

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Hakikat Pendidikan Jasmani :

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan Pendidikan Jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan Pendidikan Jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani. Perkembangan gerak sangat mempengaruhi perkembangan secara keseluruhan fisik, intelektual, sosial, dan emosional.

Rosdiani (2013, hlm. 137) mengungkapkan bahwa “Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional”. Hal lain diungkapkan oleh Siedentop (Rosdiani, 2013, hlm 140) mengungkapkan bahwa “Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari proses keseluruhan proses pendidikan”.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan pendidikan jasmani adalah bagian integral dari proses keseluruhan pendidikan memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani tentunya memiliki tujuan yang selaras dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Rosdiani (2013, hlm. 148) mengemukakan bahwa “tujuan Pendidikan Jasmani adalah mengembangkan aspek jasmani dan rohani, dalam rangka mengembangkan manusia seutuhnya”.

Berdasarkan tujuannya, Ada beberapa aspek tujuan Pendidikan Jasmani diantaranya aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Dalam aspek

kognitif, didalamnya terdapat menyangkut penguasaan berfikir ataupun memahami terhadap tugas yang diberikan dan bagaimana seseorang itu memecahkan masalah yang dihadapinya. Sedangkan dalam aspek afektif terdapat unsur-unsur tentang konsep diri bagaimana seseorang itu bersosial atau berkomunikasi dengan yang lainnya, terdapat juga nilai-nilai sportivitas, jujur, kerjasama, disiplin dan sikap saling menghargai. Aspek psikomotor terdapat unsur-unsur pengalaman gerak seseorang dan pengembangan fisik.

Ke tiga aspek tersebut tentunya saling berkontribusi dalam mencapai tujuan Pendidikan Jasmani. Untuk itu tugas seorang pendidik adalah menjadikan peserta didik memiliki ketiga aspek tersebut.

Rosdiani (2012, hlm. 75) mengemukakan bahwa “tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan kondisi fisik, mental dan integrasi sosial dan membentuk pribadi yang mandiri dan bentuk pendidikan jasmani yang sesuai dengan keadaan kondisi seseorang, irama dan aktivitas fisik yang sesuai dengan keadaan lingkungan sosial dan membina kesehatan yang standar”.

Hal lain dikemukakan oleh Pangrazi dan Dauer (Mikdar, 2006, hlm. 6) mengemukakan tujuan pendidikan jasmani adalah:

1. Mengembangkan kompetensi keterampilan motorik anak
2. Dapat mengembangkan dan memelihara kebugaran dan kesehatan yang seimbangan sebagai kebutuhan pribadi, dan juga dapat mengembangkan pemahaman tentang prinsip-prinsip dan aneka pengalaman gerak
3. Anak dapat mengembangkan pemahaman tentang prinsip-prinsip dan aneka pengalaman gerak
4. Dapat membantu anak dalam memperoleh standar sosial dan konsep etika (konsep diri)
5. Di waktu senggang anak dapat berpartisipasi dalam kegiatan fisik yang menyenangkan.

Melalui Pendidikan Jasmani yang diarahkan dengan baik, anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Sedangkan tujuan khusus pendidikan jasmani dan kesehatan menurut Rosdiani (2012, hlm. 83) meliputi sasaran:

1. Meningkatkan keselarasan penumbuhan dan perkembangan antara jasmani, rohani, mental dan kehidupan bermasyarakat.
2. Mengembangkan keterampilan gerak dasar.

3. Menanamkan nilai dan sikap yang positif.
4. Mengembangkan pengetahuan dan kebiasaan diperlukan untuk hidup sehat.
5. Menanamkan kegemaran berolahraga.
6. Meningkatkan kesegaran jasmani.
7. Mengenal, mengembangkan dan melestarikan budaya.

