andil dalam mempertajam konsep. Pada masa ini anak-anak proses kognitif anak-anak tidak lagi egosentrisme, dan akan lebih logis, (Rita Eka Izzaty, dkk, 2008: 107).

#### **c. Perkembangan Bahasa**

Anak-anak pada masa ini mengalami peningkatan dalam kemampuan menganalisis kata dan membantunya untuk mengerti apa yang tidak

secara langsung berhubungan dengan pengalaman pribadinya, (Rita Eka Izzaty, dkk, 2008: 108).

#### **d. Perkembangan Moral**

Perkembangan moral ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma dan etika yang berlaku di masyarakat. Menurut Piaget dalam Rita Eka Izzaty, dkk, (2008: 110), antara usia 5 sampai 12 tahun konsep anak tentang keadilan mulai berubah. Pengertian yang kaku tentang benar dan salah yang telah dipelajari dari orang tua telah berubah.

#### **e. Perkembangan Emosi**

Pergaulan yang semakin luas dengan teman sekolah dan teman sebaya lainnya mengembangkan emosinya. Anak mulai belajar bahwa ungkapan emosi yang kurang baik tidak diterima oleh teman-temannya dan mulai mengendalikan ungkapan-ungkapan emosi yang kurang diterima, (Rita Eka Izzaty, dkk, 2008: 111).

#### **f. Perkembangan Sosial**

Prilaku sosial anak-anak sangat dipengaruhi oleh orang-orang di sekitarnya. Pada masa ini anak-anak cenderung menyukai kegiatan bermain yang dilakukan secara berkelompok, anak-anak juga memiliki teman-teman sebaya untuk melakukan kegiatan bersama. Anak-anak merasa senang dan perlu untuk bersama-sama, sehingga berkeinginan selalu ada di tengah-tengah kelompoknya, Rita Eka Izzaty, dkk, (2008: 113-116).

## E. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan dengan tujuan sebagai bahan kajian atau penguat teori yang sudah ada. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan antara lain adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Totok Widiatoro (2012) berjudul “Upaya Peningkatan Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Empat Gawang Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kedu, Temanggung”. Desain penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kedu, Temanggung. Materi pembelajaran yang coba untuk ditingkatkan hasil pembelajarannya adalah materi permainan sepakbola dengan menggunakan metode permainan empat gawang. Teknik analisis data pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif, yaitu dengan teknik penganalisisan data yang bersifat bukan statistik. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus satu menuju siklus dua, sehingga penelitian ini terbukti efektif dan telah berhasil meningkatkan pembelajaran sepakbola melalui permainan empat gawang pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kedu, Temanggung. Hal ini terlihat dari kenaikan hasil belajar saat proses pembelajaran yakni dari 32 siswa, 15 siswa atau 46,88% tuntas KKM, sedangkan 17 siswa atau 53,13% belum tuntas KKM pada siklus satu. Kemudian pada siklus dua, dari 32 siswa sebanyak 28 siswa atau 87,5% tuntas KKM, sedangkan 4 siswa atau 12,5%

belum tuntas KKM. Selain itu pada hasil akhir penilaian dapat diketahui bahwa 100% siswa tuntas KKM.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Priyanto (2009) berjudul “Upaya Peningkatan Keterampilan Menyundul Bola dengan Latihan Berpasangan pada Siswa Kelas V SD Negeri Karanggedang, Sumpiuh, Banyumas”.

Dalam penelitian ini desain penelitiannya menggunakan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Karanggedang, Kecamatan Sumpiuh. Materi pembelajaran yang coba untuk ditingkatkan hasil pembelajarannya adalah materi permainan sepakbola yaitu keterampilan menyundul bola. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah dengan latihan menyundul bola secara berpasangan yang akan diterapkan pada pembelajaran. Teknik analisis data pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif, yaitu dengan teknik penganalisisan data yang bersifat bukan statistik. Sedangkan hasil dari penelitian ini adalah terjadinya peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal, yang berarti bahwa pembelajaran teknik dasar menyundul bola dengan latihan berpasangan dapat membantu meningkatkan keterampilan menyundul bola siswa kelas V SD Negeri Karanggedang, Sumpiuh, Banyumas. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata kelas yang mengalami peningkatan mulai dari studi awal di mana jumlah total 20 siswa yang tuntas KKM hanya 7 siswa atau 35% dan yang tidak tuntas 13 siswa atau 65%. Kemudian pada siklus satu siswa yang tuntas menjadi 10 siswa atau 50% dan yang tidak tuntas 10 siswa atau 50%, dan

