

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Permainan Sepakbola**

###### **a. Hakikat Permainan Sepakbola**

Sepakbola merupakan jenis olahraga beregu yang dimainkan oleh 11 orang di lapangan dengan bola sebagai alat permainannya. Olahraga sepakbola dimainkan dengan menggunakan tungkai, kaki, badan dan kepala, kecuali penjaga gawang yang dapat menggunakan tangan.

Soekatamsi (2000: 10) menjelaskan tentang pengertian sepakbola sebagai berikut:

Sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan mengolah bola dengan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan seluruh bagian atau anggota badannya dengan kaki atau tangannya. Sepakbola dimainkan diatas lapangan rumput yang rata, berbentuk empat persegi panjang dimana lebar dan panjangnya lapangan kurang lebih berbanding 3 dengan 4. Pada kedua garis lebar lapangan ditengah tengahnya didirikan sebuah gawang yang saling berhadap-hadapan. Didalam permainan digunakan sebuah bola yang bagian luarnya terbuat dari kulit di dalam terbuat dari karet diisi dengan udara. Adapun tujuan dari masing-masing regu atau kesebelasan adalah berusaha untuk memasukkan bola ke dalam gawang lawannya sebanyak mungkin dan berusaha mengagalkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga agar gawangnya tidak kemasukan bola.

Seperti yang telah diungkapkan di bab sebelumnya, permainan sepakbola merupakan salah satu permainan olah raga bola besar yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani. Keberadaan permainan sepakbola sebagai salah satu aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani sudah tersurat di dalam kurikulum 2013 untuk satuan pendidikan SMK sederajat.

*continuu to user*

Mengenai pembelajaran dalam sepakbola Tom Fleck & Ron Quinn (2007: 1) menyatakan bahwa “pelatihan dan pengajaran lebih ditekankan pada apa yang terjadi selama permainan, bukan pada hasil akhir”.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dalam permainan sepakbola dapat dilakukan dengan modifikasi-modifikasi peraturan yang sebenarnya dan model pembelajarannya. Dengan modifikasi-modifikasi seperti itu diharapkan permainan sepakbola lebih mudah dan menarik untuk dimainkan.

## **b. Teknik Dasar Sepakbola**

Dalam sepakbola teknik dasar merupakan bagian terpenting bagi pemain dalam bermain sepakbola. Syarat utama agar dapat bermain sepakbola adalah menguasai teknik dasar bermain sepakbola. Soekatamsi (2000: 15 ) menyatakan bahwa:

kualitas teknik dasar pemain tidak lepas dari faktor-faktor taktik dan fisik akan menentukan permainan suatu kesebelasan sepakbola. Makin baik tingkat keterampilan teknik pemain dalam memainkan dan menguasai bola, makin cepat dan cermat kerja sama kolektif akan tercapai. Dengan demikian kesebelasan tersebut akan lebih lama menguasai permainan, akan tetapi mendapatkan keuntungan secara fisik, moril dan taktik.

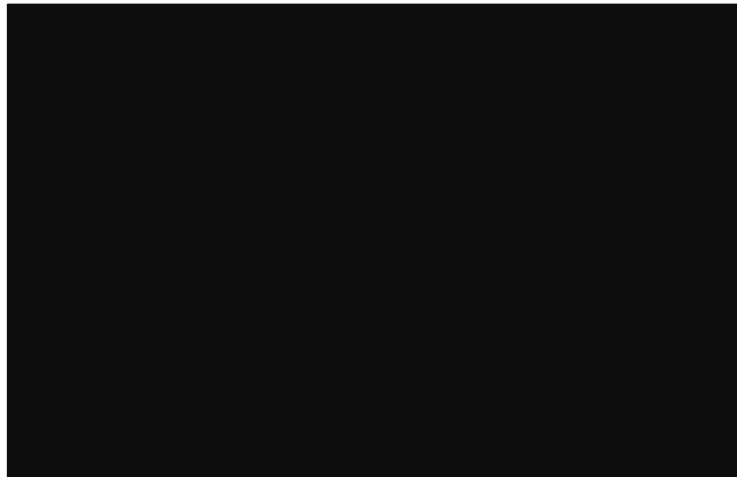
Teknik dasar dalam permainan sepakbola anatara lain :

### **1) Menendang (*Passing*)**

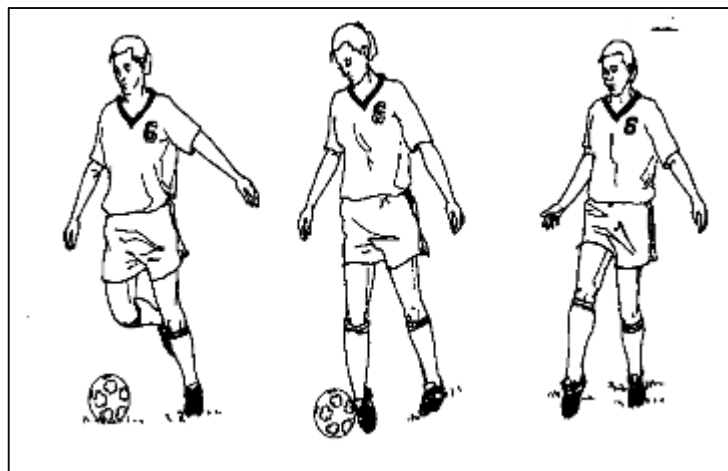
Menendang merupakan gerakan dasar yang paling dominan dalam sepakbola. Adapun sebagai tujuan penting menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*) dan menembak ke arah gawang (*shooting*).

Menurut Danny Mielke (2007: 19) dikatakan bahwa “*passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. Menurut Luxbacher (1999: 11-14) terdapat tiga teknik dasar untuk *passing*: *inside of the foot* (menggunakan kaki bagian dalam), *outside of the foot* (menggunakan bagian samping luar kaki), dan *instep* (menggunakan kura-kura kaki)”.

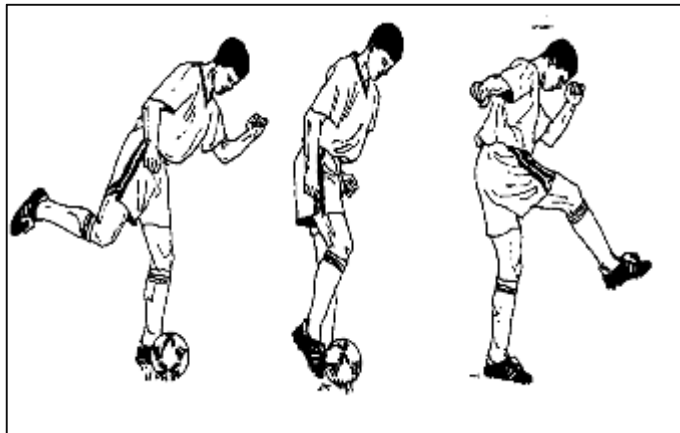
Menurut Sucipto, dkk. (2000: 17) dikatakan bahwa “dilihat dari perkenaan bagian kaki ke bola, menendang dibedakan beberapa macam, yaitu menendang dengan kaki bagian dalam (*inside*), kaki bagian luar (*outside*), punggung kaki (*instep*), dan punggung kaki bagian dalam (*inside of the instep*)”.



Gambar 1. Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam  
(Sumber : Joseph A.Luxbacher, 1998 :12)



Gambar 2. Menendang Menggunakan Kaki Bagian Luar  
(Sumber : Joseph A.Luxbacher, 1998 :14)



Gambar 3. Menendang Menggunakan Punggung Kaki  
(Sumber : Joseph A.Luxbacher, 1998 :15)

## 2) Mengiring Bola (*dribbling*)

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 28), dikatakan bahwa “pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola”.

Menurut Danny Mielke (2007: 1), dikatakan bahwa “*dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Ketika pemain telah menguasai kemampuan *dribbling* secara efektif, sumbangan pemain di dalam lapangan dalam pertandingan akan sangat besar”.

