

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teoritis

2.1.1 Hakikat Pendidikan Jasmani

pendidikan jasmani adalah untuk mentrampilkan kompetensi motorik dan pertumbuhan pengetahuan yang dapat dipertahankan, jika mengintegrasikan pengetahuan dengan aktivitas fisik dan kontribusi pendidikan disekolah sehingga memberikan pendekatan seimbang dalam mendidik anak secara keseluruhan dan konsisten (Ennis, 2011:16). Pendidikan jasmani sebagai area belajar dalam kurikulum sekolah kontemporer sangat penting, apalagi saat ini daripada sebelumnya, Sehingga peran teladan yang diasumsikan pendidikan jasmani dalam desain kurikulum sebelumnya, yang memimpin perubahan kurikulum nasional sekarang harus diakui (Lynch, 2014: 521). Dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia diatur dalam kurikulum yang sekarang dikenal dengan kurikulum 2013.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah. Pendidikan jasmani berusaha mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani. Berdasarkan Permendikbud Tahun 2016 Nomor 24, aktivitas jasmani yang terangkum dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) meliputi: atletik, senam, renang (aquatik), olahraga permainan bola besar, bola kecil dan kesehatan tubuh. Berdasarkan pendapat Arifin (2016: 2), permainan sepak bola, basket, dan voli termasuk dalam permainan bola besar karena permainan tersebut menggunakan bola ukuran besar. Sedangkan kompetensi dasar (KD) kelas SD adalah mempraktekkan gerak dasar permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran.

Ruang lingkup pendidikan jasmani di sekolah dasar salah satunya adalah permainan. Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan lainnya tidak dapat dipisahkan. Dapat dikatakan hampir sepanjang

masa kanak-kanak tidak lepas dari permainan. Oleh karena itu, dunia anak-anak adalah kehidupan yang penuh dengan bermain. Peserta didik yang bermain secara terus menerus, dalam jangka waktu lama, merupakan suatu keadaan yang diharapkan berkembangnya: (1) dasar gerak, (2) kemampuan gerak, (3) kesegaran jasmani, dan

kesegaran motorik. Oleh karena itu dalam pendidikan jasmani Permainan dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan (Komari, 2017: 8)

2.1.2 Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional maka perlu upaya untuk yang matang dalam menyusun perencanaan, pendekatan, dan strategi yang baik. Sistem pendidikan nasional di Indonesia diatur dalam regulasi kurikulum. Dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan jasmani (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 37h).

Rosdiani (2012: 23) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dan kerangka sistem pendidikan nasional. Menurut Pill *et al* (2012: 123) olahraga memiliki dua prinsip mengajar yaitu olahraga dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan akses peserta didik untuk bergerak dan memunculkan ide-ide yang positif serta memberi kontribusi kepada masyarakat, dan olahraga membantu peserta didik untuk memahami diri dan masyarakat dimana peserta didik tinggal. Dari pendapat ini dapat dimaknai bahwa dalam mengajar penjas harus melihat anak sebagai subjek pendidikan yang harus diutamakan agar tujuan penjas tersebut dapat tercapai

2.1.3 Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani diklasifikasikan menjadi tiga domain psikomotor, kognitif, dan afektif (Husdarta, 2011: 9). Menurut (Kumbara, 2018: 37) Pendidikan Jasmani menempati bagian yang strategis untuk mengembangkan ketrampilan fisik, psikomotorik, sosial dan emosional. Hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Meletakkan landasan karakter yang kuat, melalui internalisasi nilai dalam Pendidikan Jasmani.
2. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi, dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
3. Menumbuhkan dan mengembangkan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas ajar Pendidikan Jasmani.
4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga.
5. Mengembangkan ketrampilan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga, seperti: permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan diri, uji diri/senam, aktivitas ritmik, aquatik, dan pendidikan luar kelas (*Outdoor Education*)
6. Mengembangkan ketampilan pengelolaan diri dalam upaya pengelolaan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga.
7. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
9. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat kreatif.

Mustafa & Dwiyo (2020: 422-438) pada kurikulum 2013 lebih berorientasi kepada pembentukan karakter peserta didik yang ditinjau dari sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Perubahan kurikulum tersebut secara tidak langsung juga berdampak pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di dalam kurikulum 2013 secara tidak langsung juga berfokus untuk pembentukan karakter secara

keseluruhan mulai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sehingga guru perlu memahami makna

dari pendidikan jasmani dalam kurikulum 2013 tersebut. Tujuan program pendidikan jasmani dideskripsikan sebagai rekreasi, orientasi kesehatan masyarakat, dan pendidikan (Ennis, 2013:154). Berikutnya perlu kesempatan belajar profesional yang lebih lama dan meningkat sehingga dapat berdampak dalam praktik pemeliharaan dan pengembangan program aktivitas fisik untuk anak (McLachlan *et al.*, 2017:226). Dari tujuan-tujuan yang dikembangkan di atas dan juga jika dilihat dari tujuan yang ada di BNSP (2020) maka tujuan mata pelajaran pendidikan jasmani agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam penjas, olahraga, dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran.

Pendidikan jasmani di sekolah merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan akademis yang membantu bangsa untuk mencapai tujuan dari abad ke 21 (Piipari, 2014:479). Pendidikan dalam pendidikan jasmani fokus pertama dan utama pada pembelajaran peserta didik, dengan ruang lingkup kurikulum yaitu:

1) menekankan pembelajaran berbagai aktivitas fisik yang perlu dipelajari peserta didik agar aktif secara fisik, 2) keinginan belajar karena kegiatan tersebut menghasilkan peluang dalam olahraga kompetitif dan rekreasi, 3) menikmati belajar karena kegiatan itu bermakna dan relevan dalam kehidupan mereka (Ennis,2013:5-18).

2.1.4 Pendekatan Pembelajaran Bermaian Pada Pelajaran Pendidikan Jasmani

Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat menimbulkan kegembiraan bagi pelakunya. Bermain akan mampu mengembangkan berbagai aspek baik dari kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan otot halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas (Wibowo, 2017: 1).