Maka berdasarkan tujuan pendidikan diatas dapat penulis simpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan keterampilan gerak saja, namun juga memberikan sumbangan dalam pengembangan mental, sikap yang positif dan cara berpikir yang kreatif dalam upaya meningkatkan tujuan pendidikan. Untuk itu aspek psikomotor, afektif dan kognitif harus selaras perkembangannya.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani, memiliki ruang lingkup yang luas dalam mencapai suatu proses Pendidikan Jasmani. Menurut Rosdiani (2013, hlm. 147) ruang lingkup Pendidikan Jasmani meliputi:

- a. Permainan dan Olahraga meliputi: olahraga tadisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.
- b. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- c. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- d. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
- e. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan di air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- f. Pendidikan luar kelas meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
- g. 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.

Yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagian berikut.

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pembangunan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- d. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.
- e. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- f. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga kesehatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- g. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif.

Hal di atas sesuai dengan yang dicantumkan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (2006, hlm,62). Dapat diambil kesimpulan kenyataan di lapangan menunjukkan cara Pendidikan Jasmani tradisional seperti uraian di atas masih cukup banyak terjadi. Hal ini terlibat nyata dengan indikasi kurangnya perhatian dari kebanyakan lembaga pendidikan atau sekolah-sekolah yang beranggapan bahwa Pendidikan Jasmani hanyalah sebagai aktivitas mengisi waktu luang.

Cara pandang kedua adalah cara pandang modern yang beranggapan bahwa manusia bukan sesuatu yang terdiri atas bagian-bagian yang terpilah-pilah, manusia adalah satu kesatuan dari berbagai bagian yang terpadu menjadi satu unit atau satu organisme. Oleh karena itu, Pendidikan Jasmani tidak dapat hanya berorientasi pada kepentingan fisik saja.

2. Permainan Sepak Bola

Menurut Sarumpaet (1994, hlm 5) Sepak bola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas (11) orang pemain, yang lazim disebut kesebelasan. Masing-masing regu atau kesebelasan berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya ke dalam gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukan. Di dalam usaha-usaha untuk memasukkan atau mencetak gol dan mempertahankan untuk tidak kemasukan bola ada peraturan-peraturan permainan yang setiap pemain harus mentaatinya. Agar peraturan-peraturan permainan ditaati oleh pemain pada saat permainan atau pertandingan berlangsung maka ada wasit dan hakim garis yang memimpin atau mengawasi pertandingan tersebut. Setiap pelanggaran yang dilakukan oleh pemain ada sanksinya (hukumannya). Oleh karena itu kedua kesebelasan diharapkan bermain sebaik mungkin serta memelihara sportivitas.

Sebagai calon guru Pendidikan Jasmani di sekolah yang kelak akan terjun ke masyarakat, maka mahasiswa perlu mengetahui serta memahami peraturan permainan dan perwasitan sepak bola agar dapat menjalankan tugasnya dengan baik dan juga diharapkan dapat memimpin pertandingan di sekolah maupun di masyarakat bila diperlukan.

3. Teknik Dasar Permainan Sepak Bola

a. Pengertian gerak dasar

Lutan (2001, hlm 21) menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui aktivitas bermain, sangatlah tepat untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar anak, karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah bermain.

Bagi pemain pemula untuk dapat bermain sepak bola cukup dengan melakukan gerakan-gerakan atau teknik-teknik dasar yang sederhana seperti.

1. Gerakan tanpa bola :
 - Lari
 - Melompat
2. Gerakan dengan bola :
 - Menendang
 - Menahan bola
 - Mengontrol bola
 - Menggiring bola

b. Pengertian *passing*

“Keterampilan dasar mengontrol bola perlu dilatih secara berulang-ulang sehingga pemain yang melakukan *passing* yang tegas dan terarah kepada teman satu tim yang tidak terjaga tim”. (Mielke, 2007, hlm 20)

c. Teknik *passing*

- 1). Teknik menggunakan kaki bagian dalam
- 2). Teknik menggunakan kura-kura kaki bagian dalam
- 3). Teknik menggunakan kura-kura kaki bagian luar
- 4). Teknik menggunakan kura-kura kaki bagian atas



(Gambar 2.1)

d). Indikator *passing*

1). Sikap awal

- a. Berdiri menghadap target.
- b. Letakkan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola.
- c. Bahu dan pinggul lurus dengan target.
- d. Tekukan sedikit lutut kaki.
- e. Ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang.
- f. Tempatkan kaki posisi menyamping.
- g. Tangan di rentangkan untuk menjaga keseimbangan.
- h. Fokus perhatian pada bola.