Luxbacher (2008: 57), menjelaskan tentang *dribbling* sebagai berikut:

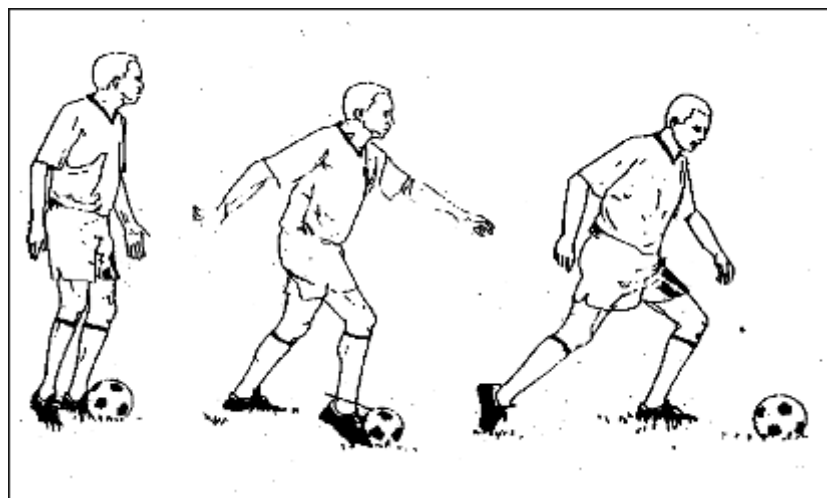
*dribbling* dalam permainan sepakbola memiliki fungsi yang sama dengan bola basket yaitu memungkinkan mempertahankan bola saat berlari melintasi lawan atau menuju ke ruang yang terbuka. *Dribbling* dapat dilakukan dengan berbagai bagian kaki (*inside, outside, instep*, telapak kaki) untuk mengontrol bola sambil terus melakukan *dribbling*.

Soekatamsi (1994: 158) menjelaskan tentang *dribbling* sepakbola sebagai berikut:

gerakan lari dengan menggunakan bagian kaki mendorong bola agar bergulir terus menerus dipermukaan tanah. Pada saat *dribbling* diperlukan ruang untuk mendapatkan posisi operan atau tembakan yang lebih baik atau memberikan waktu kepada teman satu tim untuk mencari posisi yang lebih baik. Selain itu hal yang perlu diperhatikan pada saat melakukan *dribbling* adalah penggiring bola harus selalu mengamati lapangan dan memperhatikan situasi permainan, teman atau lawan sehingga penggiring bola mampu membuat keputusan yang tepat kapan untuk *dribbling* atau memberikan umpan kepada teman satu tim. Oleh karena itu sikap kepala penggiring bola selalu menegakkan kepalanya.

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 28-31) teknik dasar *dribbling* dilakukan dengan tiga cara

a) *Dribbling* dengan kaki bagian dalam



Gambar 4. *Dribbling* Menggunakan Kaki Bagian Dalam

(Sumber : Joseph A.Luxbacher, 1998 :49)

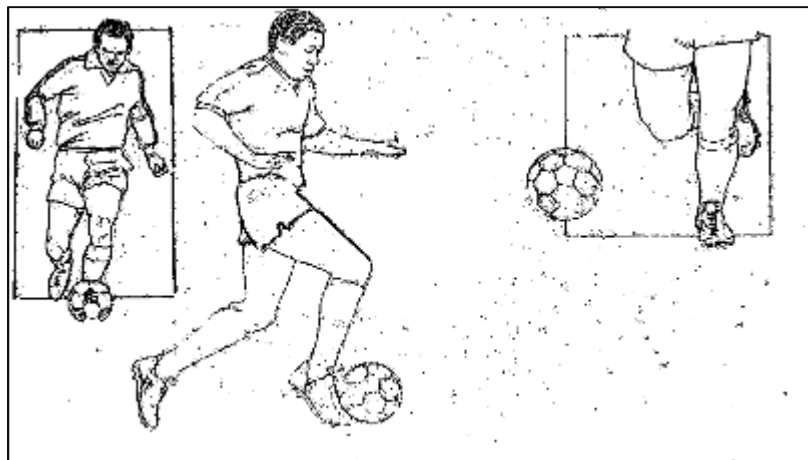
b) *Dribbling* dengan kaki bagian luar



Gambar 5. *Dribbling* dengan Kaki Bagian Luar

(Sumber: Sucipto, dkk, 2000: 29)

c) *Dribbling* dengan punggung kaki



Gambar 6. *Dribbling* dengan Punggung Kaki

(Sumber: Sucipto, dkk, 2000: 30)

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *dribbling* adalah teknik menggulirkan bola ke tanah menggunakan kaki secara terputus-putus agar bola tetap di atas permukaan, dengan tujuan untuk melewati/melintasi lawan dan mempermudah untuk melakukan

*passing* ke arah teman. Selain itu *dribbling* juga bertujuan untuk melindungi bola dari lawan yang berusaha untuk merebut sehingga mempermudah pemain untuk menguasai jalannya pertandingan. Dribbling dapat dilakukan dengan kaki bagian luar, kaki bagian dalam, dan menggunakan punggung kaki.

### 3) Menghentikan Bola (*Stopping*)

Sucipto, dkk. (2000: 22-27), menjelaskan tentang pengertian menghentikan bola bahwa:

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk didalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan dan memudahkan untuk passing. Dilihat dari perkenaaan bagian badan yang pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki, paha dan dada. Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar punggung kaki dan telapak kaki.

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 22-27) dikatakan bahwa teknik dasar menghentikan bola(*stopping*) dilakukan dengan enam cara:

- a) Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam
- b) Menghentikan bola dengan kaki bagian luar
- c) Menghentikan bola dengan punggung kaki
- d) Menghentikan bola dengan telapak kaki
- e) Menghentikan bola dengan paha
- f) Menghentikan bola dengan dada

## 2. Belajar dan Pembelajaran

### a. Pengertian Belajar

Menurut Udin S. Winataputra (2008: 1.4) dikatakan bahwa “belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang akan datang”. Sedangkan menurut Mulyani Sumantri & Nana Syaodih (2008: 1.35) dikatakan bahwa “Belajar adalah perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman”.

Menurut Nana Sudjana (2000: 28) dikatakan bahwa, “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah laku, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu”.

Manusia sepanjang hidupnya akan terus belajar tentang hal-hal yang ada di sekitarnya. Dalam hal ini Ihat Hatimah & Sandri (2007: 1.4) dikatakan bahwa, “teori belajar ini lebih banyak berbicara tentang konsep-konsep pendidikan untuk membentuk manusia yang dicita-citakan, serta tentang proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal”.

Dari berbagai pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar dapat didapatkan melalui pengalaman yang didapatnya, manusia mulai belajar melihat, mengamati dan memahami sesuatu sehingga menjadi lebih bermanfaat dalam kehidupannya.

#### **b. Prinsip-prinsip belajar.**

Menurut Sutikno (2009: 8) ada 8 prinsip belajar yang perlu diketahui, sebagai berikut:

- 1) Belajar perlu memiliki pengalaman dasar. Pada dasarnya seseorang akan mudah belajar sesuatu jika sebelumnya memiliki pengalaman yang akan mempermudah dalam memperoleh pengalaman baru.
- 2) Belajar harus bertujuan yang jelas dan terarah, Adanya tujuan-tujuan akan dapat membantu dalam menuntun guna tercapainya tujuan.
- 3) Belajar memerlukan situasi yang problematis. Situasi yang problematis ini akan membantu membangkitkan motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk memecahkan problem tersebut. Semakin sukar problem yang dihadapi, semakin keras usaha berpikir untuk memecahkannya.
- 4) Belajar harus memiliki tekad dan kemauan yang keras dan tidak mudah putus asa. Banyak orang yang gagal dalam belajar karena tidak memiliki tekad dan kemauan yang kuat untuk belajar. Bagi mereka belajar hanya sekedar datang, duduk dan diam. Tidak menutup kemungkinan, orang tersebut setelah belajar tidak memiliki pengetahuan apapun dari hasil belajarnya. Putus asa juga



akan mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Mudah putus asa akan menyebabkan gairah belajar menjadi berkurang karena menganggap sesuatu yang dipelajarinya seperti tidak sesuai atau benar-benar tidak sanggup dipelajari sehingga muncul pernyataan “untuk apa saya belajar?”.

- 5) Belajar memerlukan bimbingan, arahan serta dorongan. Ini akan mempermudah dalam hal penerimaan serta pemahaman akan suatu materi. Seseorang yang mengalami kelemahan dalam belajar akan banyak mendatangkan hasil yang membangun jika diberi bimbingan, arahan serta dorongan yang baik.
- 6) Belajar memerlukan latihan. Memperbanyak latihan dapat membantu menguasai segala sesuatu yang dipelajari, mengurangi kelupaan dan memperkuat daya ingat.
- 7) Belajar memerlukan metode yang tepat. Metode belajar yang tepat memungkinkan siswa belajar lebih efektif dan efisien. Metode yang dipakai dalam belajar dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang kita pelajari dan juga sesuai dengan peserta didik (orang yang belajar), yaitu metode yang membuat mereka cepat paham.
- 8) Belajar membutuhkan waktu dan tempat yang tepat. Karena faktor waktu dan tempat ini merupakan faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, faktor ini perlu mendapat perhatian lebih khusus.

