

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas jasmani atau olahraga dalam mendidik anak. Hal yang membedakannya dengan pembelajaran yang lain yaitu alat yang digunakan adalah gerak insani, manusia yang bergerak dengan sadar oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Pelajaran yang akan diajarkan harus dirumuskan dan dirancang setiap hari. Guru harus membuat perencanaan pembelajaran dari mulai perumusan tujuan, pelaksanaan kegiatan, teknik motivasi dan cara mengevaluasi. Pendidikan jasmani tersebut merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk bergerak bebas mempelajari hal-hal yang penting. Oleh karena itu pembelajaran penjas tidak kalah penting dengan pembelajaran yang lainnya.

“Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Proses belajar dalam pendidikan jasmani bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Pendidikan jasmani itu proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak”. (Mulyanto, 2013, hlm. 25). Oleh karena itu pendidikan jasmani tidak bisa dianggap sebagai pendidikan yang sepele. Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar sangat penting bagi pendidikan anak untuk menunjang pendidikan jasmani siswa ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Berhasil tidaknya pendidikan jasmani di sekolah dasar juga tergantung pada kreativitas guru dan penerapan-penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Penerapan pendekatan pembelajaran yang kurang tepat sangat berpengaruh pada hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa metode yang bervariasi jarang digunakan oleh kebanyakan guru. Guru hanya menggunakan metode komando yang membuat anak cepat jenuh dan model pembelajaran masih berpusat pada guru.

“Sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan”. (Salim, 2008, hlm. 10). Sepakbola merupakan olahraga yang sangat digemari oleh masyarakat semua kalangan, bahkan dalam kurikulum pendidikan dari tingkat Sekolah Dasar (SD), sepakbola masuk dalam salah satu permainan bola besar pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Hal tersebut karena didalam permainan sepakbola terdapat unsur aktivitas jasmani dan pembinaan untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, sportivitas, mental, sosial dan emosional yang terencana dalam rangka tercapainya tujuan pendidikan.

Kemampuan teknik menguasai bola merupakan sarat utama bagi semua pemain sepak bola, karena itu setiap pemain harus bisa mempelajari teknik-teknik dalam permainan sepakbola seperti menendang bola *shootig*, menerima atau menghentikan bola, menyundul bola, dan menggiring bola. Gerakan yang paling dominan dari permainan ini adalah menendang *shooting*, dengan gerakan menendang saja anak-anak sudah bisa bermain sepakbola. Menendang *shooting* dibedakan menjadi beberapa macam yaitu menendang dengan kaki bagian dalam, menendang dengan menggunakan punggung kaki, serta menendang dengan kaki bagian luar. “*Shooting*(menendang) merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Tujuan utama menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), dan menembak kearah gawang (*shooting at the goal*)”. (Herdiyansyah & Nurasyifa, 2010, hlm. 58).

Untuk mengetahui kemampuan dasar siswa SD dalam bermain sepak bola, penulis memilih SDN Cikoneng I sebagai lokasi penelitian. Kemampuan dasar yang diujikan adalah kemampuan *shooting* siswa menggunakan punggung kaki dalam permainan sepak bola. Pengujian dilakukan kepada siswa kelas V-B yang berjumlah 20 orang siswa terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Berikut ini adalah tabel hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2017 dengan hasil pengujian sebagai mana yang terlihat pada tabel 1.1 pada tabel tersebut, digambarkan mengenai bagaimana kemampuan siswa dalam melakukan *shooting*.

