

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Kata pembelajaran sering terdengar di kalangan pendidikan, akan tetapi tidak banyak orang yang benar-benar mengerti apa arti dari pembelajaran. Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana cara guru mengajarkan sesuatu kepada siswa, dan siswa menerima apa yang disampaikan oleh guru. Sumiati dan Asra (2009, hlm.1) menjelaskan gejala umum yang dapat diamati dalam pembelajaran, ada tiga kelompok, yaitu.

1. Ada guru yang mengajar dengan cara menyampaikan materi pembelajaran semata-mata.
2. Ada guru yang sengaja menciptakan kondisi sedemikian rupa, sehingga siswa dapat melakukan berbagai kegiatan yang beraneka ragam dalam mempelajari materi pembelajaran.
3. Ada guru yang mengajar dengan memberi kebebasan kepada siswa memilih materi pembelajaran apa akan dipelajari sesuai dengan minat dan pilihannya, juga memberi kebebasan kepada setiap siswa untuk melakukan proses pembelajaran materi pembelajaran tersebut.

Dari ketiga gejala di atas, dapat diketahui bahwa pada kelompok pertama, guru berperan sebagai penyampai materi pembelajaran yang biasanya berdiri di depan kelas menghadapi sejumlah siswa dan menjelaskan isi pelajaran. Mungkin sesekali ada yang bertanya dan meminta penjelasan, dan guru akan mengulangi penjelasan materi pelajaran yang ditanyakan oleh siswa. Siswa sendiri pada umumnya duduk dengan rapih, mendengarkan keterangan guru, atau sedikit mencatat materi yang disampaikan guru. Kondisi pembelajaran ini sangat umum terjadi di sekolah-sekolah sekarang ini dan itulah yang disebut pengajaran.

Akan tetapi, kondisi pembelajaran tersebut bersifat pasif dan verbalistik. Siswa hanya diberi atau menerima informasi dan guru melaksanakan menyampaikan pengajaran secara penuturan (*verbal*). Tidak jarang banyak siswa yang cepat bosan dan mengantuk di kelas ketika guru menyampaikan materi pembelajaran seperti ini. Jarang dijumpai keaktifan belajar yang lebih jauh dibandingkan dengan diskusi, secara sederhana dapat digambarkan dengan ungkapan duduk, dengar, catat, dan hapalkan.

Lalu pada kelompok kedua, ada guru yang mengajar dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat memperoleh pengalaman belajar sesuai dengan tujuan. Karena tujuan pembelajaran yang beraneka ragam, maka situasi pembelajaran yang diciptakan oleh guru akan beraneka ragam pula. Jika tujuan pembelajaran hanya untuk membuat siswa mengetahui sesuatu, maka kondisi pembelajaran pun akan sederhana, tetapi jika tujuan pembelajaran tidak hanya membuat siswa mengetahui sesuatu, seperti memiliki kemampuan lebih jauh, memahami dan mampu menerapkan suatu konsep dalam berbagai keadaan, maka kondisi pembelajaran yang diciptakan oleh guru akan turut serta membuat siswa lebih dalam mempelajari suatu hal dan memperoleh banyak manfaat yang tidak sekedar ingin tahu, tetapi mengalami dan mempraktikkannya pada kehidupan nyata.

Sedangkan pada kelompok yang ketiga guru berperan sebagai pembimbing yang memberikan bimbingan bersifat bebas, tanpa ada arahan. Siswa berupaya sendiri memenuhi kebutuhan tentang apa yang dipelajari. Setiap siswa dapat secara bebas memilih materi pembelajaran apa yang akan dipelajari, serta bagaimana mempelajarinya. Secara umum proses pembelajaran seperti ini dimaksudkan untuk membina kematangan pribadi siswa sesuai dengan kemampuan dasar dan minat yang dimilikinya.

Kondisi pembelajaran di atas dapat kita temukan pula dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, banyak terdapat guru yang hanya sebatas menyampaikan materi pembelajaran, namun ada pula yang menciptakan kondisi pembelajaran semenarik mungkin yang membuat siswa aktif bergerak, karena itulah hakikat pendidikan jasmani yang sesungguhnya. Siswa aktif bergerak, mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya.

Untuk menciptakan pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan diperlukan wawasan yang luas mengenai teori tentang pembelajaran jasmani dan kesungguhan guru untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, hal ini akan sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa. Sebagaimana diungkapkan oleh Asnaldi (2008, hlm. 1) bahwa,

Dunia anak-anak memang menakjubkan, mengandung aneka ragam pengalaman yang mencengangkan, dilengkapi berbagai kesempatan untuk memperoleh pembinaan. Bila guru masuk ke dalam dunia itu, ia dapat

membantu anak-anak untuk mengembangkan pengetahuannya, mengasah kepekaan rasa hatinya serta memperkaya keterampilannya.

Dalam setiap pembelajaran harus ada nilai-nilai ilmu pengetahuan dan teknologi yang turut dikembangkan, hal ini diperlukan dalam pengembangan pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Hakiim (2009, hlm.27) bahwa “Landasan ilmu pengetahuan dan teknologi diperlukan dalam pengembangan pembelajaran sebagai upaya menyelaraskan materi pembelajaran dengan perkembangan dan kemajuan yang terjadi dalam dunia ilmu pengetahuan dan teknologi”. Seperti contoh dalam pembelajaran gerak dasar *passing* kaki bagian dalam di SD Negeri Suntenjaya, disini guru mencoba menggunakan pendekatan bermain melalui permainan berpasangan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran gerak dasar *passing* kaki bagian dalam. “Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dirancang dalam suatu proses yang kondusif, diyakini dapat pula membina kesehatan dan rasa percaya diri”. (Ikhsan dan Rukmana, 2013, hlm.26).

Dengan menggunakan pendekatan permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani diyakini dapat membuat siswa menjadi antusias dan selain dapat meningkatkan gerak dasar *passing* kaki bagian dalam juga dapat membuat rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.

1. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan dua istilah yang berkaitan dan berdampak sangat kuat terhadap perkembangan dan keberfungsian nilai-nilai sosial olahraga. Istilah pendidikan jasmani sudah tidak asing lagi bagi siswa dan guru di lingkungan persekolahan dan istilah olahraga telah dikenal lebih luas tidak hanya di sekolah tetapi di masyarakat. Pentingnya memahami konsep pendidikan jasmani dan olahraga akan sangat membantu dalam memahami nilai-nilai olahraga. Husdarta (2011, hlm. 3) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah sebagai berikut,

Proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Penekanan aspek fisik hanyalah sebagai cara untuk menyampaikan pesan kepada siswa agar terjadi perubahan yang bermanfaat bagi dirinya, sebagaimana diungkapkan oleh Susnadi (2013, hlm. 1) bahwa “Pendidikan jasmani berkaitan dengan peran penyesuaian beban fisik yang terjadi sebagai akibat partisipasi dalam kegiatan fisik tertentu yang dipilih, sesuai dengan perhatian, kemampuan dan kebutuhan individu”. Aktivitas jasmani dalam pembelajaran pendidikan jasmani merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan yang sebenarnya.