### c. Pengertian Pembelajaran

Menurut Depdiknas (2003) dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 1 ayat 20, dikatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (Udin S. Winaputra, dkk, 2008 : 1.20). Sedangkan pembelajaran menurut Dimiyati & Mudjiono (2009: 157) dikatakan bahwa “proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran bukan sekedar transfer ilmu dari guru kepada peserta didik, melainkan suatu proses kegiatan, yakni terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik. Pada sebuah sistem, unsur yang membentuk sistem itu saling memiliki keterkaitan untuk mencapai sebuah tujuan.

#### **d. Komponen Pembelajaran.**

Komponen-komponen dalam belajar dan mengajar menurut Nana Sudjana (2000: 30) adalah sebagai berikut:

- a) Tujuan proses pengajaran
- b) Materi atau bahan pelajaran
- c) Metode dan alat yang digunakan dalam proses pengajaran
- d) Penilaian dalam proses pengajaran

Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2011: 9) bahwa komponen sistem pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Siswa sebagai subjek dalam pembelajaran dijadikan pusat dari segala kegiatan. Artinya perencanaan dan desain pembelajaran disesuaikan dengan kondisi siswa yang bersangkutan, baik sesuai dengan kemampuan dasar, minat dan bakat, motivasi belajar, dan gaya belajar siswa itu sendiri.
- b. Tujuan adalah komponen terpenting dalam pembelajaran setelah komponen siswa sebagai subjek belajar. Tujuan merupakan persoalan tentang visi dan misi suatu lembaga pendidikan.
- c. Kondisi adalah berbagai pengalaman belajar yang dirancang agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pengalaman belajar harus mendorong siswa aktif belajar baik secara fisik maupun nonfisik.
- d. Sumber belajar berkaitan dengan segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar meliputi: lingkungan fisik seperti tempat belajar, bahan dan alat yang dapat digunakan, personal seperti guru, petugas perpustakaan dan ahli media, siapa saja yang berpengaruh baik langsung maupun tidak langsung untuk keberhasilan dalam pengalaman belajar.
- e. Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

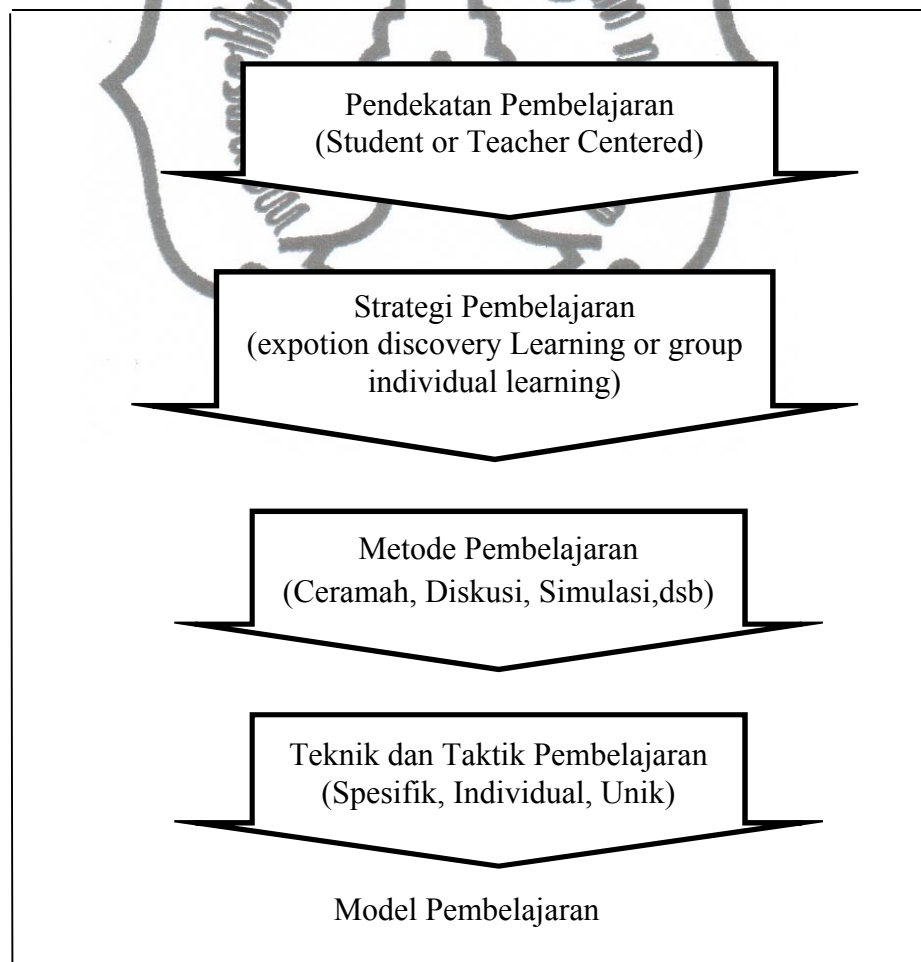
### **3. Model Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Slavin (2010), model pembelajaran adalah suatu acuan kepada suatu pendekatan pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolanya. Sedangkan menurut Trianto (2009) model pembelajaran merupakan pendekatan yang luas dan

menyeluruh serta dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya.

Berkenaan dengan model pembelajaran, Bruce Joyce dan Marsha Weil (Dedi Supriawan dan A Benyamin Surasega, 1990) mengetengahkan 4 kelompok model pembelajaran, yaitu (1) model inetraksi social, (2) model pengolahan informasi, (3) model personal-humanistik, dan (4) model modifikasi tingkah laku. Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, posisi hierarkis masing-masing istilah tersebut dapat divisualisasikan sebagai berikut :



Gambar 7. Model Pembelajaran

*commit to user*  
(Sumber : Waluyo 2013 : 46)

Di luar istilah-istilah tersebut, dalam proses pembelajaran dikenal juga istilah desain pembelajaran. Jika strategi pembelajaran lebih berkenaan dengan pola umum dan prosedur umum aktifitas pembelajaran, desain pembelajaran lebih menunjuk pada cara-cara merencanakan suatu sistem lingkungan belajar tertentu setelah ditetapkan strategi pembelajaran tertentu. Dengan demikian, untuk melaksanakan tugasnya secara profesional seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan.

Mencermati upaya reformasi pembelajaran yang sedang dikembangkan di Indonesia, para guru atau calon guru saat ini banyak ditawarkan dengan aneka pilihan model pembelajaran yang kadang-kadang untuk kepentingan penelitian (penelitian akademik maupun penelitian tindakan). Jika para guru (calon guru) telah dapat memahami konsep atau teori dasar pembelajaran yang merujuk pada proses (beserta konsep teori) pembelajaran sebagaimana dikemukakan diatas, pada dasarnya guru pun dapat secara kreatif mencoba dan mengembangkan model pembelajaran tersendiri yang khas sesuai dengan kondisi nyata di tempat kerja masing-masing. Dengan demikian, pada gilirannya akan muncul model-model pembelajaran versi guru yang bersangkutan yang tentunya semakin memperkaya khazanah model pembelajaran yang telah ada.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya. Oleh karena itu, guru memilih model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

**b. Model Pembelajaran Olahraga Permainan**

Pendekatan teknik dalam pembelajaran permainan di dasarkan pada pemahaman bahwa peserta didik akan dapat melakukan permainan jika mereka sudah menguasai teknik dasarnya. Oleh karena itu, dalam pendekatan ini, guru akan memulai pembelajaran permainan dengan memberikan pelajaran teknik dasar. Pendekatan taktik di sebut juga dengan pendekatan taktis, kemudian pendekatan permainan dan *TGfU* atau *Game Sense*, dimana dalam pembelajaran berusaha mengajarkan keterampilan teknik suatu cabang olahraga dan sekaligus mengajarkan bagaimana penerapannya dalam situasi permainan, tujuan utama dalam pengajaran cabang olahraga permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep bermain. Peserta didik didorong untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Masalah taktik pada hakikatnya adalah penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan. Dengan menggunakan pendekatan ini, peserta didik semakin memahami kaitan antara teknik dan taktik dalam suatu permainan. Berikut disajikan tabel perbandingan antara pendekatan teknik dan taktik.

Tabel 1. Perbandingan Antara Pendekatan Teknik dengan Pendekatan Taktis.