Bermain sendiri dapat dilakukan siapapun tanpa batasan usia, jadi dari anakanak sampai orang tua sebenarnya dapat melakukan permainan atau bermain. Bermain tidak mengenal kaya maupun miskin, tidak mengenal penguasa atau yang dikuasai. Semuanya akan senang dengan memainkan salah satu ataupun beberapa jenis permainan. Menurut J. Matakupan (2013: 51) bermain memiliki peranan dalam pemenuhan tugas pendidikan jasmani yaitu:

1. Bermain bagi anak adalah hidup dan kehidupan.
2. Bermain bagi anak adalah menemui diri.
3. Bermain bagi anak adalah penemuan lingkungan.
4. Bermain bagi anak adalah kebebasan.
5. Bermain bagi anak adalah kegembiraan.
6. Bermain bagi anak adalah hubungan atau interaksi dengan orang lain.
7. Bermain bagi anak adalah keunggulan.
8. Bermain bagi anak adalah ritmik.
9. Bermain bagi anak adalah anggun.
10. Bermain bagi anak adalah belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik simpulan bahwa pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan untuk suatu kegiatan yang menyenangkan. Selain itu dengan mengetahui manfaat bermain, diharapkan guru melahirkan ide mengenai cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan siswa pada olahraga permainan khususnya passing atas pada permainan sepakbola. Pendekatan bermain tersebut dapat diterapkan dalam proses pembelajaran passing atas yaitu dengan memberikan bentuk bermain terlebih dahulu sebelum evaluasi.

Menurut Tedjasaputra (2010: 38-43) mengungkapkan bahwa kegiatan bermain dapat mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak salah satunya adalah aspek sosial, belajar komunikasi dengan temannya untuk mengemukakan isi pikiran dan perasaannya. Diana (2010:91) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Kegiatan bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.. Menurut Singleton (2010: 22) melalui permainan, peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya ikut serta dalam kegiatan yang menyenangkan saja, tetapi juga akan terekspos perilaku, filosofis, dan konseptual dalam meningkatkan kompleksitasnya di sekolah.

Menurut Dwijawiyata (2013: 7). Pendidikan jasmani yang dimaksud yaitu mengadopsi kegiatan olahraga yang dimodifikasi untuk pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu selama pelaksanaan kurikulum yang inovatif, guru pendidikan jasmani, baik yang berpengalaman atau pemula, perlu belajar dan berlatih pengetahuan pedagogis baru untuk memuat perubahan terkait dengan inovasi kurikuler serta berkesempatan untuk menyegarkan pengetahuan mereka (Zhu *et al* 2011:97)

Peserta didik disediakan dengan berbagai macam peralatan, termasuk ukuran bola yang berbeda, cara melakukan yang berbeda. Bahagia (2012) menyatakan bahwa pengembangan permainan olahraga dapat dilakukan dengan

melakukan pengurangan terhadap struktur permainan. Struktur–struktur tersebut di antaranya: a) ukuran lapangan, b) bentuk, ukuran, dan jumlah peralatan yang di gunakan, c) jenis *skill* yang digunakan, d) aturan, e) jumlah pemain, f) organisasi permainan, dan g) tujuan permainan.

2.1.5 Permainan Sepak Bola Mini

Sepak bola mini merupakan salah satu cabang olahraga yang masih menjadi bagian dari sepak bola. Secara sekilas, olahraga ini memang mirip dengan futsal. Namun, aturannya sendiri berbeda. Jika futsal dimainkan di lapangan indoor, maka sepak bola mini dimainkan di lapangan terbuka seperti sepak bola pada umumnya.

Sepak bola mini merupakan permainan beregu bagi pemain di bawah usia 15 tahun. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan olahraga ini sejak dini. Namun, kini sepak bola mini atau mini soccer menjadi tren tersendiri bagi para pecinta sepak bola, khususnya di Indonesia.

Penjas. Permainan sepak bola mini masing-masing terdiri dari 7 pemain,. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki. Dalam perkembangan permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di ruangan tertutup (*in door*).

Pada permainan sepak bola mini dibutuhkan gabungan berbagai teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik. Adapun hal yang menjadi tujuan dalam permainan sepak bola mini mulai dari menguasai permainan, menghentikan serangan lawan serta melakukan serangan ke gawang untuk mencetak gol dan memperoleh kemenangan. Sepak bola mini adalah salah satu cabang olahraga yang mengharuskan seseorang memiliki keterampilan dalam permainannya. Gerakan- gerakan yang terjadi dalam permainan sangat kompleks. Untuk dapat bermain sepak bola mini dengan baik, dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor fisik, teknik, taktik, dan mental merupakan komponen-komponen yang saling berkaitan. Adapun teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan

sepak bola antara lain menggiring (*dribbling*), mengoper (*passing*), menembak (*shooting*), mengontrol (*controlling*),

Sesuai dengan kurikulum yang dilaksanakan sekarang ini, bahwa di sekolah dasar (SD) juga diberikan permainan sepak bola tetapi dalam Kompetensi Dasar memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar. Permainan sepak bola yang tercantum di dalam kurikulum yaitu memahami konsep dasar dalam berbagai permainan untuk dilaksanakan di SD (Rodiansah et al., 2018).

Permainan sepak bola yang umum dimainkan oleh orang dewasa terlihat mengalami kesulitan jika diterapkan di sekolah-sekolah. Dengan adanya beberapa kesulitan yang dialami sesuai kondisinya, maka penelitian ini mempermudah peserta didik memahami dan semudah mungkin dapat dilaksanakan oleh peserta didik. Agar permainan sepak bola dapat dilaksanakan di sekolah dasar, maka kemudian diwujudkan dalam bentuk pengembangan permainan sepak bola mini satu gawang. Selain itu permainan sepak bolamini ini merupakan permainan sepak bola yang sifatnya lebih sederhana, permainansepak bola mini yang dikembangkan ini masih memberikan toleransi tertentu .