2). Sikap *passing*

- a. Tubuh berada di atas bola.
- b. Ayunkan kaki bagian dalam yang akan menendang ke depan.
- c. Tendang bagian tengah bola dengan bagian kaki dalam.

3). Sikap akhir

- a. Pindahkan berat badan ke depan.
- b. Lanjutkan gerakan searah dengan bola
- c. Gerakan akhir berlangsung dengan mulus.

4. Sejarah Sepak Bola

Kurang lebih 1000 tahun sebelum Masehi menurut penyelidikan dan bukti-bukti yang terdapat dalam dokumen-dokumen militer, sepak bola telah ada di Tiongkok dengan nama Tsu-Chiu, dan dimainkan oleh dua regu dengan cara bergantian menyepak bola ke gawang berjaring. Tsu berarti kaki dan chiu berarti bola, jadi dapat diartikan permainan itu adalah “bola kaki”.

Permainan yang menyerupai sepak bola sekarang telah dikenal dan dimainkan di Yunani pada zaman purbakala. Para pemain yang berusia sampai 30 tahun dididik dalam permainan ini dan dibagi dalam beberapa kelompok dibawah seorang pemain

ulung. Pertandingan pada umumnya dilakukan dengan kekuatan, tenaga dan kemahiran, serta semangat Spartan. Dari sejarah diketahui pula bangsa Romawi telah mengenal permainan dengan bola ini, yang dinamakan Harpastum.

Pada abad 11, Inggris telah mengenal permainan sepak-sepakan dengan bola yang terbuat dari usus lembu. Pada abad 12 di London sudah dimainkan sepak bola, masing-masing regu terdiri dari 500 orang dan dimainkan mulai pukul 12.00 sampai pukul 18.00. Letak gawang berjauhan, kira-kira 3-4 km jauhnya. Permainan ini dimainkan di jalan-jalan sehingga berakibat timbulnya kerusakan dan kecelakaan, bahkan ada yang meninggal. Oleh karena itu raja Richard II melarang permainan ini pada tahun 1389, demikian juga raja Henry IV melarang permainan tersebut tahun 1401.

Rakyat Perancis telah mengenal sepak bola pada tahun 1390-1400. Pada waktu itu ada ketentuan bahwa setiap calon biarawan diharuskan membawa sebuah bola dari kulit. Besarnya bola cukup besar, sehingga tidak dapat dipegang dengan satu tangan.

Pada abad 14 di Jepang telah dikenal permainan seperti tsu-chiu dengan nama kemari yang dimainkan 8 orang masing-masing regu, dan lapangan permainan 14x14 meter.

Tahun 1530 bangsa Italia telah mengenal permainan sepak bola yang diberi nama "Giugo de Calcio" yang artinya bermain dengan sepakan. Garis tengah bola 9 cm dan beratnya 10 ons. Panjang lapangan sejauh lemparan batu oleh orang terkuat dan lebarnya separuh panjang lapangan.



(Gambar 2.2)

1. Pengertian Sepak Bola

Sepak bola merupakan salah satu permainan beregu. Setiap regu terdiri atas 11 pemain, termasuk 1 orang penjaga gawang (*keeper*). Permainan ini sangat memerlukan keterampilan gerak kaki dan tungkai. Sedangkan, untuk penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangan selama di area gawangnya. Namun, jika keluar area gawangnya maka menjadi suatu pelanggaran.