**Tabel 1.1**  
**Data Awal Tes Praktek Gerak Dasar *Shooting* dalam permainan Sepak Bola**

| No         | Nama Siswa | Aspek yang di Nilai |     |     |     |             |     |     |    |              |     |     |    | Skor | Nilai | Ket |     |
|------------|------------|---------------------|-----|-----|-----|-------------|-----|-----|----|--------------|-----|-----|----|------|-------|-----|-----|
|            |            | Sikap Awal          |     |     |     | Pelaksanaan |     |     |    | Gerak lanjut |     |     |    |      |       | T   | BT  |
|            |            | 1                   | 2   | 3   | 4   | 1           | 2   | 3   | 4  | 1            | 2   | 3   | 4  |      |       |     |     |
| 1          | Alifia     |                     | √   |     |     | √           |     |     |    |              | √   |     |    | 5    | 42    |     | √   |
| 2          | Alya       |                     |     | √   |     |             |     | √   |    |              |     | √   |    | 9    | 75    | √   |     |
| 3          | Arya       | √                   |     |     |     |             | √   |     |    | √            |     |     |    | 4    | 33    |     | √   |
| 4          | Atika      |                     | √   |     |     |             | √   |     |    | √            |     |     |    | 5    | 42    |     | √   |
| 5          | Aziz       |                     |     |     | √   |             |     | √   |    |              |     | √   |    | 10   | 83    | √   |     |
| 6          | Ezy        | √                   |     |     |     |             | √   |     |    |              | √   |     |    | 5    | 42    |     | √   |
| 7          | Fahrul     | √                   |     |     |     | √           |     |     |    | √            |     |     |    | 3    | 25    |     | √   |
| 8          | Fajar. A   | √                   |     |     |     | √           |     |     |    | √            |     | √   |    | 4    | 33    |     | √   |
| 9          | Fajar. S   |                     |     | √   |     |             | √   |     |    | √            |     |     |    | 6    | 50    |     | √   |
| 10         | Fathi      |                     |     |     | √   |             |     | √   |    |              | √   |     |    | 9    | 75    | √   |     |
| 11         | Fikri      | √                   |     |     |     | √           |     |     |    |              | √   |     |    | 4    | 33    |     | √   |
| 12         | Fitria     |                     | √   |     |     |             | √   |     |    | √            |     |     |    | 5    | 42    |     | √   |
| 13         | Ikrim      |                     |     | √   |     |             | √   |     |    | √            |     |     |    | 6    | 50    |     | √   |
| 14         | Najmi      | √                   |     |     |     | √           |     |     |    | √            |     | √   |    | 4    | 33    |     | √   |
| 15         | Rakean     | √                   |     |     |     |             | √   |     |    | √            |     |     |    | 4    | 33    |     | √   |
| 16         | Ramdan     | √                   |     |     |     | √           |     |     |    | √            |     |     |    | 3    | 25    |     | √   |
| 17         | Rival      |                     | √   |     |     | √           |     |     |    | √            |     |     |    | 4    | 33    |     | √   |
| 18         | Tio        | √                   |     |     |     | √           |     |     |    | √            |     |     |    | 3    | 25    |     | √   |
| 19         | Windi      |                     | √   |     |     |             | √   |     |    |              | √   |     |    | 6    | 50    |     | √   |
| 20         | Zanzan     |                     |     |     | √   |             |     | √   |    |              |     | √   |    | 10   | 83    | √   |     |
| Jumlah     |            | 9                   | 5   | 3   | 3   | 8           | 8   | 4   | 0  | 10           | 7   | 3   | 0  | 109  | 907   | 4   | 16  |
| Persentase |            | 45%                 | 25% | 15% | 15% | 40%         | 40% | 20% | 0% | 50%          | 35% | 15% | 0% |      |       | 20% | 80% |

**KETERANGAN :**

Berdasarkan nilai KKM yaitu 75.

Nilai 4, Jika semua kriteria muncul

Nilai 3, Jika tiga kriteria muncul

Nilai 2, Jika dua kriteria muncul

Nilai 1, Jika satu kriteria muncul

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100$$

Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan 75

Skor ideal=12

Kriteria penilaian:

Jika nilai siswa  $\leq 75$  maka dikatakan Tuntas

Jika nilai siswa  $\geq 75$  maka dikatakan Belum Tuntas

Dari hasil pengujian yang terlihat pada tabel 1.1 peneliti menemukan bahwa kemampuan *shooting* siswa memiliki perbedaan baik dari segi gerak dasar ataupun hasil sasaran *shooting*, hasil tes awal yang telah dilaksanakan peneliti

menemukan kesulitan siswa dalam melakukan gerak dasar *shooting* khususnya menggunakan bagian punggung kaki dari mulai awalan sikap badan yang tidak rileks pada sikap awal kebanyakan posisi badan tegak tidak condong, ayunan tangan yang kurang rileks, dan sikap gerak lanjut yang tidak mengikut arahnya tendangan, dan kebanyakan dari siswa melakukan *shooting* menggunakan ujung kaki. Kendala tersebut di antaranya adalah kurangnya pemahaman siswa tentang pentingnya gerak dasar sehingga mengakibatkan siswa lebih senang melakukan permainan sepak bola secara langsung tanpa memahami, mempelajari serta menerapkan gerak dasar yang baik. Dengan demikian keterampilan gerak dasar *shooting* merupakan suatu masalah yang terjadi yang harus dicari pemecahannya, sehingga diperlukan upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar *shooting*.