Menurut (Hidayat, 2017: 21) kemampuan dasar gerak seperti yang sudah dijelaskan, maka analisis gerak pada permainan sepak bola adalah sebagai berikut:

1. Lokomotor.

Pada keterampilan bermain sepak bola terdapat banyak gerakan yang mampu dihasilkan oleh tubuh. Diantaranya adalah gerakan berpindah tempat, seperti lari ke segala arah, melompat/meloncat, dan meluncur. Gerakan tersebut merupakan gerakan yang termasuk dalam gerakan lokomotor.

2. Nonlokomotor

Dalam bermain sepak bola ada gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat, seperti menjangkau, melenting, membungkuk, dan meliuk. Gerakan tersebut tergolong ke dalam rumpun gerak nonlokomotor.

3. Manipulatif

Gerakan-gerakan yang termasuk ke dalam rumpun gerak manipulatif dalam permainan sepak bola, meliputi gerakan menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola, dan menangkap bola bagi penjaga gawang atau lemparan ke dalam untuk memulai permainan setelah bola keluar lapangan

2.1.6 Teknik Dasar Permainan Sepak Bola Mini

Permainan Sepak bola merupakan salah satu permainan yang dituntut kepada peserta didik harus mempunyai kemampuan yang baik untuk bermain sepak bola. Oleh karena itu setiap peserta didik perlu mempelajari teknik dasar bermain sepak bola. Adapun teknik dasar tersebut sesuai yang dikemukakan oleh (Nusufi, 2016: 4-10) adalah sebagai berikut : 1. Teknik dasar menendang bola; 2. Teknik dasar menerima dan mengoper bola; 3. Teknik dasar menggiring bola". Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa teknik dasar sangat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran sepak bola sebagai salah satu faktor yang sangat diperlukan untuk membuat para peserta didik aktif bergerak dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat tercapai dengan pembelajaran yang baik, teratur dan terarah, dan berkesinambungan dengan petunjuk yang diberikan oleh guru

1. Teknik dasar menendang bola

Menendang bola merupakan suatu usaha untuk memindahkan bola dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan menggunakan kaki gawang. menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepak bola yang paling dominan dengan tujuan untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*)

Pada dasarnya untuk melakukan tendangan memang mudah, akan tetapi untuk tujuan-tujuan tertentu seperti memasukkan bola ke gawang cukup sulit, bahwa pada hakikatnya setiap peserta didik harus mampu melakukan tendangan, karena mencetak gol bagian terpenting dalam sepak bola dapat dibagi atas beberapa bagian yaitu: 1) teknik menendang bola dengan kaki bagian dalam, 2)

teknik menendang bola dengan punggung kaki, 3) teknik menendang bola dengan ujung kaki.

a. Teknik menendang bola dengan kaki bagian dalam

Kaki tumpu diletakkan di samping bola, jari kaki menghadap ke depan, dan lutut sedikit ditekuk. Kaki untuk menendang diputar keluar pangkal paha membentuk sudut 90° dengan kaki tumpu. Bola ditendang pada titik tengahnya.



Gambar 2.1. Menendang dengan Kaki bagian Dalam

Sumber: Santoso (2011:15)

b. Menendang bola dengan punggung kaki

Posisi awal, badan dan kedua kaki lurus. Kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan jari menghadap ke depan dan lutut sedikit ditekuk. Pergelangan kaki ditekuk ke bawah sehingga punggung kaki menghadap bola. Selanjutnya, lutut ditekuk dalam-dalam dan bola disepak oleh punggung kaki tepat pada titik tengahnya.

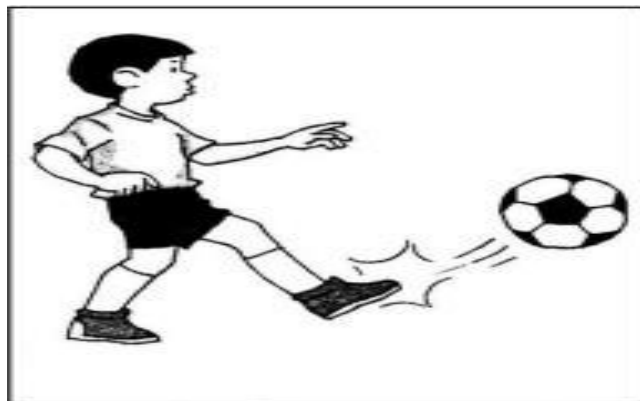


Gambar 2.2 Menendang dengan Punggung Kaki

Sumber: Santoso (2011:15)

c. Teknik menendang bola dengan ujung kaki

Pertama lutut kaki tumpu sedikit ditekuk dan ujung jari menghadap ke depan. Kaki untuk menendang diangkat hingga membentuk sudut runcing dengan kaki bagian bawah. Pergelangan kaki dikuatkan, ayunan dilakukan dengan cara meluruskan lutut. Ujung sepatu merupakan daerah yang kontak dengan bola.



Gambar 2.3. Menendang dengan Ujung Kaki

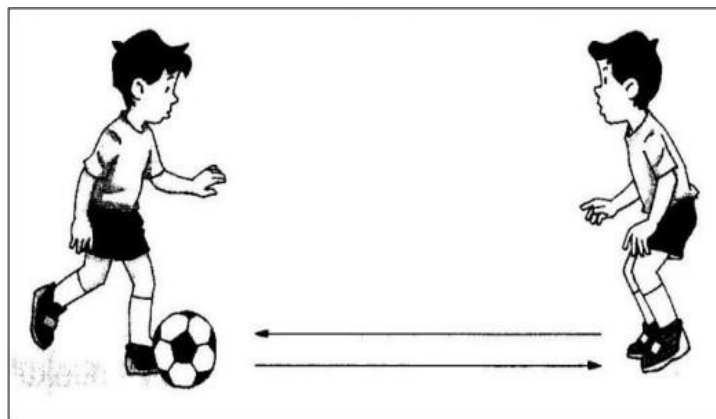
Sumber: Santoso (2011:15)

2. Teknik dasar menerima dan mengoper bola

Menerima bola atau mengontrol bola adalah salah satu usaha untuk memudahkan peserta didik dalam menguasai bola liar dengan kata lain memudahkan membawa kedalam penguasaan sepenuhnya. mengoper dan

mengontrol bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang penggunaannya bersamaan. Mengoper bola merupakan cara memindahkan bola dari satu teman ke teman lain sedangkan menerima bola merupakan usaha untuk menghentikan bola yang selanjutnya akan dioper lagi kepada teman yang lain.