Alvindo dan Mulyanto (2013, hlm.42) mengemukakan pengertian pendidikan jasmani yaitu,

Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap positif bagi setiap warga negara dalam mencapai tujuan pendidikan.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang terstruktur dan terprogram sedemikian rupa sehingga siswa dapat merasakan pengalaman gerak yang baik dan mengalami perubahan perilaku yang positif sebagai dampak dari tujuan pendidikan yaitu untuk mencapai perubahan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan gerak (psikomotor).

Tidak hanya itu, pendidikan jasmani titik perhatiannya memang pada aspek fisik, akan tetapi aspek lain turut serta dikembangkan seperti aspek mental dan emosional. Cakupan pendidikan jasmani sangat luas, seperti yang diungkapkan Mahendra (2004, hlm.7) “Pada kenyataannya, pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia”. Hal yang membuat unik dari pendidikan jasmani adalah kaitan gerak jasmani dengan wilayah pendidikan lainnya. Pengaruh antara pertumbuhan fisik dengan pikiran dan jiwanya, tidak ada bidang pendidikan seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan terhadap perkembangan total manusia.

2. Tujuan Pendidikan Jasmani

Tidak ada pendidikan yang tidak memiliki tujuan, tujuan pendidikan jasmani mencakup dalam ketiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan

aspek psikomotor. Secara sederhana tujuan pendidikan jasmani menurut Rosdiani (2012, hlm. 144) memberikan kesempatan kepada siswa untuk

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara afektif dalam hubungan antar orang.
- 6) Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani termasuk permainan olahraga.

Dalam hal ini, diharapkan terjadi perubahan pengetahuan tentang konsep dan cara memecahkan masalah. Aspek kognitif dalam pendidikan jasmani tidak hanya menyangkut penguasaan pengetahuan tentang konsep gerak dasar dari suatu cabang olahraga, tetapi meliputi pemahaman tentang manfaat yang akan ditimbulkan dari gerak tersebut, serta manfaat pengisian waktu luang dengan aktivitas fisik.

Dengan belajar pendidikan jasmani, diharapkan terjadi perubahan sikap (afektif) siswa, dari yang tidak jujur menjadi jujur, berani bertanggung jawab, serta menjunjung tinggi nilai sportifitas baik itu di lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan siswa untuk berlatih menjadi pribadi yang menyenangkan, pintar bergaul dan memiliki wawasan yang luas dengan tetap menjaga nilai-nilai sosial dan etika yang berlaku, inilah yang menjadi watak dari orang-orang pendidikan jasmani. Tidak hanya itu pendidikan jasmani yang diajarkan di SD bermanfaat pula untuk memenuhi kebutuhan anak akan gerak, mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya, menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna, menyalurkan energi yang ada, dan merupakan proses pendidikan secara serempak baik fisik, mental, dan emosional.

Tujuan pendidikan jasmani dari aspek psikomotor sudah sangat jelas, yaitu untuk mengembangkan kemampuan gerak secara menyeluruh. Dengan belajar

pendidikan jasmani diharapkan siswa mampu memiliki keterampilan gerak suatu cabang olahraga, yang nantinya akan berguna bagi dirinya kelak.

Terlepas dari ketiga hal di atas, peran guru dalam penyampaian tujuan pendidikan jasmani sangat penting. Seorang guru pendidikan jasmani merupakan cermin bagi siswa untuk melangkah dan membantu siswa agar tumbuh dan berkembang, ia akan menjadi panutan dari berbagai aspek, baik itu tingkah lakunya, keterampilan gerak yang dimiliki, serta wawasan yang luas. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan jasmani yang diungkapkan oleh Husdarta (2011, hlm. 18) yaitu “Untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu menjadi manusia Indonesia seutuhnya”.

Selanjutnya Raharjo dan Mulyanto (2012, hlm. 45) mengatakan bahwa “Guru pendidikan jasmani harus mampu membawa siswa kearah situasi yang menyenangkan, serta tidak membosankan dalam suatu pembelajaran.”Oleh karena tujuan pendidikan jasmani salah satunya adalah membuat motivasi siswa menjadi tinggi, maka pekerjaan besar bagi guru penjas yaitu bagaimana caranya agar siswa memiliki semangat yang tinggi dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang diberikan, sehingga terjadi dampak yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik, pengetahuan dan juga sikap.

Sedangkan Widodo (2008, hlm. 3) mengatakan bahwa “Tujuan penjas bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi (*multiple intellegences*) siswa melalu aktivitas jasmani. Media yang digunakan dalam aktivitas jasmani bisa melalui permainan, olahraga, dan lingkungan”.

Dari semua tujuan yang diungkapkan di atas, tujuan tersebut merupakan pedoman bagi guru pendidikan jasmani dalam melaksanakan tugasnya. Tujuan tersebut harus bisa dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang direncanakan secara matang, dengan berpedoman pada ilmu mendidik. Dengan demikian, hal terpenting untuk disadari oleh guru pendidikan jasmani adalah bahwa ia harus menganggap dirinya sendiri sebagai pendidik, bukan hanya sebagai pelatih atau pengatur kegiatan.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Dengan pendidikan jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, bermutu, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat, dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia. Beberapa aspek yang diuraikan di atas dapat dirasakan ketika mengikuti pembelajaran yang terkait dengan materi-materi dalam ruang lingkup KTSP pendidikan jasmani. Menurut Depdiknas (2006, hlm.175) ruang lingkup penjas mencakup tentang

- 1) Permainan dan olahraga yang meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulative, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, dan bela diri serta aktivitas lainnya.
- 2) Aktivitas pengembangan pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- 3) Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- 4) Aktivitas ritmik meliputi : gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik, serta aktivitas lainnya.
- 5) Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan gerak di air, dan renang, serta aktivitas gerak lainnya.
- 6) Pendidikan luar kelas meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah dan mendaki gunung.
- 7) Kesehatan meliputi : penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Program pendidikan jasmani disesuaikan dengan tahap perkembangan keterampilan gerak anak. Perkembangan keterampilan gerak merupakan inti dari program pendidikan jasmani di sekolah dasar, yang diartikan sebagai perkembangan dan penghalusan aneka keterampilan gerak dasar yang berkaitan dengan olahraga. Sementara itu, Harisenjaya (2007, hlm. 19) mengatakan bahwa "Ruang lingkup Materi Pelajaran di SD yang terdiri atas PKJ (Pengembangan Kemampuan Jasmani) adalah: Atletik, Senam, Olahraga Permainan, serta kegiatan

pilihan seperti Pencak Silat, Renang, Bulutangkis, Tenis Meja, Tenis, Sepak Bola, Sepakraga (takraw), bola voli, dan permainan tradisional”.

