

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan utama dan juga merupakan hak bagi warga Negara Indonesia untuk mendapatkannya. Berdasarkan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3, mengenai peran dan fungsi pendidikan menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan fungsi dan peran tersebut nampak segala hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan maupun mata pelajaran yang menjadi suatu kemas untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Upaya pendidikan dalam sekolah diberbagai jenjang terbentuk dalam suatu sistem dengan pembekalan berbagai mata pelajaran. Beberapa mata pelajaran tersebut memberikan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan kapasitasnya. Secara umum muatan setiap pelajaran yang diberikan berkisar antara domain kognitif, afektif dan juga psikomotor. Setiap pelajaran memiliki konsentrasi tersendiri pada prioritas domain tersebut. Akan tetapi tidak semua mata pelajaran dapat memuat semua domain tersebut dalam satu waktu kegiatan pembelajaran. Salah satu dan bahkan satu-satunya mata pelajaran yang dapat memuat domain kognitif, afektif dan psikomotor secara bersamaan adalah mata pelajaran pendidikan jasmani.

Mengenai tujuan pendidikan jasmani menurut Metzler (2000, hlm. 5) menyatakan ”...in the school curriculum: health and safety, worthy use of leisure, and ethical character.” Dalam pernyataan tersebut Metzler menyebutkan bahwa secara umum tujuan dari pendidikan jasmani ada tiga poin, yaitu kesehatan dan keamanan, berguna untuk pemanfaatan waktu luang, dan pengembangan karakter

R Jenjen Aji Nugraha Maulani, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN MOTOR ABILITY TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

etika. Ketiga aspek ini, diakuinya merupakan perampingan pemikiran dari Hetherington yang pernah dikemukakannya pada tahun 1917. Lebih lanjut lagi Metzler, (2000, hlm. 4) yang menyebutkan ada empat tujuan dari pendidikan jasmani, yaitu:

- 1) *organic education, the development of muscular and skeletal vigor;*
- 2) *psychomotor education, the development of skill in neuromuscular activities;*
- 3) *character education, the development of moral, social and personal characteristic;*
- 4) *intellectual education, the development of cognitive, expressive knowledge.*

Pernyataan tersebut dapat kembali dipaparkan bahwa:

- 1) *organic education*, yang terkait dengan pengembangan kekuatan kerangka dan otot,
- 2) *psychomotor education*, meliputi pengembangan keterampilan aktivitas syaraf otot;
- 3) *character education*, yaitu pendidikan moral, sosial, dan karakter pribadi, dan
- 4) *intellectual education*, yaitu pengembangan kognitif, dan pengetahuan ekspresif.

Tujuan pendidikan jasmani tersebut secara garis besar bertitik berat pada jasmani dan rohani. Jasmani diantaranya adalah *organic education* (kekuatan kerangka dan otot) dan *psychomotor education* (keterampilan aktivitas syaraf otot). Sedangkan rohani diantaranya *character education* (moral, sosial, dan karakter pribadi) dan *intellectual education* (kognitif, dan pengetahuan ekspresif).

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran. Mengenai pendidikan jasmani secara definisi menurut Suherman (2009, hlm. 5-6) menyatakan "Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui dan tentang aktifitas fisik atau dalam bahasa aslinya adalah *Physical Education is education of education and through movement.*" Terdapat tiga kata kunci dalam definisi tersebut, yaitu 1) pendidikan (*education*), yang direfleksikan dengan kompetensi yang ingin diraih siswa; 2) melalui dan tentang (*through and of*), sebagai kata sambung yang menggambarkan keeratan hubungan yang dinyatakan dengan berhubungan langsung dan tidak langsung; dan 3) gerak (*movement*), merupakan bahan kajian sebagaimana tertera dalam kurikulum pendidikan jasmani.

Pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan berbagai aktivitas fisik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas tersebut diantaranya seperti olahraga, permainan tradisional, aktivitas *outdoor* dan lain sebagainya. Olahraga merupakan aktivitas fisik yang nampaknya paling sering digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sangat banyak ditemui diberbagai pelaksanaan pembelajaran penjas menggunakan berbagai cabang olahraga. Sepakbola merupakan cabang olahraga permainan beregu yang banyak digunakan dalam pendidikan jasmani diberbagai jejang pendidikan.