Permainan sepak bola bertujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan berusaha untuk menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola. Permainan ini dimainkan dalam 2 babak. Tiap babak terdiri atas 45 menit. Waktu istirahat di antara dua babak ialah 10 menit. Suatu tim dinyatakan memenangi permainan, apabila dapat mencetak gol ke gawang lawan sebanyak mungkin.

Terima kasih sudah berkenan membaca artikel tentang Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) tentang Sejarah dan Pengertian Sepak Bola, semoga bisa bermanfaat untuk sobat sekalian. Jika ada dari sobat sekalian yang menemukan

kesalahan baik berupa penulisan maupun pembahasan pada penjelasan di atas, mohon kiranya kritik dan saran yang membangun untuk kemajuan bersama.

2. Keterampilan Dasar Permainan Sepak Bola

Fathoni (Mielke, 2007), Bermain sepak bola adalah permainan fisik menuntut dan membutuhkan kombinasi pada keuletan, ketangguhan kebugaran tipu muslihat, mental dan keterampilan. Keterampilan adalah nomor satu aspek yang pemain, terutama pemain muda harus fokus pada saat learnin cara bermain sepak bola. Menjadi ahli teknis ingin Pastikan bahwa Anda dapat bermain sepak bola yang lebih baik, dan dengan tim pemain sama-sama terampil tim Anda akan dapat menggunakan aspek-aspek lain dari permainan seperti taktik dan kebugaran untuk efek yang lebih baik dan meningkatkan tim Anda lebih jauh.

3. Peralatan Sepak Bola

a. Lapangan

Orang yang suka Sepak bola ini tidak mengenal usia, lelaki atau perempuan. Sepak bola merupakan cabang olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang masing - masing tim beranggotakan 11 orang.



(Gambar 2.3)

Organisasi Sepakbola tertinggi di dunia adalah FIFA (Federation Internationale Football Association). Ukuran Lapangan Sepakbola Sendiri sudah di tentukan Standartnya oleh FIFA. Mulai dari ukuran Gawang, Lebar Lapangan Sepakbola, Panjang Lapangan Sepakbola dan ukuran Lainnya.

Berikut ini Ukuran Lapangan Sepakbola standar FIFA Internasional :

Ukuran Lapangan Sepakbola Secara Keseluruhan :

Panjang lapangan sepakbola maksimum 120 meter

Panjang lapangan sepakbola minimum 90 meter

Lebar lapangan sepakbola maksimum 90 meter

Lebar lapangan sepakbola minimum 45 meter

Ukuran Lapangan Untuk Pertandingan Tingkat Internasional :

Panjang lapangan maksimum 110 meter

Panjang lapangan minimum 100 meter

Lebar lapangan maksimum 75 meter

Lebar lapangan minimum 64 meter

b. Bola

Untuk Standard International bola Sepak Bola adalah sebagai berikut :



(Gambar 2.4)

- Ukuran standar bola sepak adalah berdiameter 68–70 cm dan berat 410–450 g, Tekanan 8–12 psi,
- Apabila bola dijatuhkan ke tanah, kelembaban bola sekitar 60 %, yang artinya jika dijatuhkan dari ketinggian 1 meter, maka bola akan memantul balik setinggi 60 cm.
- Bola tidak boleh sewarna dengan warna lapangan, maka tidak ada bola yang berwarna hijau. (meskipun dalam peraturan FIFA tidak ada peraturan resmi mengenai warna bola).
- Untuk mengatasi lapangan yang tertutup salju, harus digunakan bola berwarna orange atau merah cerah.
- Lapisan bola tidak boleh polos, artinya harus bercorak, karena untuk memperjelas penglihatan jika bola terkena efek berputar.

c. *Passing* Bagian Dalam

Teknik Menendang Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam

- Diawali dengan sikap berdiri menghadap arah gerakan bola.
- Letakan kaki tumpu di samping bola dengan sikap lutut agak ditekuk dan bahu menghadap gerakan.
- Sikap kedua tangan disamping badan agak terentang dan rileks.
- Pergelangan kaki yang akan digunakan untuk menendang diputar keluar dan dikunci.
- Pandangan terpusat pada bola.
- Tarik kaki yang akan digunakan untuk menendang ke belakang lalu ayun ke depan ke arah bola.
- Perkenaan kaki pada kaki bagian dalam, sedangkan perkenaan bola tepat pada tengah-tengah bola.
- Pindahkan berat badan ke depan mengikuti arah gerakan.
- Terakhir pandangan mengikuti arah gerak bola.