Kemampuan gerak dasar yang berkembang dapat diterapkan dalam berbagai permainan, olahraga dan aktivitas jasmani yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu menurut Dhanill (2011, hlm. 1) ”Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, isi materi serta cara penyampaian harus disesuaikan, sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi perkembangan pribadi anak seutuhnya”.

Selanjutnya Suherman (2012, hlm. 29) mengatakan dengan tegas bahwa “Pendidikan jasmani tidak semata-mata mengembangkan keterampilan jasmani, tetapi masih banyak yang tidak memahami bahwa pendidikan jasmani juga mengembangkan keterampilan sosial (*social skill*), emosional dan intelektual”. Melalui kegiatan pendidikan jasmani diharapkan siswa tidak hanya menjadi tumbuh dan berkembang sehat dan segar jasmaninya saja, tetapi terjadi perkembangan pribadi yang harmonis. Dalam hubungannya dengan peningkatan prestasi, pendidikan jasmani berupaya membentuk gerak dasar yang bermanfaat dalam usaha pembibitan olahragawan melalui kegiatan ekstra kurikuler yang dibina dengan baik.

Dari semua ruang lingkup di atas, yang paling dominan diajarkan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, khususnya di SD adalah permainan dan olahraga. Permainan dan olahraga paling banyak digemari dikalangan siswa karena selain menyenangkan juga membuat siswa aktif bergerak dan banyak berinteraksi baik itu dengan temannya atau pun dengan lingkungan sekitar. Permainan dan olahraga di SD yang paling banyak digemari oleh siswa adalah sepak bola untuk anak laki-laki dan bola voli untuk anak perempuan. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan siswa perempuan gemar bermain sepak bola.

B. Hakikat permainan sepak bola

Permainan sepak bola merupakan permainan yang sering kita jumpai di desa maupun di kota-kota besar. Permainan sepak bola ini merupakan permainan beregu karena dimainkan oleh 11 orang dari masing-masing regunya. Teknik-

teknik dasar permainan sepak bola meliputi teknik menendang bola, teknik menghentikan bola, teknik menggiring bola, dan teknik menyundul bola. Sebagaimana dikemukakan oleh Nugraha (2010, hlm. 64), sebagai berikut.

Permainan sepak bola adalah salah satu olahraga yang sangat populer di dunia. Secara profesional sepak bola dikenal dengan nama *soccer* atau *football*, tetapi nama *football* biasanya lebih memacu pada *american football*, dalam pertandingan, sepak bola dimainkan oleh dua kelompok berlawanan yang masing-masing berjuang untuk memasukkan bola ke gawang kelompok lawan, dan masing-masing kelompok beranggotakan sebelas pemain.

Permainan sepak bola memiliki tujuan untuk memasukan sebuah bola bundar ke gawang lawan. Tim yang mencetak lebih banyak gol adalah sang pemenang, biasanya dalam jangka waktu 90 menit. Dalam keadaan seri, akan diadakan penambahan waktu 2x 15 menit dan apabila dalam penambahan waktu masih seri akan diadakan adu penaltya yang setiap tim nya akan diberikan lima kali kesempatan untuk menendang bola ke arah gawang dari titik pinalty yang berada di dalam daerah kiper hingga hasilnya bisa ditentukan.

Menurut Sucipto, *et al.* (2000, hlm. 7) “Sepak bola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dengan seorang penjaga gawang, yang dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang boleh menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya”.

Permainan beregu dimaksudkan dalam hal ini adalah permainan sepak bola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim. Setiap tim maksimal memiliki sebelas pemain, salah satunya haruslah penjaga gawang. Kadang-kadang ada peraturan kejuaraan yang mengharuskan jumlah minimum pemain dalam sebuah tim (biasanya delapan).

Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki. Kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya (sucipto, dkk 2000: 7) mendefinisikan bahwa “Sepak bola merupakan permainan bola besar yang dimainkan secara beregu, yang masing-masing anggotanya berjumlah sebelas orang”.

Permainan dapat dilakukan dengan semua anggota badan kecuali tangan (lengan). Permainan dilakukan di atas rumput yang rata, berbentuk persegi panjang yang panjangnya antara 100 meter sampai 110 meter dan lebarnya antara 64 meter

sampai 75 meter. Pada kedua garis batas lebarnya ditengahnya masing-masing didirikan sebuah gawang yang saling berhadapan.

Menurut Wikipedia (2014, hlm. 1) sepakbola adalah “Cabang olahraga yang menggunakan bola yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang”. Dari anak-anak sampai orang dewasa menggemari dan menyenangi permainan ini, karena untuk bermain sepak bola tidak terlalu banyak mengeluarkan biaya dan dapat dilaksanakan di tempat terbuka sekalipun bukan lapangan yang sebenarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan sepak bola adalah permainan yang dimainkan dua kesebelasan yang bertujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mencegah lawan memasukkan bola ke gawang sendiri.

1. Sejarah Sepak Bola

Seribu tahun sebelum masehi menurut penyelidikan dan bukti-bukti yang terdapat dalam dokumen militer sepak bola telah ada di Tiongkok dengan nama *Tsu* dan dimainkan oleh dua regu dengan cara bergantian menyepak bola ke gawang berjaring. *Tsu* berarti kaki dan *Ciu* berarti bola, jadi dapat diartikan sebagai permainan bola kaki. Selain di Tiongkok, permainan sepak bola juga terdapat di Yunani dengan nama *Herpastum* dan di Inggris dengan nama permainan *Sheet Game*. Pada tahun 1846 lahir peraturan permainan sepak bola modern di Inggris. Pada tanggal 21 Mei 1904 berdiri federasi sepak bolasedunia dengan nama FIFA (*Federation International de Football Association*).

2. Pengertian sepak bola

Sepak bola merupakan salah satu permainan olahraga beregu yang paling populer di seluruh penjuru dunia ini. Berbagai kalangan, berbagai usia, maupun status sosial dapat menikmati permainan ini. Baik untuk memainkannya maupun sekedar menikmati kelangsungan pertandingan dan perkembangannya. Sepak bola sudah menjadi bagian dari kehidupan bermasyarakat di seluruh penjuru dunia. Keberadannya membawa perubahan dalam segi-segi kehidupan masyarakat. Sepak bola dapat dijadikan sebuah hobi, profesi, juga rekreasi. Apalagi di zaman moderen seperti sekarang ini, sepak bola bukan hanya sekedar

olahraga biasa sepak bola juga merupakan sebuah *fashion* (gaya hidup). Tarigan (2001: 1) dalam bukunya mengemukakan bahwa,

Sepakbola merupakan permainan beregu yang paling populer didunia dan bahkan telah menjadi permainan Nasional bagi setiap negara di Eropa, Amerika Selatan, Asia, Afrika dan bahkan pada saat ini melalui masa yang tidak begitu lama permainan itu kian digemari di Amerika Serikat (AS). Selain karena cirri-cirinya yang memberikan kesan peran bagi pemain untuk memperagakan ketrampilannya dengan leluasa, disertai peraturan dan unsur-unsur cabang olahraga. Sepakbola terutama di Amerika/Eropa berkembang karena faktor pengelolaan organisasi yang sangat maju.