Permainan sepakbola merupakan olahraga yang sangat digemari diseluruh dunia seperti yang dikemukakan oleh Reilly dan Williams (2003) "*Football is the world's most popular form of sport, being played in every nation without exception*". Popularitas sepakbola di Indonesia sangat jelas, dari berbagai tingkatan usia dan lapisan masyarakat menggemari sepakbola, baik dalam bentuk partisipasi aktif maupun pasif. Selain itu, para siswa diberbagai tingkat sekolah juga sangat antusias saat bermain sepakbola baik dalam pembelajaran pendidikan jasmani atau ekstrakurikuler sepakbola. Seperti halnya, di Sekolah Dasar Islam Bakti Asih Bandung partisipasi siswa pada sepakbola sangat tinggi, terbukti dengan jumlah siswa laki-laki yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepakbola hingga berjumlah 65 siswa.

Melihat dari antusias atau minat siswa SD Islam Bakti Asih Bandung terhadap ekstrakurikuler sepakbola begitu besar, penulis telah melakukan observasi atau studi pendahuluan mengenai ketarampilan bermain sepakbola siswa dengan menggunakan *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)* yang dikemukakan oleh Oslin dkk (1998, hlm.220). Hasil dari observasi menunjukkan sebagian besar siswa nampak kurang aktif, seringkali melakukan pengambilan keputusan yang tidak tepat, tidak efisiennya saat melakukan keterampilan bermain sepakbola, kurang memberikan dukungan dalam permainan sepakbola dan ketika melakukan teknik dasar seperti *passing* tidak tepat kepada teman, *shooting* tidak tepat ke gawang, *dribbling* tidak tepat dengan situai yang mengharuskan untuk melakan *drbling* bola, sehingga keterampilan siswa ketika bermain sepakbola dapat dikatakan masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, keterampilan bermain sepakbola siswa masih rendah. Pada umumnya siswa belum dapat melakukan beberapa keterampilan sepakbola dengan tepat. Hal paling menonjol adalah pengambilan keputusan yang tidak tepat dan tidak dapat mendukung permainan dengan baik. Seperti saat mendapatkan posisi dan peluang untuk melakukan *shooting* yang baik, kebanyakan siswa melakukan *dribbling* atau *passing* pada rekannya. Selain itu juga seringkali para siswa melakukan *passing* pada rekan yang cenderung berada dalam penjagaan lawan, padahal rekan lainnya berada dalam posisi yang lebih terbuka. Dua hal ini mengindikasikan dalam bermain sepakbola siswa belum dapat melakukan pengambilan keputusan dengan tepat. Selain itu, saat rekan satu tim menguasai bola, kebanyakan siswa belum dapat menempatkan diri pada posisi yang tepat. Bahkan beberapa siswa lebih cenderung terdiam tidak bergerak dari posisi awal. Hal ini menunjukkan bahwa siswa juga belum mampu memberikan dukungan pada rekan satu tim untuk melakukan serangan atau bertahan.

Sepakbola merupakan permainan yang atraktif untuk itu, diperlukan kemampuan gerak (*motor ability*) agar dapat bermain dengan baik. *Motor ability* atau sering disebut kemampuan motorik/kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang sejak kecil dari masa kanak-kanak yang berkembang seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan. Kemampuan motorik menurut Lutan (1988, Hlm. 96) menyatakan bahwa, “Kemampuan motorik lebih tepat disebut sebagai kapasitas dari seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu ketrampilan yang relatif melekat setelah masa kanak-kanak”. Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang dimiliki anak seiring dengan perkembangan dan pertumbuhannya. Dapat diartikan bahwa *motor ability* merupakan salah satu faktor yang menentukan baik buruknya keterampilan motorik seseorang.

Akan tetapi, kemampuan gerak setiap individu sangatlah beragam. Dalam setiap individu siswa mempunyai kemampuan motorik yang berbeda, seperti yang dikemukakan oleh Schmidt (2000, hlm. 27) bahwa:

Individual differences are defined as stable, enduring differences between people who contribute to the differences in the performance of duty. The key words in this definition is stable and lasting. For example, if one were

very fond of golf and there is a second person with the same interests, this does not mean that the first would have a greater ability superior than the second. However, if the first person who consistently exceed the second person in a variety of circumstances, we can say with more confidence that there are individual differences in the ability of the two men.