	<b>Teknik (<i>Behaviorst</i>)</b>	<b>Taktis (<i>Construtivist</i>)</b>
<b>Mengapa ini Diajarkan (Filosofi dan Pandangan Sejarah)</b>		
Kebudayaan	Pabrik/model hasil	Pendewasan/pendidikan yang progresif
Sistem kepercayaan	Dualisme	Mengintegrasikan akal, tubuh dan jiwa
Keadaan/suasana	Tertutup, berhubungan dengan pelatihan dan olahraga professional	Mengintegrasikan sekolah dan masyarakat
Latihan	Efesiensi/ dipengaruhi sistem kemiliteran	Pendidikan gerak
Pengalaman	Kekhususan/ olahraga	Integrasi dan bersifat inklusif
<b>Apa yang diajarkan (Kurikulum)</b>		
Tujuan	Kemahiran pengetahuan	Konstruksi dari arti
Sasaran	Menjelaskan apa yang kita tahu	Menemukan apa yang kita tidak tahu dan menerapkan apa yang kita ketahui
Hasil keluaran	Penampilan	Pemikiran dan pengambilan keputusan
Kerangka permainan	Aktivitas musiman	Pembagian tingkat
<b>Bagaimana ini Diajarkan (Pedagogi)</b>		
Pembelajaran	Berpusat pada guru	Berpusat pada peserta didik , perkembangan dn progresif
Strategi	Bagian – keseluruhan	Keseluruhan – bagian – keseluruhan
Isi	Berbasis teknik	Berbasis konsep
Konteks/ keadaan	Interaksi guru ke murid	Interaksi multidimensi
Peran guru	Transmisi informasi	Fasilitator dan membantu memecahkan masalah
Peran peserta didik	Pembelajaran pasif	Pembelajaran aktif
Evaluasi	Penguasaan	Mempratekkan dari pemahaman dan sumbangan dari proses

( Sumber : Griffin & Butler, 2005 : 37 )

#### 4. Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)*

##### a. Pengertian Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)*

Fungsi utama guru pendidikan adalah membantu peserta didiknya untuk belajar. Dalam pendidikan jasmani, sesungguhnya peserta didik tidak belajar apa-apa selain belajar menjadi manusia yang memiliki gaya hidup aktif secara jasmani. Disinilah guru sering kesulitan dalam mengajarkan pembelajaran pendidikan jasmani. Apabila metode yang digunakan tidak tepat, maka tujuan pendidikan jasmani tidak akan tercapai.

Selama ini pembelajaran PJOK masih didominasi dengan pembelajaran teknik dimana guru masih mendominasi jalannya pembelajarannya. Dengan mengutamakan pengulangan/*drills*, pembelajaran ini terkesan monoton dan tidak membebaskan peserta didik. Pembelajaran yang sesuai dengan pendidikan jasmani adalah pembelajaran yang lebih banyak dengan permainan.

*TGfU* menawarkan suatu cara yang memungkinkan peserta didik untuk lebih antusias bermain sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar teknik bermain dan meningkatkan permainannya. Menurut Griffin dan Butler (2005: 1) menyatakan bahwa “Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada siswa dan permainan untuk pembelajaran permainan yang berkaitan dengan olah raga dengan hubungan yang kuat dengan sebuah pendekatan konstruktifis dalam pembelajaran”.

Pendapat lainnya dari Caly Setiawan dan Soni Nopembri (2003: 3) menyatakan bahwa “ pendekatan *TGfU* merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri, didalam *TGfU* “mengapa” memainkan suatu permainan itu diajarkan terlebih dahulu sebelum “bagaimana” keterampilan yang dibutuhkan untuk memainkan permainan itu diajarkan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *TGfU* adalah model pembelajaran pendidikan jasmani yang berpusat pada peserta didik , dengan menekankan pada konsep dasar bermain dengan tujuan memberikan rasa



antusias, kesenangan sehingga bisa meningkatkan hasil belajar dan penampilan bermain peserta didik .

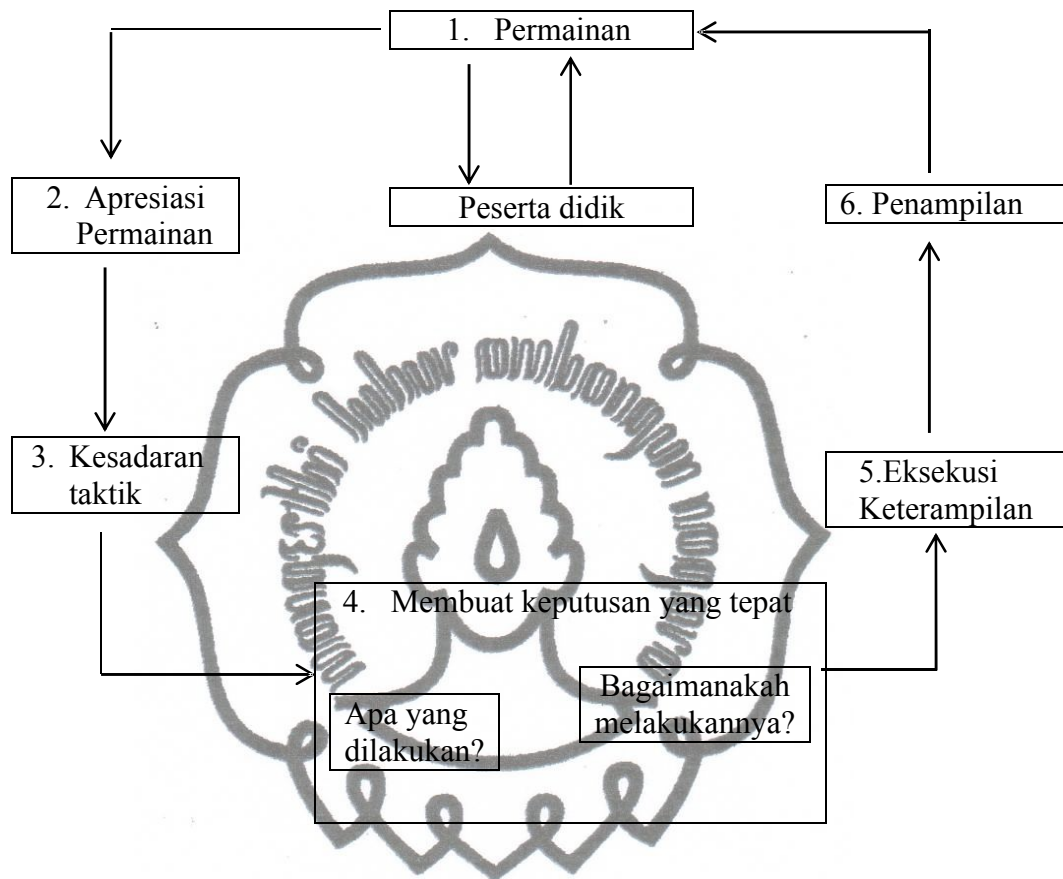
**b. Konsep Pembelajaran *Teaching Games for Understanding***

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan model pembelajaran *TGfU*. Pembelajaran yang dilaksanakan lebih dominan terhadap aspek kognitif dan psikomotor dengan memberikan permainan-permainan taktikal. Maksudnya adalah pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan permainan-permainan sebagai pengembang keterampilan dan pengetahuan taktik bagi peserta didik dengan dipadukan aspek kognitif yaitu pertanyaan-pertanyaan yang memancing peserta didik untuk bisa lebih berfikir sehingga membentuk struktur pengetahuan tertentu.

Selain itu, konsep ini juga menekankan bahwa siswa berada dalam pusat model *TGfU* (Setiawan dan Nopembri, 2003: 6). Oleh karena itu permainan dalam pendidikan jasmani harus mempertimbangkan proses pembelajaran yang dialami siswa sedangkan guru harus mempertimbangkan hubungan antara ranah psikomotor, afektif, dan kognitif ketika memilih lingkungan pengajaran.



Berikut ini konsep pembelajaran *TGfU* dalam bentuk bagan :



Gambar 8. Model Pembelajaran Taktik Orisinal  
(Griffin & Butler, 2005: 3)

Berikut penjelasan dari bagan diatas, menurut Griffin & Butler (2005: 3):

**Langkah 1 – permainan.** Permainan diperkenalkan; permainan sebaiknya dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk permainan yang lebih maju dan memenuhi level perkembangan peserta didik .

**Langkah 2 – apresiasi permainan.** Siswa diharapkan mengerti tetang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasan-batasan, penskoran, dan lain-lain) permainan yang dimainkan.

**Langkah 3 – pertimbangan taktik.** Siswa harus menyadari taktik-taktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk membantu

*commit to user*

mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka.

**Langkah 4 – membuat keputusan yang tepat.** Siswa harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Siswa dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan (pertimbangan taktis) dan bagaimana melakukannya (seleksi respon dan eksekusi keterampilan yang tepat) untuk membantu mereka membuat keputusan permainan yang tepat.