Operan ada dua jenis yaitu pendek dan panjang. Dalam memberikan operan harus memperhatikan gerak pemain yang akan diberi operan. Jika yang diberi operan dalam keadaan diam, operkan bola ke arah kaki teman. Jika yang diberi operan berlari dengan kecepatan



Gambar 2.4. Mengoper dan Menerima Bola

Sumber: Santoso (2011:16)

rendah, operkan bola ke sekitar tubuh. Apabila yang diberi operan berlari dengan kecepatan tinggi, operkan bola ke arah pergerakan pemain

Menerima bola dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan telapak kaki dan dengan kaki bagian dalam. Pelaksanaan dari menerima bola dengan telapak kaki yaitu kaki tumpu menghadap ke arah datangnya bola dan lutut sedikit ditekuk. Pergelangan kaki yang digunakan untuk menghentikan bola ditekuk ke atas sehingga bola dapat berhenti di bawahnya. Badan condong ke depan dan bola dihentikan di samping depan kaki tumpu.



Gambar 2.5. Menerima Bola dengan Telapak Kaki

Sumber: Santoso (2011:16)

Pelaksanaan dari menerima bola dengan kaki bagian dalam yaitu kaki tumpu menghadap ke arah datangnya bola dan lutut ditekuk. Kaki yang digunakan untuk menerima bola diputar ke luar sehingga kaki bagian dalam menghadap ke arah datangnya bola. Mula-mula kaki yang digunakan untuk mengontrol bola digerakkan ke depan. Saat akan menyentuh bola, kaki ditarik kembali ke belakang. Bola dihentikan di samping kaki tumpu



Gambar 2.6. Menerima Bola dengan Kaki Bagian Dalam

Sumber: Santoso (2011:17)

3. Teknik dasar menggiring bola

Menggiring bola merupakan suatu keahlian beberapa bagian dari kaki untuk menguasai bola terus menerus ditanah sambil berlari. Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian

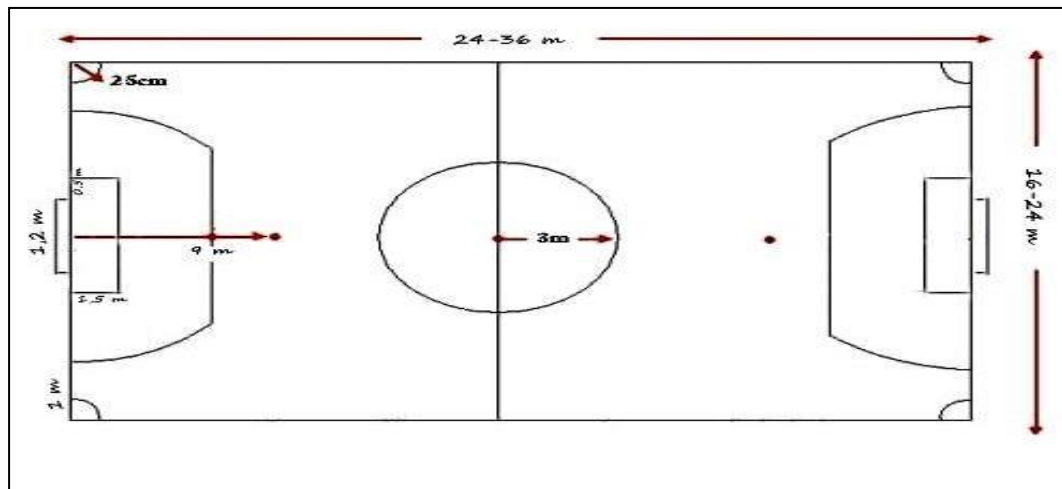
kaki yang digunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola.

Pelaksanaan menggiring bola menurut Santoso (2011:17) adalah kaki yang digunakan untuk menggiring bola ditarik ke bawah dan diputar ke arah dalam pergelangan kaki tumpu. Bola disentuh kura-kura kaki bagian dalam atau bagian luar untuk bergerak maju atau apabila lintasannya melengkung. Posisi badan harus ditempelkan di antara bola dan lawan. Kemudian, bola digiring oleh kaki yang jauh dari lawan.



Gambar 2.7. Menggiring Bola

Sumber: Santoso (2011:17)



Gambar 2.8. Lapangan Sepak bola Mini Untuk 7 Pemain.

Sumber: Santoso (2011:19)

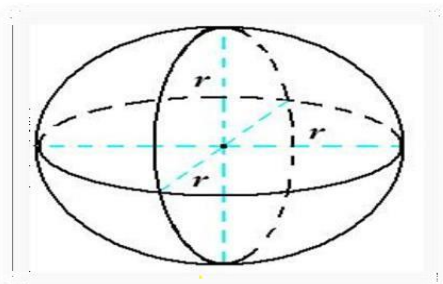
1. Gawang

Gawang harus ditempatkan pada bagian tengah dari masing-masing garis gawang. Gawang terdiri dari dua tiang gawang yang sama dari masing-masing sudut dan dihubungkan dengan puncak tiang oleh palang gawang secara horizontal (*cross bar*). Jarak antara tiang gawang 120 cm dan jarak dari ujung bagian bawah tanah kepalang gawang adalah 80 cm.

2. Bola

Bola yang dipakai berbentuk bulat sebagaimana layaknya bola yang dipakai pada sepak bola. Bola terbuat dari bahan kulit atau lainnya dengan ukuran keliling

62 – 64 cm. Untuk bola yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah bola berbahan plastik dan dilapisi busa (sudah dimodifikasi)



Gambar. 2.8

2.1.8 Peraturan Permainan Sepak Bola Mini

Aturan permainan sepak bola secara resmi dikeluarkan oleh *Fédération Internationale de Football Association* yang mencakup semua aspek yang ada dalam permainan. Sleaf (2014: 148), menyebutkan dalam *Laws of the Game* (LOTG) peraturan sepak bola mini mencakup definisi istilah, peraturan permainan, pertandingan, secara rinci peraturan permainan diuraikan dalam buku peraturan.