Observasi di lapangan yang telah dilaksanakan pada tanggal 9 November 2016 di SDN Cikoneng I Kelas V-B tersebut tidak hanya mendapatkan nilai pengujian kemampuan dasar *shooting* saja, tetapi juga ditemukan permasalahan dalam perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dari kinerja guru serta aktivitas siswa. Pada perencanaan pembelajaran, peneliti menemukan bahwa guru belum menggunakan RPP yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada proses pelaksanaan pembelajaran, peneliti menemukan masalah dalam kinerja guru dan aktivitas siswa. Kinerja guru belum maksimal dalam memberikan pembelajaran sepakbola dan guru belum menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga perlu adanya perbaikan dalam hal pelaksanaan pembelajaran. Dan dalam pembelajaran guru hanya mengintruksikas siswa untuk langsung mengikuti permainan tanpa melatih gerak dasar dalam permainan sepakbola. Masalah lain dari aktivitas siswa yang diakibatkan belum maksimalnya kinerja guru sehingga berdampak pada kurangnya antusias, disiplin dan semangat siswa pada proses pembelajaran.

Dari hasil tes awal yang telah dilaksanakan, terdapat 20% siswa yang lulus dan 80% siswa yang belum lulus dalam melakukan gerakan dasar *shooting* yang baik. Setelah dianalisis proses pembelajaran yang berlangsung pada materi pembelajaran sepakbola. Dari hasil analisis temuan observasi tersebut, diperlukan suatu pemecahan masalah agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Pemecahan itu ialah pada model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir. Jadi dalam model pembelajaran terdapat strategi, pendekatan metode dan teknik pembelajaran. Tugas seorang guru salah satunya memilih dan melaksanakan model yang cocok untuk pembelajaran yang akan diajarkan.

Dengan data yang diperoleh saat observasi awal dalam gerak dasar *shooting* dalam pembelajaran sepakbola, peneliti merasa perlu memberikan alternatif atau solusi yang dihadapi oleh siswa kelas V-B SDN Cikoneng I Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang. Alternatif itu ialah dengan modifikasi dan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Hal yang dimodifikasi ialah pada gawang yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. "Model pembelajaran tipe TGT merupakan suatu bentuk model pembelajaran yang menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan". (Safari, 2011, hlm. 35). Penerapan modifikasi dari model TGT diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan berpengaruh terhadap peningkatan proses belajar dan hasil belajar siswa. Untuk ini diperlukan suatu pemecahan masalah agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul **“MENINGKATKAN GERAK DASAR *SHOOTING* BAGIAN PUNGGUNG KAKI DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA MELALUI MODIFIKASI GAWANG MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPETEAM GAME TOURNAMENT(TGT) PADA SIWA KELAS V-B SDN CIKONENG I KECAMATAN GANEAS KABUPATEN SUMEDANG”**

## **B. Rumusan dan Pemecahan Masalah Penelitian**

### **1. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka muncul suatu rumusan masalah untuk mengetahui bagaimana pembelajaran gerak dasar *shooting* menggunakan punggung kaki dalam pembelajaran sepakbola melalui modifikasi gawang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* pada siswa kelas V-B. Adapun penjabaran dari rumusan masalah tersebut sebagai berikut.

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran *shooting* bagian punggung kaki dalam permainan sepakbola melalui modifikasi gawang dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V-B SDN Cikoneng I Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *shooting* bagian punggung kaki dalam permainan sepakbola melalui modifikasi gawang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V-B SDN Cikoneng I Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran *shooting* bagian punggung kaki dalam permainan sepakbola melalui modifikasi gawang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V-B SD Cikoneng I Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang?
- d. Bagaimana hasil belajar *shooting* bagian punggung kaki dalam permainan sepakbola melalui modifikasi gawang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V-B SDN Cikoneng I Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang?