**Langkah 5 – Eksekusi keterampilan.** Pada langkah ini, fokusnya adalah pada bagaimana caranya mengeksekusi keterampilan dan gerakan yang spesifik. Mengetahui bagaimana cara mengeksekusi tindakan tersebut berbeda dengan penampilan dimana fokusnya dibatasi pada keterampilan dan gerakan yang lebih spesifik.

**Langkah 6 – Penampilan.** Terakhir, penampilan didasarkan pada kriteria tertentu tergantung pada tujuan permainan, pelajaran, atau unit. Pada akhirnya, kriteria penampilan yang spesifik ini memunculkan pemain-pemain permainan yang kompeten dan mahir.

### c. Prinsip Pedagogi *Teaching Games for Understanding*

Thorpe dan Bunker (1989) juga memperkenalkan empat prinsip pedagogi (sampling, representasi, eksagerasi, dan kompleksitas taktik) yang berhubungan dengan Pembelajaran Pendekatan Taktik. Berikut penjelasan dari keempat prinsip tersebut :

1. Sampling permainan memberikan kepada siswa untuk memberikan kesempatan dalam mengeksplor persamaan dan perbedaan diantara berbagai permainan (Thorpe, Bunker, & Almond, 1984). Ekspos pada berbagai bentuk permainan membantu siswa belajar mentransfer pembelajaran mereka dari satu permainan ke permainan yang lain.
2. Representasi meliputi pengembangan permainan yang dipadatkan yang mengandung struktur taktikal yang sama dari bentuk yang lebih maju dari permainan tersebut (jumlah pemain yang dikurangi, peralatan yang dimodifikasi). Sistem klasifikasi permainan yang

dideskripsikan oleh Thorpe, Bunker, dan Almond (1984) dapat memfasilitasi proses representasi dengan adanya seleksi berbagai macam permainan dengan masalah taktikal yang serupa daripada seleksi tradisional pengajaran satu olahraga yang spesifik sebagai sebuah topik unit.

3. Eksagerasi meliputi perubahan aturan sekunder permainan menjadi lebih menekankan masalah taktik yang spesifik (lingkungan yang panjang dan sempit, tujuan yang sempit atau luas).
4. Kompleksitas taktik meliputi kesesuaian permainan terhadap level perkembangan siswa. Beberapa masalah taktik terlalu kompleks untuk dipahami pemain-pemain pemula, tetapi ketika siswa mengembangkan pemahaman mengenai masalah taktik dan solusi yang sesuai, kompleksitas permainan dapat bertambah. Maka, semua permainan dan bentuk permainan didisain untuk sesuai dengan perkembangan siswa.

**d. Klasifikasi Permainan dalam *Teaching Games for Understanding***

Untuk memudahkan dalam melakukan pembelajaran pendidikan jasmani, Bunker dan Thorpe (1982) mengelompokkan permainan dengan tujuan yang sama. Berikut ini table klasifikasi permainan dalam *Teaching Games for Understanding* :

Tabel 2. Sistem Klasifikasi dalam Olahraga Permainan

Target	Striking/fielding	Net/wall	Teritorial
Panahan	Baseball	Net:	Bola basket
Billiard	Cricket	Pickleball	Football
Bowling	Danish longball	Tenis meja	Handball (tim)
Croquet	Kickball	Tenis	Hoki: lapangan, lantai, es
Curling	Rounders	Bola voli	Lacrosse
Pool	Softball	Badminton	Netball
Snooker		Wall :	Rugby
		Bola tangan	Sepakbola
		Paddleball	Speedball
		Racquetball	Ultimate Frisbee
		Squash	Polo air

(Sumber : Griffin & Butler, 2005 :38)

- 1) *Target Games* adalah permainan yang menggerakkan semua objek biasanya lebih menekankan pada ketepatan tingkat tinggi.
- 2) *Striking/fielding* adalah permainan yang memukul sebuah objek.
- 3) *Net/Wall* adalah permainan yang menggerakkan suatu objek ke dalam ruang agar objek tersebut tidak dapat dikembalikan.
- 4) *Territorial* adalah permainan yang menjadikan gawang sebagai sasaran untuk saling menyerang daerah lawan dalam rangka membuat skor.

Dalam mengelompokkan permainan ini, Bunker dan Thorpe menggunakan komponen masing-masing permainan diantaranya, tujuan, konsep, keterampilan, peran pemain, area bermain, strategi offensive dan defensive. Dengan komponen tersebut ditempatkan, kurikulum dapat

disusun guna mempermudah pengembangan dan pengurutan konsep pentransferan ide.

Konsep klasifikasi permainan ini untuk memudahkan peserta didik memahami tahap pengembangan jasmani. Konsep dan keterampilan pada permainan *target* dan *striking* membentuk fondasi permainan net dan territorial yang lebih rumit dan kompleks secara kontekstual.

**e. Penilaian dalam *Teaching Games for Understanding (TGfU)***

Penilaian dalam pembelajaran *TGfU* ada jenis penilaian *GPAI* (*Games Performance Assessment Instrumen*) yang disusun oleh Oslin, Mitchell & Griffin, 1998 & Oslin, 1999 direkomendasikan sebagai penilaian formal untuk memberikan pengukuran valid dan reliable dalam pengukuran penampilan bermain.

*GPAI* terdiri dari tujuh komponen utama yang meliputi semua kategori permainan. Masing-masing komponen dapat dinilai secara bebas atau dalam kombinasi dengan komponen lainnya. Contoh dari penerapan komponennya sebagai berikut : Pengambilan keputusan ( pilihan kapan yang tepat untuk passing bawah) dapat dinilai ketika tiap komponen (frekuensi total untuk keputusan yang tepat, gerakan pendukung yang tepat, atau eksekusi penampilan yang efisien) dapat juga digunakan untuk mengakumulasi indikator penampilan permainan tertentu, seperti skor keikutsertaan dalam permainan, indeks pengambilan keputusan, indeks pendukung, dan skor keseluruhan.

Tabel 3. Komponen-komponen GPAI dalam Permainan

Komponen	Definisi
<i>Base</i>	Kembalinya pemain yang sesuai pada posisi “home” atau “recovery” antara usaha keterampilan
<i>Adjust</i>	Pergerakan pemain, baik secara ofensif atau defensif, sesuai jalannya permainan
<i>Decision made</i> / pengambilan keputusan	Membuat pilihan yang tepat tentang apa yang dilakukan terhadap bola (atau objek) selama permainan
<i>Skill Execution</i> / eksekusi keterampilan	Penampilan yang efisien dari keterampilan yang dipilih
<i>Support</i> / dukungan	Pergerakan off-the-ball pada posisi menerima operan (atau lemparan)
<i>Cover</i>	Dukungan defensif pada pemain dengan hati-hati, atau menggerakkan bola (atau objek)
<i>Guard / Mark</i>	Menjaga lawan yang memegang atau tidak memegang bola (atau objek)

(Sumber ; Griffin &amp; Butler, 2005 121)



Tabel 4. Rumus Kalkulasi Variabel Hasil GPAI

Variable Hasil	Kalkulasi
Keikutsertaan dalam permainan	(Total respon yang sesuai) + (jumlah eksekusi keterampilan yang efisien) + (jumlah eksekusi keterampilan yang tidak efisien) + (jumlah pengambilan keputusan yang tidak sesuai)
Index pengambilan keputusan (Decisions made index/ DMI)	(Jumlah pengambilan keputusan yang sesuai) / (jumlah pengambilan keputusan yang tidak sesuai)
Index eksekusi keterampilan (Keterampilan execution index/ SEI)	(Jumlah eksekusi keterampilan yang efisien) / (jumlah eksekusi keterampilan yang tidak efisien)
Index dukungan (Support index/ SI)	(Jumlah gerakan pendukung yang sesuai) / (jumlah gerakan pendukung yang tidak sesuai)
Penampilan bermain	$(DMI + SEI + SI) / 3$

( Sumber : Griffin &amp; Butler, 2005: 132)

## 5. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)*

- 1) Kelebihan Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)*
  - a) Memberi peluang pada peserta didik untuk menerka permainan yang telah diubah sesuai berdasarkan umur dan tahap pengetahuan mereka.
  - b) Lebih sistematis daripada pengajaran berbasis teknik.

