

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Olahraga adalah kegiatan pelatihan jasmani, yaitu kegiatan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar maupun gerak ketrampilan (kecabangan olahraga). Kegiatan itu merupakan bentuk pendekatan ke aspek sejahtera jasmani atau sehat jasmani yang berarti juga sehat dinamis yaitu sehat yang disertai dengan kemampuan gerak yang memenuhi segala tuntutan gerak kehidupan sehari-hari. Artinya setiap orang yang melakukan pendidikan jasmani melalui aktivitas olahraga akan memiliki tingkat kebugaran jasmani yang memadai.

Sepak bola adalah salah satu olahraga yang sangat populer di dunia. Sepak bola merupakan suatu permainan bola yang dilakukan dengan jalan menyepak dan bertujuan untuk menendang bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua tangan.

*Passing* merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola. Di lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat karena hampir sepanjang permainan sepak bola menggunakan *passing*. Untuk menguasai keterampilan *passing*, diperlukan penguasaan gerakan sehingga sasaran yang di inginkan tercapai.

Dari observasi yang dilakukan di SDN 30 Mattirowalie, SDN 30 Mattirowalie mempunyai kegiatan pengembangan diri atau ekstrakurikuler, salah satunya adalah permainan sepak bola. Di antara penguasaan teknik yang paling sulit dikuasai oleh murid menurut wawancara langsung dengan guru PJOK di SDN 30 Mattirowalie adalah teknik *passing* kaki bagian dalam. Kesalahan dalam melakukan *passing* tersebut sering terjadi, mereka sering salah atau tidak tepat sasaran, sehingga tim tidak bermain bagus.

Menurut guru PJOK SDN 30 Mattirowalie, teknik *passing* merupakan salah satu teknik yang juga sangat mempengaruhi prestasi SDN 30 Mattirowalie pada ajang LPI yang pernah mereka ikuti pada tahun 2018, SDN 30 Mattirowalie pada saat itu meraih juara tiga. Sehingga untuk meningkatkan prestasi murid SDN 30 Mattirowalie, maka penulis memfokuskan penelitian pada peningkatan keterampilan gerak dasar *passing*.

Pada dasarnya mengumpan bola (*passing*) merupakan teknik dasar yang paling sering digunakan dalam permainan sepak bola. Mengumpan merupakan keterampilan paling penting untuk menguasai sepak bola. Tetapi seringkali murid melakukan beberapa kesalahan ketika *passing* seperti: (1) Laju bola tidak sesuai dengan jarak *passing* (terlalu keras atau terlalu lembek). Jika terlalu keras, bola tak terjangkau teman. Jika terlalu lembek, bola terpotong lawan, (2) Umpan tidak akurat (3) Mengumpan padahal waktunya menembak.

Selain itu, beberapa murid pada saat melakukan latihan permainan sepakbola juga bertindak kurang aktif, dikarenakan selama ini masih menggunakan pembelajaran sepakbola dengan model konvensional yaitu masih

menggunakan peraturan yang baku. Sehingga walaupun telah diberikan latihan passing terhadap murid pada saat mengikuti ekstrakurikuler, akan tetapi hasil yang akan diharapkan belum juga didapatkan. Lambannya peningkatan tersebut diantaranya disebabkan karena belum tersedianya bentuk latihan yang tepat dalam meningkatkan kemampuan passing murid. Hal ini memerlukan adanya metode pembelajaran dan pendekatan yang disesuaikan dengan kondisi murid, sehingga menghasilkan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi murid.

Dalam proses latihan atau belajar yang menggunakan metode bermain, anak dituntut untuk memecahkan masalah secara sendiri, seperti aktif dan mampu untuk melakukan gerakan-gerakan teknik yang diajarkan. Disamping itu penerapan dalam metode ini dapat meningkatkan kemampuan daya tangkap pemain, karena gerakan yang ditampilkan secara berulang-ulang. Dengan menerapkan kemampuan *passing* secara bermain diharapkan dapat meningkatkan hasil latihan.

Hal ini sejalan dengan salah satu kompetensi dasar PJOK pada kurikulum 2013 yang perlu di kuasai oleh murid yaitu pemahaman terhadap konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar. Selain pemahaman konsep, murid juga diharapkan mampu mempraktikkan gerak dasar dalam permainan sepakbola serta mampu menunjukkan kemauan bekerja sama dalam berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan.