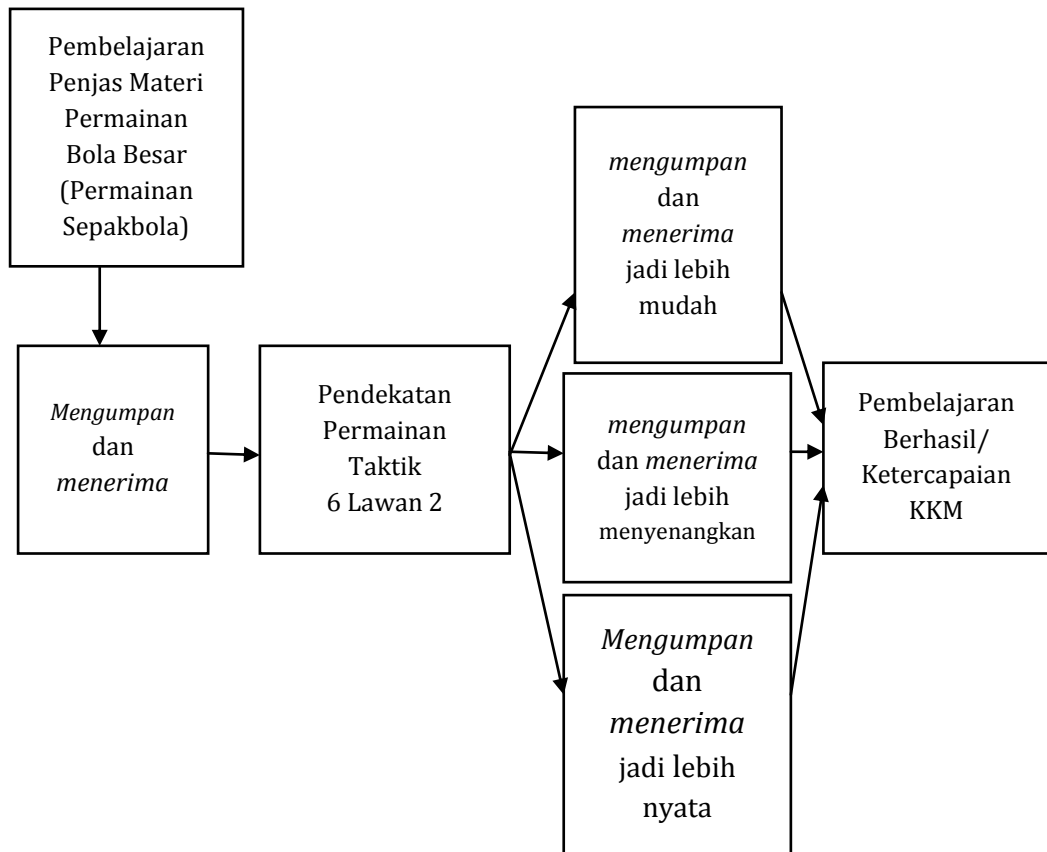
pada siklus kedua/terakhir dari 20 siswa yang tuntas KKM menjadi 100% atau seluruhnya telah tuntas pada materi keterampilan menyundul bola.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Dalam penelitian ini disusun kerangka berpikir bahwa dalam Pembelajaran Jasmani Olahraga dan Kesehatan pembelajaran dibuat semenarik mungkin dengan tujuan agar siswa dan guru lebih bergairah sehingga proses penyampaian dan penerimaan materi menjadi lebih mudah. Oleh karena itu digunakan pendekatan permainan taktik 6 lawan 2 untuk meningkatkan keterampilan mengumpan dan menerima bola. Dengan menggunakan pendekatan ini siswa tidak hanya melakukan permainan 6 lawan 2. Namun siswa secara tidak langsung dapat mempraktekkan gerakan-gerakan mengumpan dan menerima bola dengan suasana permainan yang gembira.

Berdasarkan pemikiran tersebut penulis merancang pelaksanaan pembelajaran yang akan dibutuhkan sebagai pengamatan dalam mengetahui tingkat perkembangan dan keberhasilan dari metode yang diterapkan. Perwujudan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang penulis lakukan dalam rangka peningkatan keterampilan mengumpan dan menerima bola siswa kelas V SD Negeri 1 Palumbungan Wetan. Alur pemikiran yang dirancang dapat digambarkan sebagai berikut :





**Gambar 1. Alur Kerangka Berpikir Pembelajaran Keterampilan Mengumpan dan Menerima Bola dengan Pendekatan Permainan Taktik 6 Lawan 2**

Melalui alur pemikiran di atas peneliti memiliki tujuan nantinya melalui pendekatan permainan taktik 6 lawan 2, mengumpan (*passing*) dan menerima (*control*) bola akan menjadi :

1. Lebih mudah, karena dilakukan bersama–sama dalam kelompok dan bola akan mengalir terus dalam permainan.
2. Lebih menyenangkan, karena selain melakukan mengumpan dan menerima siswa juga melakukan permainan 6 lawan 2 dimana terdapat 1 atau 2 siswa di tengah yang siap merebut bola.

3. Lebih nyata, karena dalam permainan ini siswa seolah-olah berada dalam situasi permainan sepakbola yang harus bisa melakukan mengumpan dan menerima dengan tepat dan baik yang sangat dibutuhkan dalam permainan sepakbola sebenarnya.

Dalam pendekatan ini diharapkan akan meningkatkan keterampilan mengumpan dan menerima bola siswa dan nantinya akan meningkatkan kemampuan permainan sepakbola siswa SD Negeri 1 Palumbungan Wetan dan tercapainya KKM siswa.

### **G. Hipotesis Tindakan**

Menurut Cholid Narbuko & Abu Achmadi dalam buku Metodologi Penelitian, (2010:141) hipotesis adalah merupakan dugaan sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian. Hipotesis terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih. Dalam sebuah penelitian biasanya hipotesis dapat dinyatakan “ada” dan “tidak ada”. Hipotesis nihil/ nol ( $H_0$ ) adalah hipotesis yang menyatakan “tidak ada” perbedaan atau tidak ada hubungan antara variabel satu dengan yang lain. Sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yaitu hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan atau hubungan antara variabel satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, hipotesis tindakan yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Metode pendekatan permainan taktik 6 lawan 2 dapat meningkatkan keterampilan mengumpan dan menerima dalam permainan sepakbola siswa kelas V SD Negeri 1 Palumbungan wetan.