*commit to user*

- c) Model pembelajaran merangkum semua aspek yang perlu diterapkan kepada peserta didik dalam sebuah permainan.
  - d) Peserta didik dapat menerka permainan yang dirangkai sesuai tahap demi tahap.
- 2) Kelemahan Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)*
- a) Mengubah aturan dalam suatu permainan mungkin dapat mengubah sifat asal sesuatu permainan itu.
  - b) Peralatan yang digunakan mungkin tidak sesuai untuk permainan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)* mempunyai kelebihan menekankan pada peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran, yang dimana nantinya peserta didik akan mempunyai tanggung jawab secara individu untuk berperan aktif dalam permainan-permainan dalam proses pembelajaran. Disisi lain model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)* ini mempunyai kelemahan yaitu guru memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu. Dengan artian guru harus mempersiapkan permainan-permainan yang akan diterapkan dalam model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)* sesuai dengan materi yang akan diterapkan dan skenario pembelajaran dengan rincian waktu yang efektif dan efisien demi kelancaran pembelajaran.

Mengacu pada permasalahan observasi awal pada peserta didik kelas X TKR D SMK Negeri 2 Sukoharjo dimana mayoritas peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan konsep bermain. Model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)* sangat tepat sasaran karena mempunyai keunggulan peserta didik lebih aktif dan kreatif. Selain itu peserta didik dapat lebih memahami tentang materi yang diterima karena adanya sistem “pembelajaran melalui permainan”.



## 6. Pembelajaran Bermain Sepakbola dengan Penerapan Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)*

Sesuai dengan klasifikasi yang dilakukan oleh Bunker & Thrope (1982), memasukkan sepakbola ke dalam jenis permainan *territorial*, yang berarti taktik bermain sepakbola akan lebih rumit dibanding dengan permainan *target* maupun *striking/fielding*.

Penerapan pembelajaran model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dalam bermain sepakbola mengambil permainan target yang diterapkan dalam pembelajaran bermain sepakbola guna mencapai target sasaran untuk menendang yaitu pada permainan bowling bola dan terowong bola. Sedangkan pada permainan *territorial* menerapkan permainan sepakbola mini dan memburu kancil.

Pembelajaran ditingkat SMK Kelas X memiliki tujuan pembelajaran yang tinggi, yaitu peserta didik mampu untuk melakukan bermain sepakbola dengan baik. Serta melakukan permainan sepakbola dengan menggunakan peraturan yang sesungguhnya dengan menerapkan teknik yang sudah dipelajari sebelumnya.

Kesuksesan tujuan belajar bermain sepakbola tersebut bisa menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *TGfU*, yaitu 1) *game* 2) *game appreciation*, 3) *tactical awareness*, 4) *making appropriate decisions*, 5) *skill execution*, 6) *performance*. Pendekatan *TGfU* dapat menumbuhkan minat dan kegembiraan dalam proses pembelajaran sepakbola. Melalui model pembelajaran *TGfU*, peserta didik terangsang untuk berpikir dan juga menghadapkan peserta didik dengan model pembelajaran *TGfU* bisa meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bermain sepakbola.

Merencanakan pembelajaran bermain sepakbola dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)*, maka diperlukan pemahaman tentang apa saja masalah taktis dan kompleksitas taktik dalam passing bawah sepakbola.

Mengajar bermain sepakbola dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*, maka perlu pemahaman terlebih dahulu tentang tingkat kompleksitas taktik dalam permainan sepakbola. Dengan tingkat kompleksitas teknik sepakbola diharapkan pemain pemula dapat memahami pentingnya mempertahankan daerah, penguasaan bola dan mencetak angka. Untuk itu mengajar sepakbola pada peserta didik pemula harus memastikan bahwa peserta didik menyenangkan dan menyadari aktivitas itu serta siap membantu peserta didik memecahkan masalah-masalah teknik.

Keterampilan pada level I meliputi passing (*passing*), mengontrol, menggiring (*dribbling*), menembak ke arah gawang (*shooting*). Setelah memperkenalkan sepakbola di dalam banyak bentuk taktik dasar, dilanjutkan mengembangkan pemahaman pada ketrampilan peserta didik pada level II.

Level II menunjukkan pada peserta didik bahwa dengan cara setiap pemain menguasai bola maka memungkinkan sebuah tim dapat menguasai daerah. Pada level III peserta didik dapat mengembangkan kemampuan yang berhubungan dengan cara memulai suatu permainan, pengaturuan ruang dan penyelamatan bola agar tidak tercipta angka. Dalam level III memperkenalkan konsep menekan pemain dan mempertahankan bola.

Level IV peserta didik dapat memusatkan perhatian pada solusi yang lebih tinggi terhadap taktik dalam pengaturan dan penguasaan daerah. Pada level V peserta didik dapat memahami masalah yang disajikan melalui permainan, taktik dan keterampilan. Pada level V peserta didik harus mengeksplorasi masalah taktik, dan kemampuan memadukannya akan bergantung pada kompleksitas tugas, tingkat pemahaman dan keterampilan peserta didik.

Permainan yang akan diterapkan dalam pembelajaran passing bawah permainan sepakbola model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* ada 2 jenis yaitu permainan *target games* / sasaran dan *territorial*. Adapun permainan-permainan tersebut sebagai berikut :

1. *Territorial* (Menyerang Daerah Lawan)

#### A. Memburu Kancil

Permainan memburu kancil adalah permainan mematikan sebanyak mungkin kancil (lawan) dengan menggunakan teknik dasar bermain sepakbola. Tujuan permainan ini adalah menerapkan teknik dasar bermain sepakbola kedalam permainan sehingga peserta didik merasa tertarik dan menyenangkan dalam melakukan passing bawah sepak bola melalui permainan memburu kancil.

Melalui permainan ini peserta didik dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam melakukan passing bawah permainan sepakbola, kerja sama, kecepatan dalam mengumpan, ketepatan dalam mengumpan, keputusan untuk mengumpan, menggiring bola dan mencari tempat yang menguntungkan untuk mematikan lawan. Permainan ini termasuk dalam keterampilan bermain sepakbola level II.

##### 1) Pelaksanaan permainan sebagai berikut:

- a. Semua peserta dibagi menjadi 4 kelompok yaitu tim A, tim B, tim C dan tim D.
- b. Setiap kelompok memilih salah satu teman untuk menjadi pemimpin (*leader*).
- c. Pemimpin melakukan undian untuk menjadi pemburu atau menjadi kancil.
- d. Semua kelompok (pemburu maupun kancil) masuk kedalam lapangan persegi (25mx25m) atau dapat menyesuaikan sarana dan prasarana.
- e. Kelompok pemburu akan memburu kancil menggunakan bola sepak (5 bola) sebagai alat memburu.
- f. Kelompok pemburu mematikan kancil dengan cara passing bawah sepak bola dan kancil yang sudah mati (terkena bola sepak) harus keluar lapangan.
- g. Setelah waktu habis (20 menit) kelompok pemburu menjadi kancil, dan kancil menjadi pemburu.
- h. Setiap permainan selesai akan dihitung kancil yang mati.

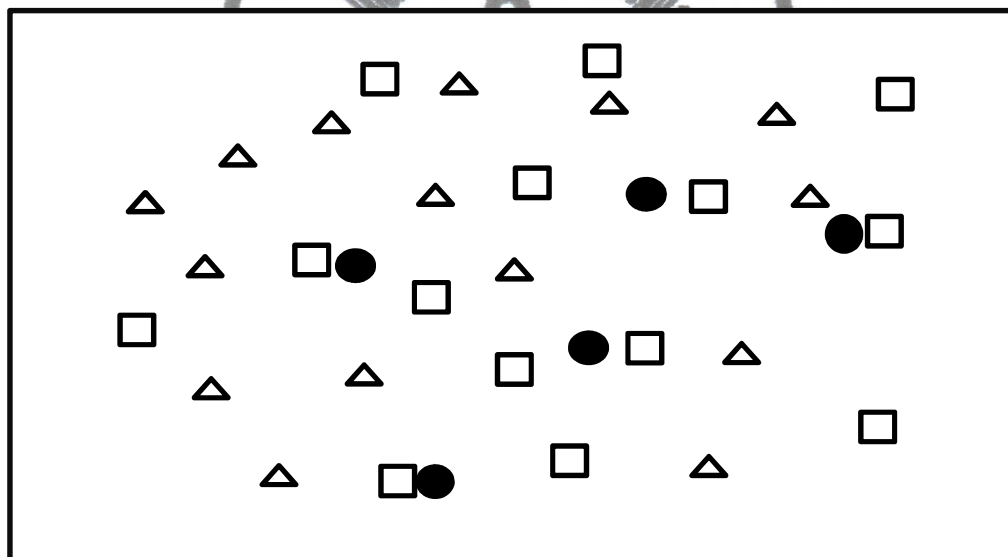
- i. Kelompok paling banyak kancil yang hidup maka kelompok itu yang dinyatakan menang, atau kelompok paling banyak kancil yang mati maka kelompok itu dinyatakan kalah.