Berdasarkan berbagai uraian permasalahan di atas, untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar *passing* pada murid SDN 30 Mattirowalie, maka perlu

dilakukan penelitian tentang **“Pengaruh metode bermain *rondo passing drills* terhadap keterampilan gerak dasar *passing* dalam permainan sepak bola pada murid SDN 30 Mattirowalie”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pengaruh metode bermain *rondo passing drills* terhadap keterampilan *passing* dalam permainan sepak bola pada murid SDN 30 Mattirowalie?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain *rondo passing drills* terhadap keterampilan *passing* dalam permainan sepak bola pada murid SDN 30 Mattirowalie.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Bagi Murid**

- a. Mengaktifkan murid dalam pendidikan jasmani dan lebih banyak mengekspresikan gerakan individu,
- b. Dengan adanya penelitian ini murid dapat mengetahui keterampilan *passing* yang mereka miliki dan cara meningkatkannya.

### **1.4.2 Manfaat Bagi Guru**

- a. Meningkatkan pengetahuan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tentang pembelajaran sepakbola.
- b. Sebagai bahan evaluasi bagi pelatih untuk meningkatkan dan mempertahankan tingkat teknik dasar yang di miliki setiap pemain.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani dan Olahraga**

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) adalah mata pelajaran yang membekali murid dengan pengetahuan tentang gerak jasmani dalam olahraga serta faktor kesehatan yang mempengaruhinya, keterampilan dalam melakukan gerak jasmani dalam berolahraga dan menjaga kesehatannya, serta sikap perilaku yang dituntut dalam berolahraga dan menjaga kesehatan sebagai suatu kesatuan yang utuh, sehingga terbentuk peserta didik yang sadar kebugaran jasmani, sadar olahraga dan sadar kesehatan (Sari, 2019).

Menurut Bangun (2016:156) dalam penelitiannya yang berjudul “*Peran Pendidikan Jasmani dan Olahraga pada Lembaga Pendidikan di Indonesia*”, menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani dan Olahraga merupakan bagian dari kurikulum standar Lembaga Pendidikan Dasar dan Menengah. Dengan pengelolaan yang tepat, maka pengaruhnya bagi pertumbuhan dan perkembangan Jasmani, Rohani dan Sosial Peserta didik tidak pernah diragukan. Sayangnya Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Lembaga-lembaga Pendidikan belum dapat memosisikan dirinya pada tempat yang strategis pada dunia pendidikan, bahkan masih sering di abaikan; misalnya pada masa-masa menjelang ujian akhir sesuatu jenjang Pendidikan. Maka Pendidikan Jasmani dan Olahraga dihapuskan dengan alasan agar para siswa dalam belajarnya untuk menghadapi ujian akhir “tidak terganggu”.

Oleh karena itu Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Sekolah tidak saja memerlukan reposisi, tetapi juga perlu reorientasi, reaktualisasi dan revitalisasi dalam pemikiran dan pengelolaannya untuk mendapatkan tempatnya yang terhormat. Untuk memahami hal ini perlu lebih dahulu di pahami apa yang menjadi dasar bagi perlunya diselenggarakan Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Sekolah. Makna dan Misi Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Lembaga Pendidikan. Lembaga Pendidikan adalah Lembaga formal yang terpenting untuk pembinaan mutu sumber daya manusia. Dalam Lembaga Pendidikan, siswa dibina untuk menjadi sumber daya manusia yang unggul dalam aspek jasmani, rohani dan sosial melalui berbagai bentuk media pendidikan dan keilmuan yang sesuai.

Sementara itu, menurut Susanto (2021) dalam penelitiannya yang berjudul *“Upaya Pengembangan Karakter Peserta Didik melalui Pendidikan Jasmani dan Olahraga”*, menyatakan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga, merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang wajib diajarkan dimana siswa selalu hormat kepada guru, taat terhadap peraturan, patuh terhadap instruksi, disiplin, tanggung jawab, peduli dengan teman, jujur, dan mau menerima kekalahan dari orang lain dan tidak berlaku curang yang kesemuanya itu aplikasi dari nilai-nilai pendidikan jasmani dan olahraga. Bagaimana kita mengajarkan karakter di sekolah melalui Pendidikan Jasmani dan olahraga. Dalam mengajarkan karakter sebaiknya lebih bersifat contoh, atau roll model, pepatah mengatakan bahwa tindakan lebih baik dari kata-kata, itulah Pendidikan jasmani dan olahraga. Karakter saat ini menjadi isu utama dalam pendidikan, selain menjadi bagian dari

proses pembentukan akhlak anak bangsa, pendidikan karakter ini pun diharapkan mampu menjadi pondasi utama dalam mensukseskan Indonesia Emas 2025.