Maksud dari kutipan diatas adalah perbedaan individu didefinisikan sebagai perbedaan yang stabil dan bertahan antara orang-orang yang berkontribusi terhadap perbedaan dalam kinerja tugas. Kata kunci dalam definisi ini stabil dan langgeng. Misalnya, jika seseorang sangat menyukai golf dan ada orang kedua dengan minat yang sama, ini tidak berarti bahwa yang pertama akan memiliki kemampuan lebih unggul dibanding yang kedua. Namun, jika orang pertama yang secara konsisten melebihi orang kedua dalam berbagai keadaan, bisa kita katakan dengan lebih percaya diri bahwa ada perbedaan individu dalam kemampuan kedua pria tersebut. Artinya tentunya setiap orang memiliki tingkat *motor ability* yang berbeda beda. Ada yang memiliki tingkat *motor ability* tinggi dan ada juga siswa yang memiliki *motor ability* rendah. Untuk meningkatkan keterampilan gerak, dalam hal ini keterampilan bermain sepakbola baik itu siswa dengan *motor ability* tinggi maupun rendah membutuhkan metode yang tepat.

Pembelajaran yang baik bagi siswa adalah pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan aspek-aspek kebutuhan bagi siswa. Pembelajaran tersebut menggunakan metode yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi yang diperlukan untuk menunjang ketercapaian hasil belajar. Menurut Metzler (2000, hlm.161-365) terdapat tujuh model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu:

1. *Direct Instruction*
2. *Personalized System for Instruction*
3. *Cooperative Learning*
4. *Sport Education Model*
5. *Peer Teaching Model*
6. *Inquiry Teaching*
7. *The Tactical Game Model*

Seluruh model pembelajaran dalam pendidikan jasmani tersebut memiliki keunggulan tersendiri. Berkaitan dengan pengembangan keterampilan bermain sepakbola dan juga tingkat *motor ability*, terdapt dua model yang dapat

R Jenjen Aji Nugraha Maulani, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN MOTOR ABICITY TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

digunakan. Model pembelajaran tersebut adalah model *Tactical Game Model* (TGM) dan *Direct Instruction*.

Tactical Game Model (TGM) yang berkembang menjadi *tactical approach* atau pendekatan taktis ini dapat memberikan perubahan terhadap masalah yang melekat pada pembelajaran tradisional. Sesuai dengan pendapat Klara Gubacs-Collins (2007) menyatakan bahwa “*Benefits of atactical approach relative to problems inherent to the traditional approach, the more apparent it became that changes were necessary in her teaching strategy*”. Pernyataan tersebut dapat dipaparkan kembali bahwa Manfaat pendekatan taktis relatif terhadap masalah yang melekat pada pendekatan tradisional, semakin jelas bahwa perubahan itu diperlukan dalam strategi pengajarannya. Dalam hal ini yang dimaksud dengan pendekatan tradisional dalam pendidikan jasmani adalah *direct instruction*.

Tactical Game Model (TGM) yang sebelumnya *Teaching Game for Understanding* (TGFU) oleh Bunker dan Thrope (1986) berkembang lagi menjadi *Tactical Approach* / pendekatan taktis oleh (Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997). Ketika kita menerapkan model pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan, maka konsep TGFU harus benar-benar dapat dikuasai karena pada dasarnya konsep tersebutlah yang kita terapkan. Bunker dan Thorpe dalam Metzler (2000, hlm. 342) berpendapat bahwa terdapat enam dasar dalam model *Teaching Game for Understanding* (TGFU) yang merupakan langkah untuk memilih permainan sebagai unit pusat pengorganisasian dalam pembelajaran.

Butler (2006) berpendapat bahwa “*Teaching Games for Understanding* (TGfU) and the more familiar model of *Technique-Based or Direct Instruction* are considered, not to further the methodology debate, but to illustrate how each frames ability differently”. Maksud dari kutipan diatas adalah *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan model yang lebih familiar dari teknik berbasis atau instruksi, bukan untuk melanjutkan perdebatan metodologi, namun untuk menggambarkan bagaimana setiap kemampuan yang dimiliki setiap orang berbeda.

Model pendekatan taktis ini tanpa disadari dirasakan para siswa dengan pengalaman sebelumnya dalam permainan yang diajarkan. Hal ini juga

memungkinkan bahwa model ini akan fokus terutama pada pengembangan keterampilan dan untuk tingkat yang lebih rendah. Karakteristik siswa SD yang ingin bermain, mereka ingin berlatih keterampilan dengan suasana bermain, ketika melakukan latihan dengan gerakan secara berulang-ulang mereka cepat merasa bosan dan seringkali menunjukkan resistensi besar ketika diarahkan untuk berlatih pada keterampilan yang mereka anggap permainan sebenarnya.