## 2. Pemecahan Masalah Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diuraikan pemecahan masalah yang dilakukan untuk perbaikan gerak dasar *shooting* dalam pembelajaran sepakbola melalui modifikasi gawang melalui model kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* sebagai berikut:

### a. Tahap perencanaan

- 1) Guru membuat perencanaan yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) melalui modifikasi gawang menggunakan model pembelajaran TGT.
- 2) Melaksanakan pembelajaran gerak dasar *shooting* bagian punggung kaki melalui modifikasi gawang menggunakan model pembelajaran TGT.
- 3) Membuat alat evaluasi belajar, untuk melihat peningkatan siswa dalam pembelajaran gerak dasar *shooting* menggunakan bagian punggung kaki
- 4) Membuat lembar observasi maupun catatan lapangan untuk melihat kinerja guru, aktivitas siswa dan peningkatan hasil belajar selama proses pembelajaran yang telah berlangsung.

### b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Menerapkan pembelajaran gerak dasar *shooting* bagian punggung kaki melalui modifikasi gawang menggunakan model pembelajaran tipe TGT.
- 2) Memberikan motivasi kepada siswa.,
- 3) Melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung.
- 4) Mencatat pada lembar observasi kendala-kendala saat pembelajaran berlangsung dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir.
- 5) Pada siklus 1 melakukan pembelajaran *shooting* sepakbola melalui modifikasi gawang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, modifikasi gawang yang digunakan yaitu menggunakan 4 buah poa yang dibentuk seperti kardus sebagai pengganti gawang, pada siklus II menggunakan satu gawang yang di simpan di tengah-tengah lapangan dengan menggunakan jarak tembak. Pada siklus III menggunakan gawang sepakbola yang menyerupai gawang sebenarnya yang diberi skor setiap titik dari gawang tersebut.
- 6) Tahap pengamatan terhadap aktivitas siswa. Guru dan peneliti mengamati pembelajaran gerak dasar *shooting* menggunakan bagian punggung kaki

pada siswa kelas V-B SD Negeri Cikoneng I Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang. Tahapan aktivitas siswa, pada tahapan ini guru mengetahui aktivitas siswa selama proses dan kedisiplinan siswa saat pembelajaran *shooting* serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih baik dalam mengikuti pembelajaran berlangsung. Hal ini terkait dengan nilai kerjasama, sportivitas

- c. Tahap evaluasi, pada tahapan ini guru mengevaluasi siswa dengan mengadakan tes, dimana setiap siswa melakukan gerak dasar *shooting* bagian punggung kaki dan dicatat hasilnya.

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran *shooting* bagian punggung kaki dalam permainan sepakbola melalui modifikasi gawang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V-B SDN Cikoneng I Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran *shooting* bagian punggung kaki dalam permainan sepakbola melalui modifikasi gawang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V-B SDN Cikoneng I Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang.
- c. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran *shooting* bagian punggung kaki dalam permainan sepakbola melalui modifikasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V-B SDN Cikoneng I Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang.
- d. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran *shooting* bagian punggung kaki dalam permainan sepakbola melalui modifikasi gawang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V-B SDN Cikoneng I Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang.

## 2. Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang akan dibahas, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

### a. Bagi Siswa

Manfaat yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar *shooting* dalam sepakbola melalui modifikasi gawang, meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat merasakan pengalaman pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

### b. Bagi Guru

Meningkatkan dan memperbaiki mutu proses pembelajaran di lapangan, sekaligus ketercapaian ketuntasan belajar siswa. Sebagai umpan balik dari pembelajaran sebelumnya sehingga mengevaluasi kinerjanya. Dapat menambah pengetahuan guru tentang pembelajaran yang dikemas dengan startegi yang kreatif dan inovatif.

### c. Bagi Sekolah

Memberikan motivasi bagi sekolah dasar untuk menemukan cara-cara yang tepat dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kreatif. Sebagai bahan evaluasi dan tolak ukur pencapaian tujuan mengajar di sekolah dasar. Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan di sekolah dasar. Memberi kontribusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

### d. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan tentang pembelajaran sepakbola. Dapat mengembangkan pembelajaran penjas melalui pengembangan modifikasi gawang. Mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran gerak dasar *shooting* melalui modifikasi gawang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

#### **D. Struktur Organisasi Skripsi**

Dalam organisasi skripsi yang berjudul “Meningkatkan Gerak Dasar *Shooting* Bagian Punggung Kaki Dala Permainan Sepakbola Melalui Modifikasi Gawang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada siswa kelas V-B SD Negri Cikoneng I Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang”, adapun struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini ini terdiri dari lima bab. Kelima bab tersebut meliputi, Bab I Pendahuluan, Bab II Landasan Teoritis, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, Bab V Simpulan dan Saran.