Peraturan permainan sepak bola yang di kembangkan, terdiri dari beberapa kelompok peraturan. Peraturan-peraturan yang dikelompokkan, maksudnya agar lebih mudah mempelajarinya, atau agar tidak terjadi kesimpangsiuran (tumpang tindih/*overlapping*) antara peraturan yang satu dengan yang lain. Untuk itu secara berturut-turut dikemukakan peraturan permainan, sebagai berikut:

1. Lapangan permainan.
 - a. Lapangan permainan terbagi ke dalam satu (2) bagian.
 - b. Lapangan permainan sepak bola mini yang dikembangkan merupakan bentuk empat persegi dengan masing-masing sisi berukuran 30 meter
 - c. Garis yang membatasi lebar lapangan, selanjutnya disebut sebagai garis tepi atau garis samping.
 - d. Pada garis tengah lapangan, diberi sebuah titik sebagai pusat lapangan dan sebagai tempat memulainya permainan:

Keterangan:

- a. Sisi lapangan 10 meter.
 - b. Lebar gawang 90 cm, tinggi gawang 60 cm
2. Gawang yang digunakan adalah gawang yang sudah dimodifikasi. dan jaring gawang terbuat dari tali rafia. Untuk lebar gawang 5 m dan tinggi 2 meter Bola yang dipakai berbentuk bulat sebagaimana layaknya bola yang di pakai pada sepak bola. Bola terbuat dari bahan kulit atau lainnya dengan ukuran keliling 62 – 64 cm.

3. Pemain
 - a. Pemain terdiri dari 7 pemain
 - b. penjaga gawang
 - c. Dalam suatu saat permainan, masing-masing dari 3 orang pemain. cadangan.
 - d. Pemain bebas bergerak ke mana saja di lapangan
4. Lama dan mulainya permainan.
 - a) Permainan dilangsungkan selama 2x20 menit, dengan istirahat 10 menit.
 - b) *Kick-off* adalah cara untuk memulai permainan. *Kick-off* terdapat pada awal padasetiap babak pertama, kedua, serta setelah gol tercipta. Pada *saat kick-off* seluruhpemain harus berada dalam lapangan permainan.
 - c) Setelah peluit dibunyikan oleh wasit tanda mulainya permainan.
 - d) Peluit tanda berakhirnya permainan, sama seperti pada permulaan permainan.
 - e) Apabila tendangan pertama yang langsung diarahkan ke gawang lawan, dan denganyata bola masuk sebelum menyentuh pemain lain, dianggap gol sah.
5. Perlakuan terhadap lawan
 - a. Tidak diizinkan merebut bola dari lawan dengan cara yang menciderai lawan (memukul atau menendang).
 - b. Merebut bola diperbolehkan dari segala arah.

Diperbolehkan menghalangi lawan dengan badan, tetapi tidak boleh memegang

6. Lapangan permainan.
 - e. Lapangan permainan terbagi ke dalam satu (2) bagian.
 - f. Lapangan permainan sepak bola mini yang dikembangkan merupakan bentuk empat persegi dengan masing-masing sisi berukuran 30 meter
 - g. Garis yang membatasi lebar lapangan, selanjutnya disebut sebagai garis tepi atau garis samping.
 - h. Pada garis tengah lapangan, diberi sebuah titik sebagai pusat lapangan dan sebagai tempatmemulainya permainan:

Keterangan:

- c. Sisi lapangan 10 meter.
 - d. Lebar gawang 90 cm, tinggi gawang 60 cm
7. Gawang yang digunakan adalah gawang yang sudah dimodifikasi. dan jaring gawang terbuat dari tali rafia. Untuk lebar gawang 5 m dan tinggi 2 meter Bola yang dipakai berbentuk bulat sebagaimana layaknya bola yang di pakai pada sepak bola. Bola terbuat dari bahan kulit atau lainnya dengan ukuran keliling 62 – 64 cm.
8. Pemain
- a. Pemain terdiri dari 7 pemain
 - b. penjaga gawang
 - c. Dalam suatu saat permainan, masing-masing dari 3 orang pemain. cadangan.
 - d. Pemain bebas bergerak ke mana saja di lapangan
9. Lama dan mulainya permainan.
- f) Permainan dilangsungkan selama 2x20 menit, dengan istirahat 10 menit.
 - g) *Kick-off* adalah cara untuk memulai permainan. *Kick-off* terdapat pada awal padasetiap babak pertama, kedua, serta setelah gol tercipta. Pada *saat kick-off* seluruhpemain harus berada dalam lapangan permainan.
 - h) Setelah peluit dibunyikan oleh wasit tanda mulainya permainan.
 - i) Peluit tanda berakhirnya permainan, sama seperti pada permulaan permainan.
 - j) Apabila tendangan pertama yang langsung diarahkan ke gawang lawan, dan denganyata bola masuk sebelum menyentuh pemain lain, dianggap gol sah.
10. Perlakuan terhadap lawan
- a. Tidak diizinkan merebut bola dari lawan dengan cara yang menciderai lawan (memukul atau menendang).
 - b. Merebut bola diperbolehkan dari segala arah.
 - c. Diperbolehkan menghalangi lawan dengan badan, tetapi tidak boleh memegang lawan

11. Daerah gawang

- a. Penjaga gawang
- b. Terjadinya goal (bola masuk gawang)
- c. Suatu (goal masuk gawang) dianggap sah jika seluruh bagian bola telah melewati garis gawang di antara tiang-tiang gawang di bawah mistar.
- d. Setelah terjadi goal secara sah permainan dimulai kembali dengan memulai permainan mendengarkan arahan dari wasit (permulaan)
- e. Pemenangnya adalah siapa yang lebih banyak dapat memasukkan bola ke gawang lawan secara sah.
- f. Tendangan ke dalam tidak boleh langsung ke gawang.