d. Permainan Kucing Bola

Untuk meningkatkan *passing* yang baik dan terarah kepada teman perlu dilatih berulang- ulang. Maka dengan permainan kucing bola menggunakan bola yang dimodifikasi *passing* kaki bagian dalam siswa dapat melakukan *passing* dengan baik dan terarah.

Setelah kegiatan pembelajaran siswa melakukan permainan kucing bola dengan bola yang dimodifikasi, dengan bola yang dimodifikasi permainan akan lebih menarik dan untuk menghindari kejenuhan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran, karena bola ringan sehingga siswa harus mengontrol dan menendang baik dan terarah.

Cara Bermain bola kucing-kucingan:

1. Permainan ini dipertainkan secara berkelompok.
2. Salah satu siswa menjadi kucing dan teman yang lain menjadi tikus.
3. Bola dipegang oleh siswa menjadi tikus dan siswa yang menjadi kucing mengambil bola itu ke siswa yang menjadi tikus.
4. Apabila siswa yang menjadi kucing bisa mengambil bola dari temannya menjadi tikus maka temannya akan menjadi kucing dan seterusnya.
5. Selama permainan guru mengawasi aturan permainan.

B. Kajian Praktis

1. Hasil Penelitian Yang Relevan

Dalam melaksanakan penyusunan karya ilmiah dengan judul meningkatkan gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola melalui media modifikasi bola peneliti melaksanakannya berdasarkan observasi terhadap subjek dan objek yang dijadikan sebagai bahan penelitian.

Selain itu peneliti melakukan studi pustaka untuk mencari teori-teori yang relevansinya dapat menunjang pelaksanaan penelitian ini. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti juga membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Adapun karya ilmiah yang relevan dengan karya penulis sebagai berikut :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Fazar Iman Mulyana (2011) pada pembelajaran penjas di sd dengan judul upaya meningkatkan kemampuan teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada pembelajaran sepak bola melalui permainan kucing bola pada siswa kelas IV SDN Lembangsari Kecamatan Kerta Sari Kabupaten Bandung. Dari hasil analisis karya tulis ilmiah itu diperoleh hasil penguasaan siswa dalam *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan kucing bola per siklus mengalami peningkatan dari siklus I dan II, penguasaan siswa pada siklus I 52,64% dan pada siklus II mengalami peningkatan sekitar 21,06% menjadi 68,42% dan pada siklus III mencapai 94,74% sehingga pembelajaran telah tercapai atau tuntas.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Maulana Putu Wijaya (2010) dengan judul meningkatkan gerak dasar *passing* dengan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola melalui model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* siswa kelas V SDN Cisalak 1 Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang. Dari hasil analisis karya ilmiah itu diperoleh hasil sebanyak dua siklus, pada siklus I mencapai 41,66% dari jumlah keseluruhan siswa, dan pada siklus II mencapai 83,33%. Hasil belajar siswa tiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I siswa yang tuntas ada 14 siswa atau 58,33% dari jumlah keseluruhan siswa, dan

pada pelaksanaan siklus II mencapai 20 siswa atau 83,33%. Dengan demikian upaya meningkatkan pembelajaran gerak dasar *passing* dengan kaki bagian dalam pada pembelajaran sepak bola melalui model pembelajaran *Team-Game-Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan gerak dasar *passing* dengan kaki bagian dalam.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan Kajian Teoritis dan Kajian Praktis dapat diajukan Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Jika permainan sepak bola pada siswa kelas VI SD Negeri Ciboboko melalui media modifikasi dilakukan, maka keterampilan gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam akan meningkat”.