Dalam pertandingan, olahraga ini dimainkan oleh dua kelompok berlawanan yang masing-masing berjuang untuk memasukkan bola ke gawang kelompok lawan. Masing-masing kelompok beranggotakan sebelas pemain, dan karenanya kelompok tersebut juga dinamakan kesebelasan.

Sucipto, *et al.* (2000: 7) mendefinisikan “Sepakbola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dengan seorang penjaga gawang, yang dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang boleh menggunakan lengannya didaerah tendangan hukumannya”.

Permainan beregu dimaksudkan disini adalah permainan sepak bola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim. Setiap tim maksimal memiliki sebelas pemain, salahsatunya haruslah penjaga gawang. Kadang-kadang ada peraturan kejuaraan yang mengharuskan jumlah minimum pemain dalam sebuah tim (biasanya delapan).

Sang penjaga gawang diperbolehkan untuk mengambil bola dengan tangan atau lengannya di dalam kotak penalti di depan gawangnya.

Pemain lainnya dalam kedua tim dilarang untuk memegang bola dengan tangan atau lengan mereka ketika bola masih dalam permainan, namun boleh menggunakan bagian tubuh lainnya. Pengecualian terhadap peraturan ini berlaku ketika bola ditendang keluar melewati garis dan lemparan dalam dilakukan untuk mengembalikan bola ke dalam permainan.

Sejumlah pemain (jumlahnya berbeda tergantung liga dan negara) dapat digantikan oleh pemain cadangan pada masa permainan. Alasan umum digantikannya seorang pemain termasuk cedera, keletihan, kekurangefektifan, perubahan taktik, atau untuk membuang sedikit waktu pada akhir sebuah

pertandingan. Dalam pertandingan standar, pemain yang telah diganti tidak boleh kembali bermain dalam pertandingan tersebut.

Sepak bola pun menjadi semakin seru karena tujuan permainannya yang bertarung habis-habisan agar satu dari dua tim yang dalam pertandingan tersebut dinyatakan sebagai pemenang pertandingan.

Dalam situs online Wikipedia Indonesia dijelaskan bahwa tujuan sepak bola adalah dua tim yang masing-masing terdiri dari 11 orang bertarung untuk memasukkan sebuah bola bundar ke gawang lawan (mencetak gol). Tim yang mencetak lebih banyak gol adalah sang pemenang (biasanya dalam jangka waktu 90 menit, tetapi ada cara lainnya untuk menentukan pemenang jika hasilnya seri. akan diadakan penambahan waktu 2 x 15 menit dan apabila dalam penambahan waktu hasilnya masih seri akan diadakan adu *penalty*, yang setiap timnya akan diberikan lima kali kesempatan untuk menendang bola ke arah gawang dari titik penalti yang berada di dalam daerah kiper hingga hasilnya bisa ditentukan. Peraturan terpenting dalam mencapai tujuan ini adalah para pemain (kecuali penjaga gawang) tidak boleh menyentuh bola dengan tangan mereka selama masih dalam permainan.

Di Indonesia sendiri sesuai dengan situs online resmi persatuan sepak bola seluruh Indonesia (PSSI), pada awalnya olahraga sepak bola dibawa oleh para penjajah dan terus berkembang ke seluruh pelosok tanah air. Kemudian atas prakarsa seseorang yang bernama Ir. Suratin, pada saat itu berdirilah suatu induk organisasi olahraga yang menangani segala sesuatu yang berkaitan dengan sepak bola. Organisasi tersebut berdiri pada tanggal 19 April 1930 dan diberi nama Persatuan Sepak bola Seluruh Indonesia atau yang lebih dikenal dengan singkatan PSSI. Kemudian pada tanggal 24 Juli 1992 PSSI diterima sebagai salah satu anggota *federation international the football association* (FIFA). FIFA adalah federasi sepak bola Internasional yang menangani segala sesuatu yang berkaitan dengan sepak bola. Dengan berdirinya PSSI serta terdaftar dalam keanggotaan FIFA, perkembangan olahraga sepak bola di Indonesia bertambah maju, hingga sekarang PSSI telah banyak mencatat prestasi yang cukup membanggakan bagi kancah persepakbolaan di tanah air baik itu di tingkat dunia maupun di kawasan Asia sendiri.

Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, sepakbola pun dijadikan sarana kegiatan belajar dan mengajar agar siswa mampu memenuhi tujuan pendidikan yang secara umum mencakup tiga aspek yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik. Afektif yakni yang berkaitan dengan sikap, moral, etika, akhlak, manajemen emosi, dan lain-lain. Dalam pembelajaran sepak bola diharapkan mampu menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, dan percaya diri siswa. Kognitif yakni yang berkaitan dengan aspek pemikiran, transfer ilmu, logika, analisis dan lain-lain. Dalam pembelajaran sepak bola diharapkan mampu menumbuhkan pemikiran-pemikiran positif serta pengetahuan umum yang akan menambah kematangan siswa dalam menganalisis suatu masalah. Sedangkan psikomotorik adalah yang berkaitan dengan praktik atau aplikasi apa yang sudah diperolehnya melalui jalur kognitif. Dalam pembelajaran sepak bola, diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman gerak yang baik dan benar, tidak terjadi kesalahan gerak yang tidak sesuai dengan fungsi anatomi tubuh, sehingga jasmani siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Untuk bisa bermain sepak bola dengan baik dan benar para pemain harus menguasai teknik-teknik dasar sepak bola. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik cenderung dapat bermain sepak bola dengan baik pula. Sepak bola adalah permainan yang membutuhkan kemampuan individu disamping kerja sama kelompok. Untuk itu seorang pemain sepak bola diwajibkan menguasai teknik, *skill* dan fisik yang baik agar dapat bermain dengan baik dalam suatu pertandingan.

Sepakbola adalah cabang olahraga yang menggunakan bola yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Sepakbola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan menggunakan bola ke gawang lawan. Sepak bola dimainkan dalam lapangan yang berbentuk persegi panjang di atas rumput atau rumput sintetis. Secara umum hanya penjaga gawang saja yang berhak menyentuh bola dengan tangan atau lengan di dalam daerah gawangnya, sedangkan 10 pemain lainnya diijinkan menggunakan seluruh badannya selain tangan, biasanya dengan kaki untuk menendang, dada untuk mengontrol, dan kepala untuk menyundul bola. Tim yang mencetak gol paling banyak pada akhir pertandingan adalah pemenangnya. Jika hingga waktu berakhir

masih berakhir imbang, maka dapat dilakukan undian, perpanjangan waktu maupun adu penalti, tergantung dari format penyelenggaraan kejuaraan.