12. Peraturan permainan

- a. Memiliki 2 gawang masing masing yang dijaga saat permainan sedang berlangsung.
 - b. Setiap siswa akan memakai rompi dengan warna yang berbeda-beda
- Peraturan ini dibuat untuk memodifikasi permainan sepak bola yang diperuntukan bagi peserta didik kelas atas Sekolah Dasar agar permainan sepak bola dapat menjadi permainan yang menyenangkan dan membuat peserta didik aktif bergerak.

Tabel 2.1 Ketentuan Permainan Sepakbola Mini

No	Sepak Bola	Sepak Bola Mini	Modifikasi
1	Ukuran lapangan 110 m X 73.44 m	Ukuran lapangan 22 m X 17 m	Ukuran lapangan 10 m
2	Setiap tim 11 pemain	Setiap tim 7 pemain	4 pemain
3	Lemparan ke dalam	Tendangan ke dalam	Boleh melakukan lemparan atau tendangan kedalam
4	2 X 45 menit (istirahat 15 menit)	2 X 20 menit (istirahat 10 menit)	2 X 5 menit (istirahat 5 menit)
5	Peraturan <i>offside</i>	Peraturan <i>offside</i>	Bebas <i>Offside</i>

6	<i>Tackling</i> benturan dan fisik diperbolehkan	<i>Tackling</i> benturan dan fisik diperbolehkan	<i>Tackling</i> dan benturan fisik diperbolehkan dengan tidak melakukannya berlebihan
7	Bola terbuat dari kulit	Bola diperbolehkan terbuat dari plastik	Bola yang sudah dimodifikasi
8	Gawang ada 2 ukuran panjang 7,23 m dan tinggi 2,44 m	Gawang ada 2 ukuran panjang 5 m dan tinggi 2 m	Gawang ada 1 ukuran lebar 90 cm dan tinggi 60 cm
9	Terdapat 4 wasit, 1 wasit utama, 2 asisten wasit berada diluar garis untuk memperhatikan pelanggaran ada atau tidak dan 1 wasit cadangan	Terdapat 2 wasit, 1 wasit berada diluar garis untuk memperhatikan pelanggaran ada atau tidak dan benar atau salah jika bola dimainkan proses terjadinya gol	Terdapat 1 wasit yang berada di tengah lapangan untuk mengawasi permainan tersebut, karena ini masih tahap pembelajaran peserta didik

Sumber: Sleep (2014).

2.1.8 Model Pembelajaran Permainan Sepakbola Mini Untuk Siswa Sekolah Dasar

Sepak bola mini merupakan sebuah permainan olahraga yang diadopsi dari permainan sepak bola yang sebenarnya, akan tetapi ada beberapa aspek yang dimodifikasi. Hal ini ditujukan untuk menyesuaikannya dengan kondisi siswa yang akan mengalami beberapa kesulitan jika melakukan permainan sepak bola yang sesungguhnya di dalam sebuah pembelajaran. Selain itu, pembelajaran pun akan kurang efektif karena siswa akan kesulitan untuk mendapatkan esensi dari permainan itu. Beberapa aspek yang dirubah dalam permainan ini antara lain dari segi jumlah pemain dalam sebuah timnya, ukuran lapangan yang digunakan, serta peraturan yang digunakan dalam permainan.

Menurut Knut Dietrich dan K.J. Dietrich (2016: 12), kemungkinan diubah-ubahnya ‘permainan sepakbola kecil-kecilan’ memberi kemungkinan untuk mengajukan persyaratan prestasi itu dalam takaran yang selaras, yaitu melalui bentuk pemberian tugas. Apa yang bisa dimodifikasi pada suatu bentuk permainan, dan bagaimana cara melakukannya? Lalu apa yang bisa dicapai dengannya?

1. Perubahan Jumlah Pemain

Jumlah pemain yang lebih sedikit meningkatkan intensitas gerak masing-masing pemain. Ia akan lebih sering mendapatkan bola, dan siasat permainan menjadi lebih jelas. Jumlah pemain yang banyak memerlukan ‘semangat kelompok’ yang besar. Para pemain harus ikut berpikir dan bermain, apabila permainan yang dilangsungkan harus lebih terwujudnya daripada kumpulan aksi-aksi perseorangan belaka.

2. Perubahan Ukuran Lapangan dan Peralatan

Lapangan permainan yang luas memberi kemungkinan untuk bermainan secara lapang, dalam mana pemain harus banyak berlari. Lapangan yang kecil menyebabkan timbulnya aksi-aksi permainan yang serba sempit, mendorong ketrampilan mengolah bola serta pengambilan tindakan yang serba cepat.

Gawang yang besar merangsang permainan dalam mana banyak dilakukan ke arah gawang. Dalam menghadapi gawang yang kecil, peluang untuk menembak harus diperoleh dengan cepat dan cermat. Bola karet yang elastis mendorong kepekaan mengendalikan bola. Sebaliknya bola kulit yang dipompa tidak terlalu keras lebih mudah pengendaliannya, sedang bola yang terbuat dari buntalan kain memberi peluang bahkan pada anak-anak didik yang belum terampil menahan bola untuk dapat bermainan dengan baik.

3. Perubahan Peraturan Permainan

Di sini jalan permainan bisa diatur secara lain. Umpamanya untuk mendorong kerja sama antar pemain, setiap pemain hanya diperbolehkan menyentuh bola paling banyak tiga kali berturut-turut. Begitu sentuhan untuk keempat kali terjadi, bola berpindah ke pihak lawan.