Kecerdasan yang dihasilkan dari pembelajaran pendidikan jasmani tentu saja berbeda sifatnya jika dibandingkan dengan kecerdasan yang dihasilkan oleh mata pelajaran lain misalnya matematika atau sains. Kecerdasan yang dihasilkan oleh penjas adalah kemampuan memecahkan masalah yang terjadi di lapangan saat berolahraga atau melakukan aktivitas bermain, hal itu berhubungan dengan alat, lapangan, dan lawan atau teman. Kecerdasan adalah kecepatan beradaptasi dengan suasana dan lingkungan baru yang mudah berubah setiap waktu untuk tetap dapat bertahan atau menjadi terdepan.

Kecerdasan berupa kecepatan beradaptasi dengan kondisi dan lingkungan baru yang mudah berubah setiap waktu dan tempat. Kecerdasan yang telah dicapai lewat pendidikan jasmani ini dapat di alihkan ke dalam kehidupan nyata untuk menghadapi abad 21 yang penuh dengan tantangan dan era revolusi industry 4.0 yang syarat dengan digitalisasi.

Sikap sosial yang dihasilkan dari pembiasaan saat pembelajaran pendidikan jasmani, misalnya sikap jujur, sportif, kerjasama dalam mencapai kemenangan dalam permainan, gotong royong menyediakan alat dan perlengkapan saat pembelajaran, kerelaan membantu guru dan teman, menghargai teman dan lawan, semangat pantang menyerah, dan sebagainya, yang dihasilkan dari pembelajaran pendidikan jasmani dapat diinternalisasikan di dalam diri peserta didik. Sikap-sikap social tersebut selanjutnya dapat di ejawantahkan

kedalam kehidupan nyata masyarakat yang lebih luas, tempat di mana peserta didik tinggal (Paiman, 2019 :5).

Siswa yang memiliki keterampilan sikap sehat jasmani dan rohani dapat mengarahkan diri ke berbagai keterampilan baru dan mampu mengembangkan kapasitasnya untuk terus hidup melalui kreativitas sepanjang masa dan mampu lebih optimis dalam belajar karena memiliki keadaan jasmani dan rohani yang sehat. Kurikulum 2013 dirancang untuk memperkuat kompetensi siswa dari sisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Keutuhan tersebut menjadi dasar dalam perumusan kompetensi dasar tiap mata pelajaran, mencakup kompetensi dasar kelompok sikap, kompetensi dasar kelompok pengetahuan, dan kompetensi dasar kelompok keterampilan (Agustanul, et al. 2019:11)

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani dan Olahraga adalah mata pelajaran yang membekali murid dengan pengetahuan tentang gerak jasmani dalam olahraga yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan sosial serta karakter dan keterampilan murid.

## **2.2 Tujuan Pendidikan Jasmani**

Tujuan Penjasorkes adalah (Paiman, 2019: 6):

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih
2. Mengetahui pengaruh 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 pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin bertanggung jawab dan kerjasama

Menurut Yahya dan septian 2019 dalam buku Filsafat Pendidikan Jasmani dan Olahraga, tujuan pendidikan jasmani yaitu:

1. Aspek kebugaran
  - a. Meningkatnya kebugaran jasmani dengan mengikuti pendidikan jasmani minimal 3 kali seminggu
  - b. Dapat memperoleh, mengukur kondisi kebugarannya
  - c. Mampu mendesain program kebugaran jasmani secara pribadi
  - d. Mampu melakukan aktivitas jasmani secara rutin dan sepanjang hayat
2. Aspek Keterampilan
  - a. Mampu bergerak berdasarkan konsep pemahaman tubuh, ruang, dan arah
  - b. Mampu melakukan gerak dasar, lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif
  - c. Mampu melakukan gerak koordinasi dari gerak dasar lokomotro, non lokomotor, dan manipulatif secara individu maupun bersama-sama.
  - d. Mampu melakukan bentuk-bentuk aktivitas jasmani
  - e. Mampu melakukan efisiensi waktu dalam latihan aktivitas jasmani