Bab I Pendahuluan dalam skripsi merupakan bab perkenalan yang didalamnya terdapat stuktur bab yang terdiri dari latar belakang masalah yang memaparkan segala permasalahan yang ditemukan dalam pelaksanaan maupun yang berkaitan dengan pendidikan konteks penelitian yang dilakukan, identifikasi masalah, rumusan masalah memuat identifikasi spesifik mengenai permasalahan yang akan diteliti, pemecahan masalah, tujuan penelitian sudah tercermin dalam perumusan masalah sebelumnya, manfaat penelitian merupakan gambaran mengenai kontribusi dari hasil penelitian, batasan istilah dan stuktur organisasi skripsi memuat sistematika penulisan skripsi yang ada dalam setiap bab, urutan penulisan, serta keterkaitan antara bab dalam membentuk kerangka utuh skripsi.

Bab II Landasan Teoritis merupakan bagian yang memberikan konteks jelas terhadap permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Pada bagian ini membahas mengenai berbagai sumber, teori dan hal lainnya yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, penelitian yang relevan, dan hipotesis tindakan.

Bab III Metode Penelitian merupakan bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitian yang dilakukan diantaranya, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode dan desain penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengolahan data dan analisis data, validasi data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, bagian ini menyampaikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan rumusan masalah serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.

Bab V Simpulan dan Saran, pada bagian ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal penting yang dapat bermanfaat dari hasil penelitian yang dilakukan.

#### **E. Batasan istilah**

Memperjelas ruang lingkup serta menghindari salah penafsiran istilah, maka penulis memperjelas istilah-istilah yang digunakan agar lebih jelas istilah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Pendidikan jasmani adalah bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Proses belajar dalam pendidikan jasmani bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Pendidikan jasmani itu proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. (Mulyanto, 2013, hlm. 25)
2. Gerak Dasar, gerak dasar manusia terdiri atas tiga macam yaitu gerak dasar lokomotor atau gerakan yang dilakukan mengakibatkan seseorang berpindah tempat. Gerak dasar non lokomotor yang artinya seseorang bergerak dengan tidak berpindah tempat dan yang terakhir adalah gerak dasar manipulative artinya gerakan yang dilakukan dengan memainkan benda. (Mulyanto, 2013, hlm. 28)
3. “*Shooting* (menendang) merupakan salahsatu karakteristik permainan sepak bola yang paling dominan . Tujuan utama menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), dan menembak kearah gawang (*shooting at the goal*). (Herdiyansyah & Nurasyifa, 2010, hlm. 58)
4. Permainan Sepak bola, Sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. (Salim, 2008, hlm. 10)
5. Modifikasi, Menurut Lutan (dalam Simon & Saputra, 2007, hlm. 15) modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga diperlukan dengan tujuan agar siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi dan siswa dapat melakukan pola gerak secara benar

6. Modifikasi Gawang adalah salah satu pembantu media dalam proses pembelajaran dengan upaya untuk meningkatkan kemampuan dasar siswa dalam melakukan teknik dasar *shooting* pada pembelajaran sepakbola, seperti modifikasi gawang dibuat dengan lebih kecil, menambah sasaran di dalam gawang.
7. Pembelajaran kooperatif, adalah salah satu strategi pembelajaran yang berfungsi untuk menggali dan membagi-bagi ide pada anak, strategi pembelajaran ini mendorong anak untuk melakukan kegiatan dalam bentuk kerjasama dan sikap tanggung jawab kepada teman stau kelompoknya dan juga sikap tanggung jawab terhadap dirinya. (Yudha dalam Safari, 2009, hlm. 3)
8. TGT, Model pembelajaran tipe TGT adalah suatu bentuk model pembelajaran yang menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. (Safari, 2011, hlm. 35).