Berbeda dengan pendekatan taktis, model pembelajaran *direct instruction* (pembelajaran langsung) merupakan model pembelajaran yang sudah lama berkembang dan digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Model *direct instruction* adalah pembelajaran yang ditandai oleh keputusan yang berpusat pada guru, dan pola keterlibatan bagi siswa yang diarahkan oleh guru. Metzler (2000, hlm. 162) menjelaskan bahwa:

Direct instruction is a learning model that is practiced by teachers in traditional or more emphasis on recitation content without giving sufficient time for students to reflect material dipresensikan, without connecting to prior knowledge, or without mengaplikasikannya life's circumstances real.

Maksud dari kutipan diatas adalah instruksi langsung adalah model pembelajaran yang dipraktikkan oleh guru secara tradisional atau lebih menekankan pada konten bacaan tanpa memberi waktu yang cukup bagi siswa untuk merefleksikan materi yang dipresensikan, tanpa menghubungkan pengetahuan sebelumnya atau tanpa mengaplikasikannya dalam keadaan kehidupan yang sesungguhnya”, artinya bahwa model *direct instruction* adalah model pembelajaran dimana proses pelaksanaannya lebih banyak didominasi gurunya sebagai sumber ilmu, sementara siswa lebih pasif sebagai penerima ilmu saja. Dalam pembelajaran langsung seorang guru harus memiliki kemampuan yang sangat baik dalam segala hal terutama penguasaan materi dan hanya ada interaksi satu arah yaitu ketika guru menjelaskan. Apabila guru salah dalam memberikan contoh informasi atau materi pembelajaran maka akan berakibat fatal.

Dasar pemikiran untuk *direct instruction* (pembelajaran langsung) sedikit bersifat progresif, seperti yang telah diungkapkan Metzler, (2000. hlm. 165) :

The teacher makes explicit plans for a series of class events that give the students a clear picture (model) of the desired performance outcome, which then leads into one more teacher directed learning activities that promote high level of student engagement coupled with high rates of positive and corrective feedback.

Adapun maksud dari pernyataan diatas adalah guru membuat rencana yang jelas untuk satu seri latihan, kemudian guru memberikan gambaran pada siswa dari hasil penampilan yang diinginkan yang kemudian dilanjutkan kepada aktivitas pembelajaran. Setiap tugas pembelajaran harus di tingkatkan penguasaan untuk membawa siswa lebih berkembang lagi. Dengan diimplementasikannya model *direct instruction* ini dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa salah satunya adalah keterampilan bermain sepak bola.

Berkaitan dengan model pembelajaran dan motorik, berdasarkan hasil penelitian Suroso dkk (2013) Program Studi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang. Dengan penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran dan Motorik Dasar Terhadap Hasil Belajar Penjasorkes Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Awal.” Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa: (1) Ada perbedaan pengaruh antara model pembelajaran media terpadu dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar penjasorkes; (2) Ada perbedaan pengaruh antara kemampuan motorik dasar tinggi dan kemampuan motorik dasar rendah terhadap hasil belajar penjasorkes; (3) terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan motorik dasar terhadap hasil belajar penjasorkes. Hasil penelitian ini memberikan penegasan bahwa model pembelajaran dan motorik dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dalam hal ini hasil belajar tersebut berupa keterampilan bermain sepakbola.

Paparan yang telah peneliti sampaikan mengindikasikan bahwa diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memicu minat dan motivasi siswa untuk bergerak secara aktif dalam waktu dan intensitas yang cukup sehingga akan berdampak terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar dan keterampilan bermain siswa. Hal ini akan tercapai apabila guru mampu memanfaatkan alokasi waktu dengan optimal dan pembelajaran menyenangkan sehingga membuat siswa berperan aktif, fokus, dan tidak merasa jenuh dengan materi yang diberikan. Oleh