2) Media

Lapangan persegi ukuran (25mx25m)

3) Alat

Bola Sepak, Peluit dan Cones



Gambar 9. Permainan Memburu Kancil

Keterangan :

□ = Pemburu

△ = Kancil

● = Bola

B. Sepak Bola Mini

Permainan sepak bola mini adalah permainan sepak bola yang dimodifikasi menjadi sepak bola yang sederhana dengan bola sebagai gawangnya. Modifikasi meliputi ukuran lapangan, peraturan permainan,

gawang. Tujuan permainan ini adalah menerapkan teknik passing bawah sepak bola melalui permainan sepak bola mini.

Melalui permainan ini peserta didik dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam melakukan passing bawah permainan sepakbola, kerja sama, kecepatan dalam mengumpan, ketepatan dalam mengumpan, keputusan untuk mengumpan, bermain dengan cermat dan cepat, menggiring bola dan mencari peluang yang menguntungkan untuk mencetak poin sebanyak-banyaknya. Permainan ini termasuk dalam keterampilan bermain sepakbola level III.

1) Pelaksanaan permainan

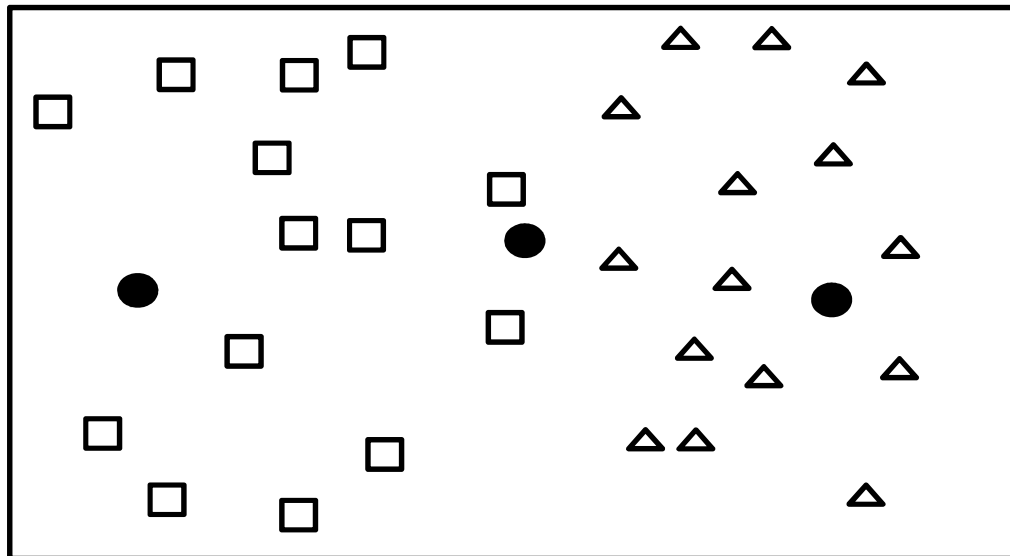
- a. Semua peserta dibagi menjadi 4 kelompok yaitu sebagai tim A, tim B, tim C dan tim D.
- b. Setiap kelompok memilih salah satu teman untuk menjadi pemimpin (*leader*).
- c. Semua peserta (contoh : tim A vs tim B) masuk kedalam lapangan (30mx60m) atau dapat menyesuaikan tempat.
- d. Peserta melakukan permainan sepak bola dengan bola sebagai gawangnya.
- e. Kelompok akan mendapat poin jika kelompok tersebut dapat mengenai bola lawan (gawang).
- f. Semua peserta hanya boleh menggunakan teknik passing bawah sepak bola untuk mengumpan maupun mencetak poin.
- g. Kelompok yang paling banyak mencetak poin adalah kelompok yang menang.

2) Media

Lapangan persegi panjang (30mx60m)

3) Alat dan Bahan

Peluit, Bola sepak dan Cone



Gambar 10. Permainan Sepak Bola Mini

Keterangan :

- = Tim A
- △ = Tim B
- = Bola

## 2. *Target Games* (Permainan Target)

### A. Terowong Bola

Permainan terowong bola adalah permainan dimana peserta didik melakukan passing bawah sepak bola dengan tujuan bola melewati terowongan. Terowongan yang dimaksud adalah gawang mini dengan tinggi 70 cm dan lebar 85 cm atau dapat dimodifikasi dengan peralatan lain yang sama fungsinya. Panjang lintasannya adalah 20 m dan setiap 5m, 10m, 15m akan terdapat gawang mini tersebut yang harus dilewati bola hasil passing bawah.

Permainan ini menerapkan teknik passing bawah sepak bola melalui permainan target / sasaran. Dalam permainan ini peserta didik dituntut untuk dapat melakukan passing bawah permainan sepakbola dengan tepat sasaran. Permainan ini juga melatih peserta didik untuk



dapat memperkirakan besar kecilnya tenaga yang dikeluarkan untuk menendangkan bola sampai sasaran dan dapat mengarahkan bola tepat sasaran. Permainan ini membutuhkan keterampilan teknik passing/menendang yang baik. Permainan ini melatih individu untuk melakukan teknik passing bawah dengan baik dan tepat sasaran. Semakin baik keterampilan peserta didik dalam melakukan passing bawah sepakbola maka akan semakin baik pula peserta didik tersebut dalam melakukan permainan sepakbola yang sesungguhnya. Permainan ini termasuk dalam keterampilan bermain sepakbola level I.

1) Pelaksanaan Permainan

- a. Semua peserta dibagi menjadi 4 kelompok yaitu sebagai tim A, tim B, tim C dan tim D.
- b. Setiap kelompok memilih salah satu teman untuk menjadi pemimpin (*leader*).
- c. *Leader* setiap tim akan melakukan undian untuk melakukan passing bawah sepakbola.
- d. Bagi tim yang tidak melakukan passing bawah berada di belakang sasaran untuk menghitung berapa banyak anggota lawan yang berhasil melewati terowongan (gawang mini).
- e. Dalam pelaksanaannya terdapat 4 pos untuk melakukan passing bawah permainan sepakbola.
- f. Setiap anggota tim hanya boleh melakukan 3x passing bawah permainan sepakbola.
- g. Anggota tim dinyatakan berhasil jika laju bola sampai sasaran dan melewati tengah-tengah gawang.
- h. Tim akan dinyatakan menang jika anggotanya paling banyak yang berhasil melewati terowongan.

2) Media

Lapangan persegi panjang

3) Alat dan Bahan: Bola sepak, gawang mini dan peluit

*commit to user*

## B. Bowling Passing

Permainan bowling passing adalah permainan yang mengkombinasikan bowling dan passing bawah yang sudah dimodifikasi yaitu dengan cara menyentuh botol lawan menggunakan passing bawah sepakbola yang sudah ditata dengan jarak antara penendang dan sasaran yaitu 15m, sedangkan botol lawan hanya berjumlah 3 bola dngan jarak antar bola yaitu 30cm. Tujuan permianan ini hampir sama dengan permainan terowong bola hanya dalam permianan ini menggunakan botol sebagai sasaran untuk melakukan passing/mengumpan. Permainan ini menerapkan teknik tinggi keterampilan passing/mengumpan untuk dapat mencapai sasaran. Permainan ini termasuk dalam keterampilan bermain sepakbola level I.

### 1) Pelaksanaan Permainan

- a) Semua peserta dibagi menjadi 4 kelompok yaitu sebagai tim A, tim b, tim C, dan tim D.
- b) Setiap kelompok memilih salah satu teman untuk menjadi pemimpin (*leader*).
- c) Setiap kelompok berhadapan dengan jarak 15m dan menata 3 botol di depan kelompok masing-masing.
- d) Bola tersebut sebagai sasaran lawan untuk melakukan passing bawah sepakbola.
- e) Dalam pelaksanaanya terdapat 9 pos untuk melakukan passing bawah permainan sepakbola.
- f) Setiap anggota tim mempunyai 3x passing bawah ke arah lawan dengan sasaran bola.
- g) Keberhasilan dinyatakan jika bola hasil passing bawah permainan sepakbola mengenai botol.
- h) Setelah permainan selesai keberhasilan setiap anggota dalam melakukan passing bawah permainan sepakbola akan dijumlah.
- i) Tim yang paling banyak berhasil mengenai botol lawan (mencetak poin) dinyatakan menang.