Menurut Sam Snow (2011: 20), konsep penyesuaian ukuran lapangan, gawang, dan bola; jumlah pemain di lapangan; dan durasi permainan untuk variasi kelompok umur untuk mengakomodasikannya dengan tingkat perkembangan dan *skill* pemain. Berikut ini adalah penyesuaian tersebut:

Tabel 2.2 Ketentuan Permainan Sepakbola Mini Berdasarkan Usia

Umur Kategori	U6	U8	U10	U12	U14
Pemain dalam sebuah tim	Metode lapangan tunggal: 4-6 Metode lapangan ganda: 8-10	Metode lapangan tunggal: 6-8 Metode lapangan ganda: 10-12	Metode lapangan tunggal: 9-11 Metode lapangan ganda: 14-16	11-13	11-18
Ukuran bola	3	3	4	4	5
Ukuran gawang	1,8 × 5,5 m atau lebih kecil	1,8 × 5,5 m atau lebih kecil	1,8 × 5,5 m	1,8 × 5,5 m	2,4 × 7,3 m
Ukuran lapangan	23 × 18 m	32 × 23 m	50 × 37 m	73 × 45 m	91 × 59 m
Jumlah pemain di lapangan	3 tiap tim	4 tiap tim	6 tiap tim	8 tiap tim	11 tiap tim
Lama permainan	4 × 8 menit	4 × 12 menit	2 × 25 menit	2x30 menit	2 × 35 menit

Sumber: Sam Snow (2011: 21).

Berdasarkan teori-teori di atas, maka permainan sepak bola mini sesungguhnya merupakan permainan sepak bola yang sudah dimodifikasi yang menyesuaikan dengan kondisi peserta didik. Perubahan itu antara lain: 1) Lapangan yang digunakan berukuran 25 × 18 m, 2) gawang yang digunakan berukuran 2,5 × 1,5 m, 3) bola yang digunakan adalah bola plastik, 4) jumlah pemain dalam setiap tim adalah 8 pemaian, 5) durasi permainan adalah 30 menit.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa kajian penelitian sebelumnya yang relevan dengan kajian ini, antara lain sebagai berikut: Penelitian Supriyanto (2021) berjudul “*Pengembangan Model Modifikasi Permainan Sepakbola Untuk Siswa Sekolah Dasar*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu model modifikasi permainan sepakbola yang efektif dan dapat diterima untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk Siswa Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model modifikasi permainan sepakbola untuk siswa SD. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan: 1) mendesain draf produk awal, 2) validasi ahli, 3) uji coba skala kecil, 4) revisi tahap I, 5) uji coba skala luas dan 6) revisi tahap II (revisi terakhir). Instrumen penelitian menggunakan kuesioner, observasi dan pengukuran. Hasil penelitian ini adalah berupa: 1) permainan sepakbola gawang holahop. 2) Hasil uji efektivitas produk di SD Negeri 3 Branti, SD Negeri 2 Branti, dan SD Negeri 3 Candimas didapatkan hasil rata-rata kenaikan denyut nadi berkisar 50,25 %. 3) Hasil uji keterterimaan produk pada aspek psikomotor, afektif dan kognitif mendapatkan rata-rata 87,62%.

Penelitian Maria (2020) berjudul “*Meningkatkan Pembelajaran Sepakbola Dengan Menggunakan Permainan Sepakbola Mini Pada Siswa Kelas V SD Inpres Iligetang*”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran sepakbola menggunakan permainan sepakbola mini pada siswa kelas V SD Inpres Iligetang. Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Dari hasil pengamatan yang diperoleh dengan bantuan check list dapat diperoleh hasil bahwa persentase kemampuan aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif dari siswa kelas V SD Inpres Iligetang setelah diberikan pembelajaran terjadi peningkatan, pada siklus I dan siklus II persentase mengalami peningkatan dari 23,50% menjadi 80,95%.

Penelitian Setiawan (2016) berjudul “*Pengembangan Model Permainan Sepak Bola Mini sebagai Sarana untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Pendidikan Jasmani bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas*”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan sepak bola mini sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. Model permainan ini diharapkan mampu mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor peserta didik, serta dapat dipergunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian ini dilakukan dengan mengadaptasi langkah-langkah penelitian pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi 8 langkah pelaksanaan penelitian yaitu (1) mengumpulkan informasi lapangan (2) menganalisis informasi yang telah dikumpulkan (3) mengembangkan produk awal, (4) memvalidasi produk oleh ahli dan revisi (5) menguji coba produk skala kecil dan revisi (6) menguji coba produk skala besar dan revisi (7) membuat produk final, dan (8) menguji keefektifan produk. Hasil penelitian berupa model permainan, yang berisikan delapan model permainan, yaitu: (1) permainan bola gelinding, (2) permainan tembak kardus, (3) permainan lingkaran balon, (4) permainan pasing berpencar, (5) permainan menggiring ular, (6) permainan angka delapan, (7) permainan bola sodor, dan (8) permainan gawang kembar. Model permainan disusun dalam bentuk buku pedoman dan CD (*Compact Disc*).

Penelitian Khusna (2022) berjudul “*Pengembangan Permainan Sepak Bola Mini Untuk Peserta Didik Kelas Atas Sekolah Dasar*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan sepak bola mini untuk peserta didik usia atas sekolah dasar. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para ahli dan guru menilai produk yang dihasilkan telah sesuai diterapkan di Sekolah Dasar kelas atas. Hasil ini terlihat dari jawaban observer dengan 14 pertanyaan yang semuanya dijawab sesuai. Penilaian peserta didik terhadap permainan sepakbola mini yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil pengisian kuesioner. Menurut peserta didik, 100% dapat dilakukan, permainan yang diajarkan 96% mudah dilakukan, 90% peserta didik dapat memahami peraturan permainan yang diajarkan, 90% peserta didik taat pada peraturan permainan, 91% peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam melakukan permainan, 99% peserta didik suka dengan alat yang digunakan untuk bermain, 100% permainan menyenangkan dan dapat membuat peserta didik senang bergerak, 100% dapat melakukan kerjasama, dan 19% peserta didik merasa takut melakukan permainan yang diajarkan.