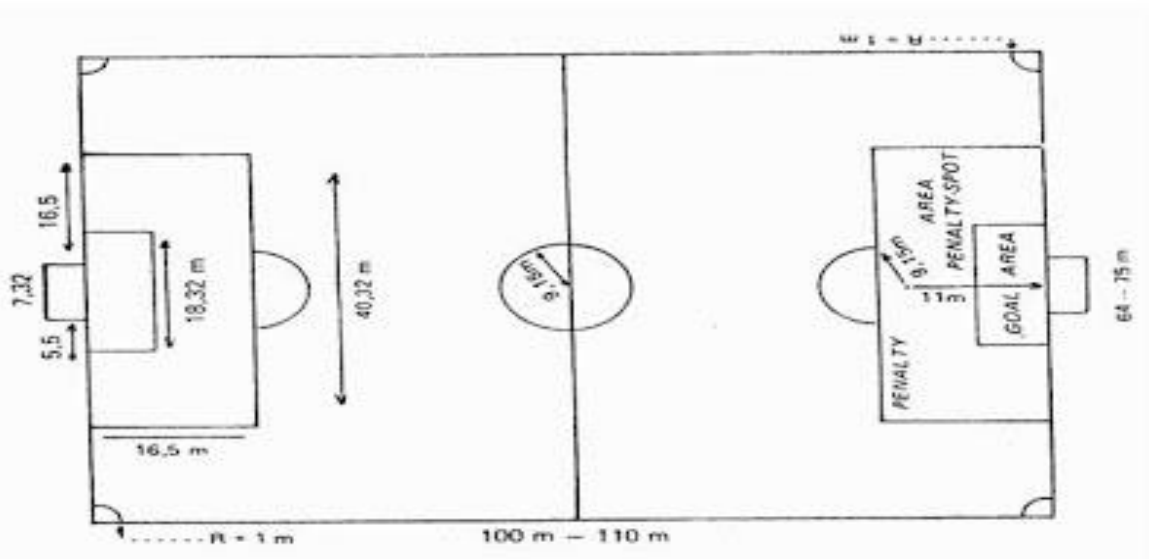
3. Peralatan dan permainan sepak bola

a. Peralatan atau sarana prasarana yang terdapat dalam permainan sepak bola sebagai berikut seperti.

1) Lapangan Sepak bola

Dalam permainan yang sebenarnya, permainan sepak bola dilakukan pada sebuah lapangan empat persegi panjang dengan ukuran sebagai berikut.

- Panjang lapangan : 100 - 110 m
- Lebar lapangan : 64 - 74 m
- Daerah gawang : 18,32 x 5,5 m
- Daerah hukuman (*penalty area*) : 40,39 x 16,5 m
- Jari-jari lingkaran tengah : 9,15 m
- Jarak titik tendangan *pinalty* : 11



Gambar 2.1 :

Ukuran Lapangan Sepakbola

Sumber: (<http://www.geogle.com/search?q=ukuran+lapangan+sepakbola+client=ms-rim&hi=>)

2) Bola

Bola sepak bola berbentuk bulat dan terbuat dari kulit atau bahan lainnya yang disetujui. Bola FIFA yang resmi berdiameter 27-28 cm dan beratnya antara 14 sampai 16 ons.



Gambar 2.2 :
Bentuk Bola

Sumber: (<http://www.google.com/search?q=bola+client=ms-rim&hi=>)

3) Kostum

Perlengkapan yang dibutuhkan untuk pemain sepak bola selain kiper diantaranya baju, kaos, atau baju olahraga, celana pendek, kaos kaki, sepatu dan pelindung tulang kering. Kiper menggunakan baju olahraga dan celana pendek dengan lapisan berwarna lain, pada siku dan pinggul untuk membedakannya dari pemain lain dan wasit. Para pemain tidak diperbolehkan menggunakan pelengkap pakaian lainnya yang dianggap wasit dapat membahayakan pemain lainnya, seperti jam tangan, kalung, atau bentuk perhiasan lainnya.

b. Aturan bermain dalam permainan sepak bola

1) Lama bermain

Lama pertandingan sepak bola biasanya dalam jangka waktu 2 x 45 menit (90 menit), tidak terhitung waktu istirahat 10 menit.

2) Regu

Setiap regu masing-masing terdiri dari 11 orang pemain. Salah seorang ditunjuk sebagai kapten regu. Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya, dengan kaki maupun tangannya.

3) Wasit

Sebuah pertandingan sepak bola dipimpin oleh seorang wasit yang mempunyai wewenang penuh untuk menjalankan pertandingan sesuai peraturan permainan, dan keputusan-keputusan pertandingan yang

dikeluarkannya dianggap final. Sang wasit dibantu oleh dua orang asisten wasit yang sering disebut hakim atau penjaga garis. Dalam banyak pertandingan wasit juga dibantu seorang *official* keempat yang dapat menggantikan seorang *official* lainnya jika diperlukan.

4) Sanksi disiplin

Kartu kuning dipergunakan untuk mengkomunikasikan bahwa seorang pemain, pemain pengganti atau pemain yang telah digantikan telah mendapatkan peringatan. Kartu merah dipergunakan untuk mengkomunikasikan bahwa seorang pemain, pemain pengganti atau pemain yang digantikan telah diusir dari pertandingan.

5) Pergantian pemain

Peraturan pergantian pemain pada pertandingan amatir maupun profesional dibatasi tiga kali pergantian pemain, yang dapat dilakukan pada setiap saat. Pemain yang sudah digantikan maka tidak diperkenankan masuk kembali.

c. Teknik dasar dalam permainan sepak bola

Teknik dasar bermain sepak bola adalah merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan atau mengerjakan sesuatu yang terlepas sama sekali dari permainan sepak bola.

Sedangkan Koger (2007, hlm. 13) menyatakan bahwa.

Teknik-teknik yang tergolong sebagai *foundation* (dasar) merupakan menu latihan yang paling mendasar atau paling rendah tingkatannya. Latihan-latihan teknik itu ditujukan untuk mengembangkan keterampilan dasar yang diperlukan oleh semua pemain, namun menu latihan ini tidak ditujukan untuk menghadapi kondisi pertandingan yang sesungguhnya. Membangun dasar yang kokoh adalah keharusan. Layaknya orang membangun rumah, semakin kuat pondasinya, maka semakin besar dan bervariasi pula ukuran dan bentuk bangunan yang dapat didirikan di atasnya. Jadi kemampuan dasar jelas sangat dibutuhkan oleh para pemain.

Menurut Soewarno (2001, hlm. 7) teknik dengan bola adalah sebagai berikut.

Beberapa teknik dasar dengan bola dalam bermain sepak bola yang perlu dimiliki seorang pemain sepak bola adalah menendang bola (*kicking*), menerima bola (*receiving the ball*), menggiring bola (*dribbling*), merebut

bola (*tackling*), lemparan ke dalam (*throw in*), dan teknik menjaga gawang: bertahan dan menyerang (*technique of goal keeping: defensive and offensive*).