### 3. Aspek kognitif

- a. Mampu mengidentifikasi keuntungan melakukan aktivitas jasmani jika dilakukan secara rutin
- b. Mampu mengenal faktor-faktor keselamatan ketika melakukan aktivitas jasmani yang rutin dan mengenal resiko ketika aktivitas jasmani ditinggalkan
- c. Mampu mengaplikasikan konsep dan prinsip untuk mengembangkan keterampilan gerak
- d. Memahami bahwa kesehatan dipengaruhi oleh kondisi fisik yang bugar
- e. Mengenal bahwa berpartisipasi dalam aktivitas jasmani mampu memengaruhi pemahaman budaya yang beraneka ragam secara internasional
- f. Memahami bahwa aktivitas jasmani memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan kemampuan menggali, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan serta membuat keputusan

### 4. Aspek Afektif

- a. Mampu mengapresiasi hubungan dengan teman sebagai hasil dari mengikuti aktivitas jasmani secara bersama-sama
- b. Memperhatikan aturan bahwa bermain dalam aktivitas jasmani yang rutin untuk memperoleh kesehatan sepanjang hayat
- c. Meyakini perasaan akan hasil dari berpartisipasi dalam kegiatan aktivitas jasmani

## 5. Aspek sosial

- a. Mampu menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan sekitar
- b. Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok
- c. Belajar berkomunikasi dengan orang lain dan mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluasi ide dalam kelompok
- d. Mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat
- e. Mengembangkan rasa memiliki dan rasa diterima di masyarakat
- f. Mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif belajar menggunakan waktu luang yang membangun dan mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik

## 6. Aspek Emosional

- a. Mengembangkan respons yang sehat terhadap aktivitas jasmani
- b. Mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton
- c. Melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat
- d. Memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas.

Jadi secara umum tujuan pendidikan jasmani adalah meningkatkan keterampilan dan kemampuan baik dari segi kebugaran, afektif, sosial maupun emosional sehingga menciptakan karakter moral yang baik.

### **2.3 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani**

Secara umum ruang lingkup dapat berarti batasan dan secara khusus ruang lingkup dapat berarti pengertian suatu materi secara lebih detail. Dengan

mengetahui ruang lingkup pendidikan jasmani maka dapat memberikan arah yang jelas kepada guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Ruang lingkup pendidikan jasmani yaitu:

1. Permainan dan Olahraga

Permainan dan olahraga yang termasuk ke dalam ruang lingkup pendidikan jasmani diantaranya adalah permainan sepakbola, basket, voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, olahraga tradisional. Melalui permainan dan olahraga tersebut dapat ditanamkan nilai-nilai penting dalam kehidupan seperti kerjasama, disiplin, taat aturan, sportif, jujur, tanggung jawab, fair play, keberanian, dan lainnya (Yahya.2019: 37).

2. Aktivitas Pengembangan

Aktivitas pengembangan dalam pendidikan jasmani meliputi mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya (Yahya.2019: 37).

3. Aktivitas Senam

Materi pembelajarannya berisikan pembentukan dasar-dasar kemampuan tubuh serta dasar-dasar gerak senam ketangkasan tanpa alat maupun dengan alat (Yahya.2019: 37).

4. Aktivitas Ritmik

Aktivitas ritmik adalah rangkaian gerak manusia yang dilakukan dalam ikatan pola irama, disesuaikan dengan perubahan tempo, atau gerak ekspresi tubuh mengikuti iringan music atau ketukan di luar musik (Yahya.2019: 37).

## 5. Aktivitas Air

Aktivitas air adalah merupakan aktivitas dengan menggunakan media air (Yahya.2019: 38).

## 6. Pendidikan luar kelas

Pendidikan luar kelas merupakan pendidikan yang dapat dilaksanakan di lapangan terbuka, hutan, pantai, cagar alam, museum atau kebun binatang (Yahya.2019: 38).

## 7. Kesehatan

Kesehatan merupakan prasyarat utama agar upaya pendidikan mencapai hasil yang optimal, sebaliknya pendidikan yang baik sangat mendukung tercapainya peningkatan status kesehatan seseorang (Yahya.2019: 38).