karena itu, dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui kebermaknaan dari penerapan model pendekatan taktis dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap keterampilan bermain sepakbola ditinjau dari *motor ability* siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang kedua model pembelajaran tersebut, karena sejauh ini belum terbukti secara empiris mengenai penelitian yang mengungkapkan tentang “Pengaruh Model Pembelajaran dan *motor ability* Terhadap Keterampilan Bermain Sepak Bola”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang mendasari penelitian ini diantaranya adalah hasil dari observasi menunjukkan sebagian besar siswa nampak kurang aktif, seringkali melakukan pengambilan keputusan yang tidak tepat, tidak efisiennya saat melakukan keterampilan bermain sepakbola, kurang memberikan dukungan dalam permainan sepakbola dan ketika melakukan teknik dasar seperti *passing* tidak tepat kepada teman, *shooting* tidak tepat ke gawang, *dribbling* tidak tepat dengan situasi yang mengharuskan untuk melakukan *dribbling* bola, sehingga keterampilan siswa ketika bermain sepakbola dapat dikatakan masih rendah.

Dari berbagai permasalahan yang muncul, alasan penelitian ini dilaksanakan adalah untuk menanggulangi siswa-siswa yang mempunyai kemampuan keterampilan bermain sepakbola yang rendah dan memberikan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar tidak mengalami kejenuhan dan berperan aktif pada saat ekstrakurikuler.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pendekatan taktis dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap keterampilan bermain sepakbola?
- 2) Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan *motor ability* terhadap keterampilan bermain sepakbola?
- 3) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pendekatan taktis dan

R Jenjen Aji Nugraha Maulani, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN MOTOR ABICITY TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

model pembelajaran *direct instruction* terhadap keterampilan bermain sepakbola ditinjau dari kelompok *motor ability* tinggi?

- 4) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pendekatan taktis dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap keterampilan bermain sepakbola ditinjau dari kelompok *motor ability* rendah?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini berhubungan antara model pembelajaran dan *motor ability* yang berorientasi pada model pendekatan taktis dan model *direct instruction* terhadap keterampilan bermain sepakbola. Penulis tertarik untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pendekatan taktis dan *direct instruction* ditinjau dari *motor ability* terhadap keterampilan bermain sepakbola. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pendekatan taktis dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap keterampilan bermain sepakbola.
- 2) Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan *motor ability* terhadap keterampilan bermain sepakbola.
- 3) Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pendekatan taktis dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap keterampilan bermain sepakbola ditinjau dari kelompok *motor ability* tinggi.
- 4) Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pendekatan taktis dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap keterampilan bermain sepak bola ditinjau dari kelompok *motor ability* rendah.

Penelitian ini sangat penting untuk segera dilakukan, karena jika masalah ini tidak segera diatasi maka akan semakin rendah keterampilan gerak dasar siswa sehingga para siswa merasa tidak percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki dan dapat menyebabkan siswa mejadi tidak bersemangat lagi dalam mengikuti ekstrakurikuler sepakbola.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat dari segi Teori

Manfaat penelitian dari segi teori adalah mengaplikasikan teori mengenai model pembelajaran ke dalam keterampilan bermain sepakbola

2. Manfaat dari segi Praktik

1. Mengaplikasikan model pembelajaran ke dalam keterampilan bermain sepakbola.
2. Dapat memberikan pengaruh kepada siswa yang memiliki motor ability tinggi dan rendah dengan menerapkan model pembelajaran pada saat melakukan proses ekstrakurikuler berlangsung.
3. Bertambahnya referensi model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bermain sepakbola

F. Struktur Organisasi Tesis

Pada penelitian ini, berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bagian bab tesis dari mulai bab pertama hingga bab terakhir. Isi rinciannya adalah sebagai berikut:

1. Bab I berupa pendahuluan yang berisi uraian mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.
2. Bab II berupa uraian kajian pustaka mengenai konsep belajar, konsep pembelajaran, model pembelajaran, konsep pendekatan taktis, konsep direct instruction, hakikat motor ability, keterampilan bermain, konsep dasar keterampilan bermain sepakbola, hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis.
3. Bab III berupa metode penelitian didalamnya mengenai metode penelitian, desain penelitian, pelaksanaan penelitian, populasi dan sampel, instrument, variable penelitian, prosedur penelitian dan teknik pengolahan data.

4. Bab IV berupa hasil penelitian dan pembahasan, didalamnya membahas mengenai deskripsi data hasil penelitian, uji statistika dan pembahasan hasil penelitian.
5. Bab V berupa simpulan, implikasi dan rekomendasi.