Adapun mengenai teknik dasar sepak bola adalah sebagai berikut.

- 1) Teknik tanpa bola yaitu suatu gerakan-gerakan tanpa bola terdiri dari lari cepat dan mengubah arah, melompat dan meloncat, gerak tanpa bola yaitu gerakan tipu dengan badan, gerakan-gerakan khusus untuk penjaga gawang.
- 2) Teknik dengan bola yaitu semua gerakan-gerakan dengan bola, terdiri dari:
 - a) Mengenal bola
 - b) Menendang / menembak bola (*shooting*)
 - c) Menerima bola (menghentikan bola dan mengontrol bola)
 - d) Menggiring bola (*passing*)
 - e) Mengoper / mengumpan bola (*passing*)
 - f) Menyundul bola (*heading*)
 - g) Melempar bola (*throwing*)
 - h) Gerak tipu dengan bola
 - i) Merampas atau merebut bola.
 - j) Teknik-teknik khusus penjaga gawang, dan lain-lain.

Namun dalam penelitian ini, penulis hanya memfokuskan tentang pembahasan *passing* (mengoper bola), sesuai dengan batasan masalah yang sudah dibahas dalam bab sebelumnya.

1. Pentingnya *Passing* dalam Permainan Sepak Bola

Dalam permainan sepak bola terdapat berbagai macam teknik diantaranya yaitu *passing*, karena teknik tersebut paling sering digunakan seorang pemain dilapangan untuk meloloskan diri dari pemain lawan yang menempel ketat. Bagi seorang pemain sepak bola *passing* merupakan sebuah kemampuan vital agar dapat memberi umpan dan membuka ruang gerak bagi pemain lain, selain itu *passing* merupakan keteampilan dasar dalam sepak bola karena pemain harus mampu mengoper bola saat bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan tembakan. Ketika pemain telah menguasai kemampuan teknik *passing* secara efektif, pengaruh pemain di dalam pertandingan akan berpengaruh besar. Dalam teknik *passing* ada berbagai macam cara yang dapat dilakukan setiap pemain, seorang pemain dapat menggunakan kaki dalam, luar dan atas untuk melakukannya.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa olahraga dalam sepak bola memerlukan berbagai macam teknik. Salah satunya adalah teknik *passing*, teknik ini sangat penting dan diperlukan guna memperlancar dalam bermain sepak bola. Jika teknik ini dapat dikuasai maka permainan pun dapat berjalan dengan indah teratur.

a. Pengertian *Passing*

Menurut Hasanah (2009, hlm. 49) "*Passing* merupakan teknik memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lainnya dalam pertandingan sepak bola".

Dengan *passing* yang baik seorang pemain akan dapat berlari ke ruang yang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan. Menurut Mielke (2007) "*Passing* adalah mengumpan atau mengoper bola kepada teman".

Passing yang baik dan benar sangat dibutuhkan dalam permainan sepak bola, karena dengan menguasai teknik ini, maka akan mempermudah teman kita untuk menerima bola. Seperti halnya menendang, *passing* juga bisa dilakukan dengan kaki bagian luar dan kaki bagian dalam atau bisa dengan kepala, dada kalau kita memang sudah benar-benar menguasai teknik ini.

Teknik *passing* dapat dilakukan dengan kaki bagian dalam, kaki bagian luar. Macam-macam *passing* adalah sebagai berikut.

- 1) *Passing* menggunakan kaki bagian dalam.
- 2) *Passing* menggunakan kaki bagian luar.
- 3) *Passing* menggunakan kaki bagian punggung (kura-kura).
- 4) *Passing* menggunakan kaki bagian belakang.

C. Hakikat *Passing* kaki bagian dalam

1. *Passing* menggunakan kaki bagian dalam

Kebanyakan *passing* dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam karena di kaki bagian dalam itulah terdapat permukaan yang lebih luas, sehingga dapat dengan akurat pada saat melakukan *passing* bola.

Menurut Mielke (2007) menyatakan bahwa

Gerakan *Passing* dengan menggunakan kaki bagian dalam dilakukan dengan cara memosisikan tubuh sebidang dengan arah *passing* yang

dituju, simpan bola di sebelah kaki yang menjadi tumpuan untuk menendang, tariklah kaki yang akan menendang ke belakang lalu ayunkan kaki untuk menendang bola tersebut.

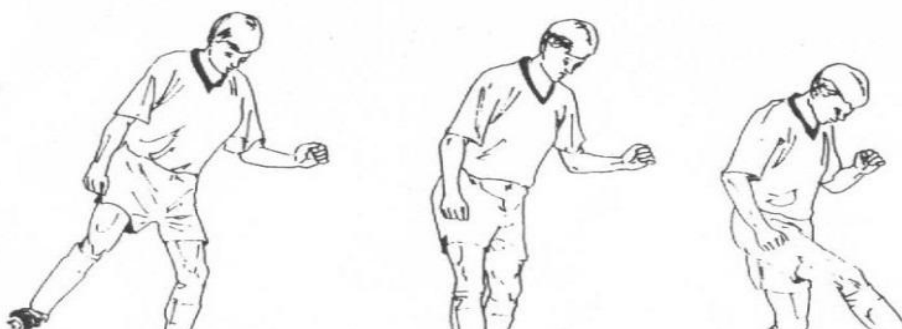
Ketika menendang, tegakan pegelangan kaki dan usahakan kaki tetap kaku, pandangan lurus terhadap pemain satu tim yang akan di oper. Usahakan setepat mungkin mengarahkan bola terhadap pemain yang akan di oper, tendangan bola jangan terlalu keras dan jangan terlalu lambat usahakan aliran bola bisa di terima atau di control dengan mudah oleh teman.

Untuk melatih ketepatan *passing*, latihan dapat dilakukan dengan cara melakukan *passing* bola terhadap tembok sebanyak mungkin, dan dapat juga dilakukan dengan secara *passing* berpasangan dengan teman, *passing* yang baik adalah *passing* yang dapat diterima dengan baik oleh teman yang menerima *passing*.

Keterampilan dasar mrngontrol bola perlu dilatih secara berulang-ulang sehingga pemain yang melakukan *passing* mempunyai rasa percaya diri untuk melakukan *passing* yang tegas dan terarah kepada teman satu tim yang bebas.

Adapun posisi badan saat melakukan *passing* menggunakan kaki bagian dalam.

- a. Badan menghadap sasaran di belakang bola.
- b. Kaki tumpu berada di samping bola kurang lebih 15 cm, ujung kaki menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk.
- c. Kaki tendang ditarik ke belakang, dan ayunkan ke depan.
- d. Setelah terjadi benturan dilanjutkan dengan *follow trow* (gerakan lanjutan).