Penelitian Saputra (2022) berjudul “*Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Football Soccer Gacone Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal*”. Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana bentuk modifikasi permainan sepak bola yang sesuai dengan siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Tanah Sepenggal. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli, yaitu ahli Penjas 89% (baik), ahli Pembelajaran 86% (baik), uji coba skala kecil 75,83% (baik), dan uji coba skala besar 69,66% (cukup baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran penjasorkes melalui permainan *Football Soccer Gacone* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes siswa Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa permainan Football Soccer Gacone efektif, sehingga dapat diterapkan sebagai model pembelajaran dalam pembelajaran penjasorkes.

Penelitian yang dilakukan oleh Yudianto (2018) dengan judul “*Model Modifikasi Materi Permainan Sepak bola dalam Pembelajaran Penjasorkes untuk Peserta Didik SD Usia 10-12 Tahun*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model modifikasi materi permainan sepak bola dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk peserta didik SD usia 10-12 tahun. Hasil penelitian adalah sebuah permainan modifikasi sepak bola yang diberi nama permainan gawang bergerak. Penggunaan produk model modifikasi materi permainan sepak bola bagi peserta didik, telah memberikan dampak atau pengaruh terhadap peningkatan denyut nadinya sampai 146 per menit sesudah mengikuti pembelajaran permainan sepak bola sebesar 74 per menit, meningkat denyut nadinya sampai 146 per menit sesudah mengikuti pembelajaran permainan sepak bola. Adapun relevansinya dengan penelitian ini adalah adanya materi dalam penjas berdasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Relevansi lainnya adalah subyek penelitian yang digunakan, meskipun secara nyata karakter anak yang dipilih berbeda, akan tetapi karakteristik itu sendirilah yang menjadi dasar dalam sebuah pengembangan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Raithaudin (2019) dengan “*Model Permainan di Air sebagai Pembelajaran Penjas bagi Anak SD Kelas Bawah*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan di air sebagai pembelajaran penjas bagi anak SD kelas bawah. Hasil penelitian berupa permainan di air yang terdiri atas 10 liter permainan. Para ahli dan guru menyampaikan bahwa model permainan tersebut mempunyai tingkat kesesuaian dengan kurikulum di sekolah dasar (80%), karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak (80%), menyenangkan (100%) dan aman bagi anak yang melakukan (80%), serta memacu kreativitas guru (80%). Adapun relevansinya dengan penelitian ini adalah adanya materi dalam penjas berdasar pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Relevansi lainnya adalah subjek penelitian yang digunakan, meskipun secara nyata karakter anak yang dipilih berbeda, akan tetapi karakteristik itu sendirilah yang menjadi dasar dalam sebuah pengembangan.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Muhammad Abdurochim (2013) dengan judul “*Pengembangan Model Permainan Bola Tangan untuk Anak Usia Sekolah Dasar Kelas Atas*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan bola tangan untuk anak usia sekolah dasar kelas atas. Hasil penelitian adalah sebuah permainan modifikasi bola tangan yang diberi nama bola tangan mini. Permainan bola tangan juga termasuk permainan yang menggembirakan dan aman dilakukan oleh peserta didik. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan diperolehnya hasil penilaian terhadap permainan bola tangan dengan angket, yaitu permainan bola tangan yang dikembangkan 100% dapat dilakukan dan membuat anak senang bergerak, 90,82% mudah dilakukan, 94,90% dapat memahami peraturan dengan baik, 92,86% peserta didik taat pada peraturan yang berlaku, 17,35% peserta didik mengalami kesulitan, 97,96% peserta didik merasa suka dengan peralatan yang digunakan, 98,98% permainan menyenangkan, 95,92% dapat melakukan kerjasama, dan 14,29% merasa takut melakukan permainan yang diajarkan. Adapun relevansinya dengan penelitian ini adalah adanya materi dalam penjas berdasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Relevansi lainnya adalah subyek penelitian yang digunakan, meskipun secara nyata karakter anak yang dipilih berbeda, akan tetapi karakteristik itu sendiri adalah yang menjadi dasar dalam sebuah pengembangan.

Penelitian Rahardjo (2013) berjudul “*Upaya Peningkatan Pembelajaran Sepakbola Menggunakan Permainan Sepakbola Mini Pada Siswa Kelas V SDN Gaji 1 Kecamatan Guntur Kabupaten Demak Tahun 2012 / 2013*”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran sepakbola menggunakan permainan sepakbola mini pada siswa kelas V SDN Gaji 1 kecamatan Guntur Kabupaten Demak Tahun 2012/2013. Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosentase kemampuan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif dari siswa kelas V SDN Gaji 1 Kecamatan Guntur Kabupaten Demak setelah diberikan pembelajaran terjadi peningkatan, pada siklus I dan siklus II prosentase mengalami peningkatan dari 73,9 % menjadi 86,4 %. Begitu juga dengan prosentase ketuntasan pada siklus I

hanya mencapai 57,1 % dari jumlah siswa yang ada. Dan pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 92,9 %.

Penelitian Arifin (2021) berjudul “*Penerapan Sepak Bola Mini Dalam Penjasorkes Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola Pada Siswa Kelas IX*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui beberapa hal, yaitu mengetahui bagaimana proses penerapan sepak bola mini di kelas IX B SMPN 16 Kota Tangerang Selatan, mengetahui hasil penerapan sepak bola mini terhadap hasil belajar siswa kelas IX B SMPN 16 Kota Tangerang Selatan, dan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan sepak bola mini dalam Penjasorkes. Metode penelitan ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, yang dilakukan di kelas IX B SMPN 16 Kota Tangerang Selatan. Hasil dari penelitian ini, yaitu bahwa Proses penerapan sepak bola mini harus melalui beberapa aspek, diantaranya aspek fisik siswa, fasilitas, pemahaman, dan pelatihan skillis dan teknik, hasil penerapan sepak bola mini terhadap hasil belajar siswa secara rata-rata mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan pencapaian afektif 79,70%, kognitif 80,14% dan psikomotor 82,38%, dan yang menjadi kendala dalam penerapan sepak bola mini ini adalah masih adanya siswa yang belum paham akan peraturannya dan belum menguasai teknik dasar sepak bola.

2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan uraian atau pernyataan mengenai kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan. Kerangka berfikir juga diartikan sebagai penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan.