Sejarah yang begitu panjang dalam mempertahankan eksistensi pendidikan jasmani dan olahraga di Indonesia (Ma'mun, 2019), dan upaya pengembangan yang tidak mudah yang dilakukan para ahli/pakar, praktisi, dan stakeholder yang bergumul dalam dunia pendidikan jasmani, baik dari segi perumusan kebijakan, pendidikan, penelitian, dan pengabdian, masih belum bisa memberikan sebuah 'oase' atau pengalaman yang menyenangkan di tengah permasalahan-permasalahan yang semakin menjustifikasi ketidakbermanfaatan pendidikan jasmani di sekolah maupun masyarakat (Irmansyah, Lumintuarso dkk., 2020). Ini juga dibuktikan dengan banyaknya penelitian dalam pendidikan jasmani yang mengungkapkan permasalahan-permasalahan mendasar yang harus menjadi fokus para pemangku kebijakan dan para ahli untuk memberikan solusi konstruktif

dalam meningkatkan kualitas guru pendidikan jasmani dan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani (UNESCO, 2015).

Hasil penelitian yang terkait dengan kualitas guru pendidikan jasmani dan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, menunjukkan bahwa pengetahuan dan keterampilan guru pendidikan jasmani yang merupakan modal utama dalam menjalankan profesi guru masih jauh dari apa yang diharapkan. Maksum (2009) menunjukkan bahwa sebagian besar guru pendidikan jasmani masih kekurangan dalam bidang keilmuan, teaching skill, substansi dari setiap cabang olahraga, kemampuan berpikir yang kurang tinggi, kurang adanya kreativitas dalam mencari solusi, kurangnya motivasi dalam peningkatan kompetensi, dan kurangnya kerjasama dan diskursus sebagai upaya pertukaran ide kritis dan pengalaman. Oleh karena itu, diharapkan untuk menumbuhkan konsep diri yang positif, motivasi kerja, dan motivasi diri untuk meningkatkan kreativitas dan kegiatan (Lutfiyanto, Hidayah dkk, 2019).

Permasalahan lain adalah kurangnya pemahaman guru secara komprehensif tentang gagasan sekolah dan terbatasnya waktu dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Sigid & Setiawan, 2018), serta kuatnya kecenderungan orientasi guru dalam memberikan pembelajaran olahraga dan permainan sehingga berpengaruh negatif terhadap efektivitas belajar peserta didik (Adang Suherman, 2016). Selanjutnya Rachman, Yudanto dkk (2018) menambahkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki keterampilan motorik kasar dan halus di bawah standar, perkembangan gerakan peserta didik yang tidak sesuai dengan tahapan yang tepat, kurangnya pelatihan dan pengalaman guru tentang cara mengajar atau

mentransfer materi pengembangan gerakan peserta didik, keterbatasan peralatan yang digunakan sebagai media pembelajaran, dan peserta didik merasa bosan ketika diberikan kegiatan belajar di kelas. Hal ini juga memberikan dampak kepada peserta didik seperti, kecenderungan peserta didik menjadi apatis, kurangnya motivasi belajar, mudah bosan, dan kurang kreatif dan inovatif.

## **2.4 Permainan Sepak Bola**

### **2.4.1 Pengertian Sepak Bola**

Sepak bola adalah salah satu olahraga yang sangat populer di dunia. Dalam pertandingan, olahraga ini dimainkan oleh dua kelompok berlawanan yang masing-masing berjuang untuk memasukkan bola ke gawang kelompok lawan sebanyak-banyaknya (Sainal, 2018:2).

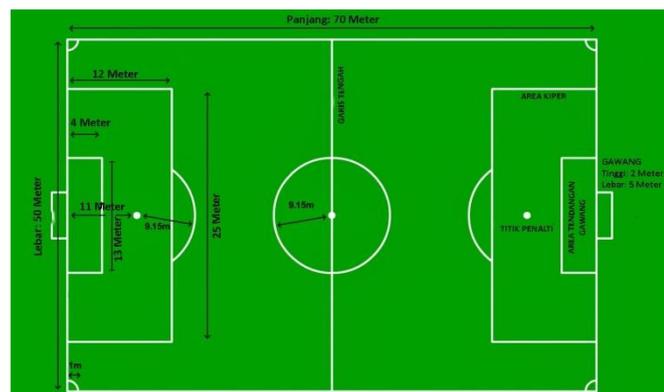
Sepakbola adalah permainan beregu yang terdiri dari 11 pemain diantaranya dengan posisi kiper (penjaga gawang), pemain belakang, pemain tengah dan pemain depan. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua tangan (Anam, Irawan, et al., 2019; Paixão et al., 2017). Satu pertandingan terdiri dari dua babak dengan waktu setiap babakanya 45 x 2 dan waktu istirahat 15 menit, jika skor masihimbang maka di adakan perpanjangan waktu 2 x 15 hingga terdapat siapa pemenangnya, tetapi kalau skor masihimbang akan di adakan tembakan adu penalty hingga mendapatkan satu pemenang.