Gambar 2.3
Passing menggunakan kaki bagian dalam
 Sumber(Sugiarto, 2010, hlm.7)

D. Hakikat permainan

1. Pengertian Permainan

Permainan adalah hal yang sangat disukai oleh siswa. Hal tersebut dikarenakan usia siswa sekolah dasar merupakan usia bermain dan permainan merupakan hal yang menyenangkan. Menurut Nurlan (2009, hlm. 4) “permainan adalah kegiatan yang didalamnya terdapat aturan-aturan yang merupakan kesepakatan dari komunitas tertentu. Dalam permainan adanya unsur-unsur kesenangan dan kepuasan tetap ada”. Dengan demikian sebelum melakukan permainan harus menentukan aturan yang jelas terlebih dahulu aturan tersebut disepakati oleh seluruh pemain. Sedangkan Ahmadi (2005, hlm. 105) mengemukakan bahwa permainan adalah

Suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebastanpa paksaan, dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut. Dengan demikian, jika seorang anak melakukan kegiatan dengan asyik, bebas (tidak merasa dipaksa), dan mendapat kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut, maka anak itu merasa sedang bermain.

Peraturan permainan dalam olahraga dikenal ada dua jenis peraturan yang digunakan, yaitu peraturan yang bersifat universal dan peraturan pertandingan. Peraturan yang bersifat universal berlaku di mana saja diseluruh dunia. Peraturan ini merupakan kesepakatan induk-induk organisasi tertinggi

(dunia).Sedangkan peraturan pertandingan yaitu peraturan yang digunakan khusus dalam suatu kegiatan atau *event* tertentu.

2. Manfaat Permainan dalam pembelajaran

Kegiatan permainan yang dilakukan secara tertata sangat bermanfaat untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan siswa. Saputra (2001, hlm. 7), menyatakan manfaat kegiatan permainan adalah sebagai berikut

- a. Untuk perkembangan fisik siswa
- b. Untuk penguasaan keterampilan gerak
- c. Untuk perkembangan sosial
- d. Untuk perkembangan emosi
- e. Untuk perkembangan keterampilan olahraga

Dari pendapat di atas dapat diuraikan bahwa perkembangan fisik siswa yang memperoleh kesempatan untuk melakukan kegiatan permainan akan menjadi sehat dan bugar, otot tubuh akan menjadi kuat dan siswa dapat menyalurkan energi yang berlebihan melalui kegiatan permainan. Siswa dalam melakukan kegiatan permainan biasanya bersama teman sebayanya.

Penilaian dalam permainan penting untuk pembentukan konsep kepribadian yang positif. Perkembangan keterampilan olahraga, siswa yang terampil, berjalan, berlari, melompat, dan melempar akan membuat siswa lebih siap untuk menekuni suatu cabang olahraga tertentu, seperti halnya cabang sepak bola gerak dasar *passing*.

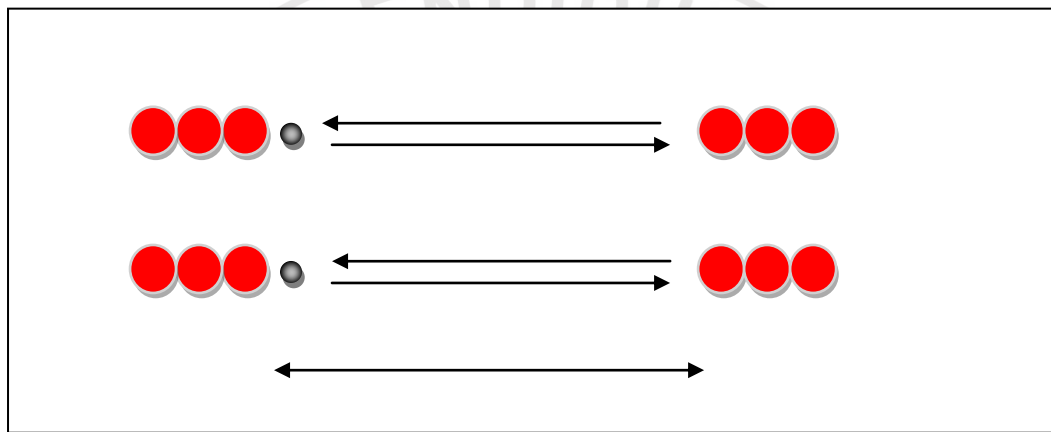
Menurut pendapat para ahli tersebut peneliti menyimpulkan definisi permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa siswa untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian siswa dan membantu siswa mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Berpasangan adalah suatu hal yang dilakukan secara bersama dalam jumlah genap, dapat berlawanan jenis atau sesama jenis, rangkaian berpasangan saling mengisi, melengkapi, dan terdapat interaksi dan respons gerak antar individu.

E. Pelaksanaan permainan berpasangan *passing* kaki bagian dalam pada pembelajaran sepakbola

Guru membagi siswa kedalam empat kelompok, masing-masing kelompok berjumlah lima orang siswa. Dua kelompok berbaris saling berhadapan. Guru menginstruksikan siswa untuk melakukan *passing* kaki bagian dalam. Siswa yang berada paling depan pada barisan pertama melakukan *passing* bagian dalam ke siswa yang berada paling depan pada barisan kedua, setelah melakukan *passing* siswa masuk ke barisan belakang dan diulangi oleh siswa yang lainnya. Permainan akan diakhiri ketika semua siswa telah melakukan sepuluh kali *passing* kaki bagian dalam.

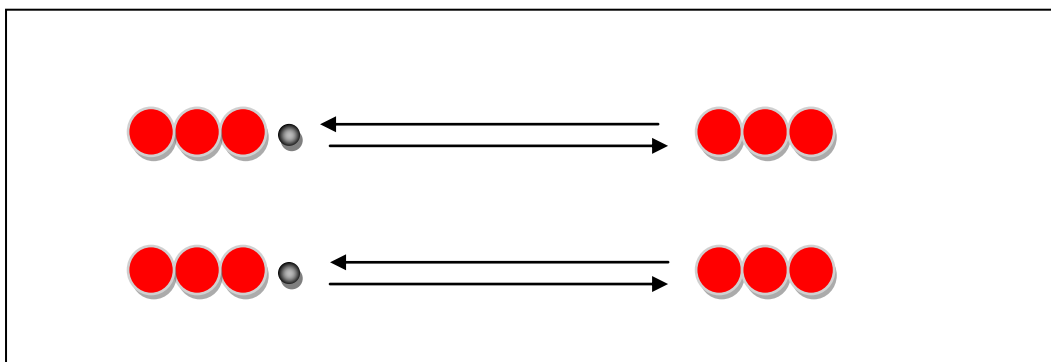
Berikut gambar pelaksanaan permainan *passing* berpasangan siklus I-III.