## 2) Media

Lapangan persegi panjang

## 3) Alat dan Bahan

Peluit, Bola Sepak, Botol dan Alat pengukur jarak

## 7. Karakteristik Peserta Didik

### a. Pengertian Karakteristik Peserta Didik

Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik peserta didik baik disengaja atau tidak, didapatkan dari orang yang sering berada didekatnya atau lingkungan sosialnya yang sering mempengaruhinya. Mengenai pengertian karakteristik peserta didik, Munadi menyatakan bahwa, “Karakteristik peserta didik adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam merahi cita-citanya” (2013: 187). Dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik adalah karakter hidup individu secara umum yang dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, dan latar belakang yang dibawa sejak lahir dan dari lingkungan sosialnya untuk menentukan kualitas hidupnya.

### b. Perkembangan Peserta didik SMK

Peserta didik SMK merupakan masa remaja. Pada masa remaja terdapat ciri-ciri yang melakat pada diri peserta didik. Menurut Hurlock (mengutip simpulan Caroline Lisa, 1980: 10) perkembangan masa remaja yakni:

- (1) Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.
- (2) Mencapai peran sosial pria dan wanita.
- (3) Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif.
- (4) Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.
- (5) Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya. *commit to user*
- (6) Mempersiapkan karir ekonomi.

- (7) Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.
- (8) Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideologi.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa, pada masa remaja perkembangannya ditandai yaitu, mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya, mencapai peran sosial, menerima keadaan fisik dan menggunakan tubuh secara efektif, mengaharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggungjawab, mencapai kemandirian emosional, mempersiapkan karir ekonomi, mempersiapkan perkawinan dan keluarga dan memperoleh perangkat nilai sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku menghembangkan ideologi.

Berdasarkan tugas-tugas perkembangan peserta didik SMA di atas, menunjukkan bahwa, setiap jenjang kelas memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda. Karakteristik perkembangan peserta didik setiap kelas tersebut harus dipahami oleh guru Penjaorkes, agar dalam membelajarkan materi PJOK dapat dikemas sesuai dengan perkembangan peserta didik.

### **B. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran pendidikan jasmani yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran tersebut. Walaupun pada peajaran PJOK para peserta didik dominan menggunakan aspek psikomotor, aspek kognitif, dan afektif tidak akan pernah lepas dari pembelajaran PJOK. Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK, harusnya guru bisa membuat sebuah atmosfer pembelajaran yang kondusif agar peserta didik bisa melakukan semua hal dan rencana yang dipersiapkan guru. Yaitu pembelajaran yang aktif dan tidak pandang bulu semua harus bisa mengikutinya

Dalam kurikulum 2013 yang diterapkan di SMK Negeri 2 Sukoharjo, sepakbola masuk dalam materi yang diajarkan dan peserta didik diharapkan mampu mencapai kompetensi yang ada. Yang harus dikuasai peserta didik didalamnya adalah mengumpukan bola dengan berbagai variasi menggunakan kaki

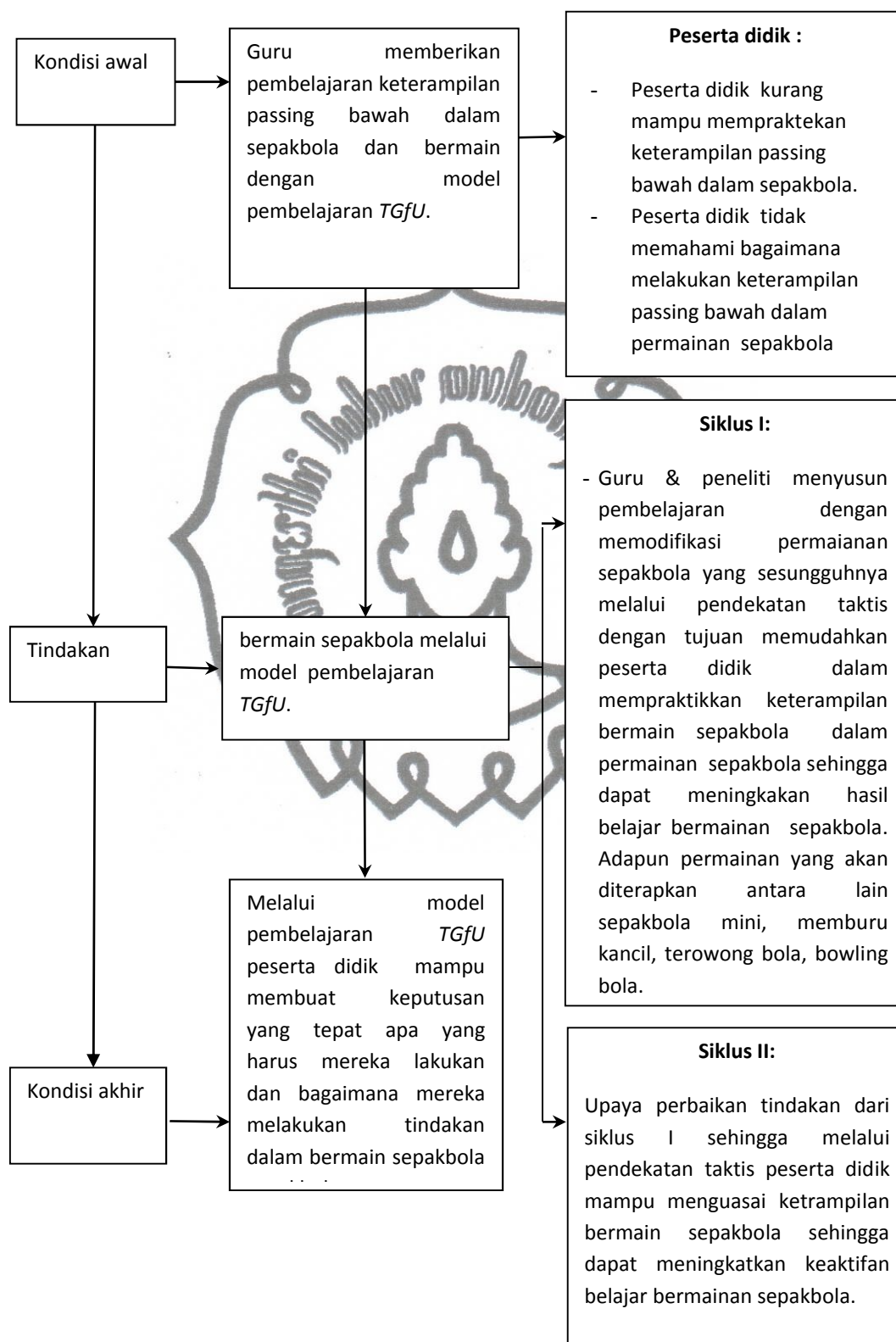
kanan dan kiri di tempat dan sambil bergerak secara individual, berpasangan, atau berkelompok dengan menunjukkan nilai kerjasama, bertanggung jawab, menghargai perbedaan, disiplin, dan toleransi selama bermain. Hasil belajar yang didapat peserta didik masih belum memuaskan dan masih dibawah standar yang ditentukan. Permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran PJOK adalah keaktifan peserta didik dalam mengikuti pelajaran, maksudnya peserta didik masih terpaku apa yang dikatakan guru dan mutlak harus dilakukan.

Pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik seharusnya bertujuan memacu keaktifan peserta didik dan kerja sama dengan rekan sekelas agar peserta didik bisa lebih mudah memahami dan lebih bersemangat untuk meningkatkan hasil belajar passing bawah sepakbola. Salah satu model yang efektif adalah *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Model pembelajaran dengan *TGfU* lebih menekankan pengetahuan kognitif dan psikomotor tapi tidak melupakan aspek afektifnya. Dengan memberikan permainan-permainan yang merangsang peserta didik untuk berfikir bagaimana menggunakan taktik yang baik dan sesuai dengan permainan, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk merangsang peserta didik berfikir dan tujuan guru memberikan pertanyaan adalah untuk membentuk pemikiran permainan sehingga bisa meningkatkan penampilan permainan maupun hasil belajarnya.

Maka untuk memaksimalkan pembelajaran bermain sepakbola haruslah menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan yang terjadi oleh peserta didik. Diantara model pembelajaran yang ada, model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dapat memperbaiki kondisi yang dihadapi sekarang, pemikiran yang matang, mampu mengambil keputusan yang tepat, tanggung jawab, kerja sama, motivasi, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga dengan penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* bermain sepakbola bisa berlangsung dengan maksimal.

Berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini, alur kerangka pemikiran dalam penelitian ini secara skematis sebagai berikut :

*commit to user*



Gambar 12. Alur kerangka berfikir

### C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan diatas dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

Model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)* dapat meningkatkan hasil belajar bermain sepakbola pada peserta didik kelas X TKR D SMK Negeri 2 Sukoharjo tahun ajaran 2015/2016.