Gambar 2.4

Proses pelaksanaan permainan *passing* berpasangan Siklus I

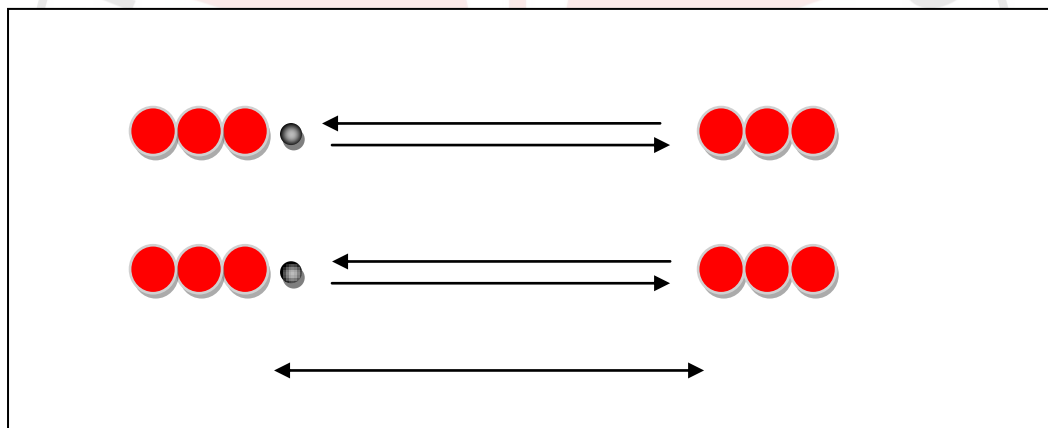
Keterangan : ● Siswa
● Bola
→ Pergerakan arah bola
↔ Siklus I jarak antara siswa 3 meter



Gambar 2.5

Proses pelaksanaan permainan *passing* berpasangan Siklus II

Keterangan : ● Siswa
● Bola
→ Pergerakan arah bola
↔ Siklus II jarak antara siswa 5 meter



Gambar 2.6

Proses pelaksanaan permainan *passing* berpasangan Siklus III

Keterangan : ● Siswa
● Bola
→ Pergerakan arah bola
↔ Siklus III jarak antara siswa 8 meter

Catatan.

1. Pada permainan berpasangansiswa melakukan *passing* secara bergantian dengan target *passing* pada teman yang berada didepan dengan jarak yang sudah ditentukan guru.
2. Pada permainan berpasangansiswa yang sudah melakukan *passing* kemudian lari masuk ke barisan paling belakang untuk menunggu giliran melakukan *passing* kembali.
3. Pada permainan berpasangan siswa dilatih untuk meningkatkan kerjasama, tanggungjawab dan kejujuran.

Dalam permainanberpasangansiswa diharapkan bisa melakukan latihan *passing* kaki bagian dalam dengan baik dan benar, sehingga pembelajaran gerak dasar sepak bola bisa mendapatkan hasil yang baik terhadap peningkatan gerak dasar *passing* kaki bagian dalam khususnya.

Untuk mengefektifkan pembelajaran *passing* kaki bagian dalam permainan berpasangan guru dapat mengkondisikan dengan menerapkan peraturan dalam pelaksanaan permainan dengan jarak yang dimodifikasi disetiap siklusnya. Pada siklus I perencanaan pembelajaran gerak dasar *passing* dengan kaki bagian dalam melalui permainan berpasangan dan modifikasi jarak dilakukan sejauh tiga meter, pada siklus II dilakukan sejauh lima meter, dan pada siklus III dilakukan sejauh delapan meter.

Hal ini berguna untuk melatih kekuatan dan ketepatan siswa dalam melakukan *passing* kaki bagian dalam, yang tentunya pengulangan atau repetisi akan berdampak baik terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar *passing*kaki bagian dalam pada pembelajaran sepak bola.

F. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam kegiatan penelitian yang peneliti laksanakan peneliti mengkaji penelitian yang relevan sebagai bahan pembanding, seperti hasil penelitian di halaman berikutnya

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Untung Riyanto (2011) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menendang Bola dalam Permainan Sepak Bola Melalui Pendekatan Taktis pada Peserta Didik Kelas V SDN Sukoharjo 02 Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2010/2011”. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode PTK dan

dilaksanakan dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik Kelas V SDN Sukoharjo. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknis tes dan non tes. Peningkatan hasil belajar peserta didik diperoleh sebagai berikut ketuntasan belajar dari 21 peserta didik pada pra siklus: ketuntasan belajar 42,8%, siklus I pertemuan 1 ketuntasan belajar 57,1%, pertemuan 2 meningkat menjadi 66,6%, ketuntasan belajar pada siklus II pertemuan 1 mencapai 76,2% dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 90,4%, target minimal ketuntasan belajar 80% dari 21 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran permainan sepak bola melalui pendekatan taktis dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam menendang bola.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Ayuhan (2011) dengan judul “Meningkatkan Gerak Dasar Menendang Kaki Bagian Dalam melalui Modifikasi Bola Plastik dalam Permainan Sepak Bola pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Jungjang Wetan Kecamatan Arjawinangun Kabupaten Cirebon”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan gerak dasar menendang kaki bagian dalam melalui modifikasi bola plastik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan yang terjadi pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I siswa yang tuntas 57 % sedangkan tidak tuntas 43%, untuk pembelajaran pada siklus II siswa tuntas 90% dan tidak tuntas 10%. Berdasarkan hasil tersebut, dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media bola plastik terhadap peningkatan gerak dasar menendang kaki bagian dalam.
- c. Tata Subrata (2009) dengan judul “Pembelajaran Passing Dalam Permainan Sepak Bola melalui Pendekatan Taktis dengan Permainan Kucing Bola Di Kelas V SDN Bojongloa III Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung”. Dalam penelitian ini, penulis menemukan permasalahan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami materi passing, siswa belum mampu melakukan passing dengan benar. Oleh karena itu penulis menggunakan pendekatan taktis dengan permainan kucing bola. Hasil dari penelitian ini penulis menemukan bahwa pemahaman siswa pada pembelajaran passing dengan pendekatan taktis dengan permainan kucing bola meningkat.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori maka dapat diajukan hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Jika melalui permainan berpasangan diterapkan dalam pembelajaran *passing* kaki bagian dalam pada pembelajaran sepakbola pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Suntenjaya, maka perencanaan kegiatan pembelajaran gerak dasar *passing* kaki bagian dalam pada pembelajaran sepakbola akan lebih baik.
- b. Jika melalui permainan berpasangan diterapkan dalam pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Suntenjaya, maka kinerja guru penjasorkes pada kegiatan pembelajaran gerak dasar *passing* kaki bagian dalam pada pembelajaran sepakbola akan meningkat.
- c. Jika melalui permainan berpasangan diterapkan dalam pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Suntenjaya, maka aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran gerak dasar *passing* kaki bagian dalam pada pembelajaran sepakbola akan meningkat.
- d. Jika melalui permainan berpasangan diterapkan dalam pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Suntenjaya, maka hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran gerak dasar *passing* pada pembelajaran sepakbola akan meningkat.