## 2.4.2 Sarana dan Prasarana

Adapun sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan sepakbola, yaitu:

### 1. Lapangan

Permainan sepak bola dimainkan di atas lapangan atau lahan datar yang luas dan dibatasi oleh garis. Lapangan bermain harus berbentuk persegi panjang dan ditandai oleh garis-garis. Panjang lapangan 90-120 meter, lebarnya yaitu 45-90 meter. Lapangan diberi garis tegas yang lebarnya tidak lebih dari 12cm. Setiap sudut lapangan diberi bendera setinggi tidak lebih dari 1,5 meter. Titik tengah lapangan permainan diberi tandan dengan jelas, dan diberi lingkaran dengan jari-jari 9,5 meter. Area penjaga gawang bebas memegang bola disebut kotak pinalti. Kotak pinalti ada dua bagian, kotak pinalti besar panjangnya 40-45 meter dan lebarnya sekitar 16-19 meter. Kemudian kotak pinalti kecil berukuran panjang 18 meter dan lebar 5,5 meter.



Gambar 2. 1 Lapangan  
(Sumber: Dasar-Dasar Sepak Bola, Mielke D., 2017: 8)

## 2. Gawang

Gawang Ukuran gawang yaitu 7,32m (8yds) dan tingginya 2,44m (8ft). Seperti yang disebutkan dalam FIFA (2014) "jarak antara pos adalah 7,32m (8yds) dan jarak dari tepi bawah mistar ke tanah adalah 2,44m (8ft). Gawang merupakan tempat untuk mencetak gol, tiang dan palang gawang dibuat dari kayu, logam, atau fibre glass dengan tebal maksimum 12 cm serta dicat putih.



Gambar 2. 2 Gawang  
(Sumber: Dasar-Dasar Sepak Bola, Mielke D, 2017: 8)

## 3. Bola

Bola merupakan salah satu perlengkapan permainan sepak bola, terbuat dari kulit lunak dan bulat atau bahan yang sejenis dan bentuknya harus bulat, dengan ukuran: Garis lingkaran : 68,5 – 71 cm Berat : 410 – 450 gram Ukuran bola ini pada umumnya diberi tanda dengan nomor 5.



Gambar 2. 3 Bola  
(Sumber: Dasar-Dasar Sepak Bola, Mielke D. 2017: 8)

#### 4. Tanda perbatasan

Garis batas dibuat dari kapur dengan lebar 12 cm. Bendera sudut dibuat dari kain yang mudah dilihat. Tinggi tiang berukuran 1,5 meter.

#### 5. Perlengkapan Pemain

Garis batas dibuat dari kapur dengan lebar 12 cm. Bendera sudut dibuat dari kain yang mudah dilihat. Tinggi tiang berukuran 1,5 meter.

### 2.5 Teknik Dasar Sepak Bola

Teknik dasar dalam permainan sepakbola terdiri dari menendang bola, menerima/menghentikan bola, menggiring bola, menyundul bola, dan lempar ke dalam

#### 1. Menendang Bola (*Kicking*)

Menendang bola merupakan satu karakteristik permainan sepak bola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik akan dapat bermasin secara efisien. Tujuan Menendang bola adalah untuk mengoper (*passing*), menembak ke gawang (*shooting*), dan menyapu untuk menggalkan lawan (*sweeping*). Macam-macam menendang bola, yaitu

menendang dengan kaki bagian dalam, menendang dengan punggung kaki, dan menendang dengan kaki bagian luar.

Menendang dengan kaki bagian dalam (Sainal, 2018:7). Pada umumnya teknik menendang dengan kaki bagian dalam digunakan untuk mengoper jarak pendek (*short passing*).

Analisis gerakannya yaitu sebagai berikut:

- 1) Badan menghadap sasaran di belakang bola
- 2) Kaki tumpu berada di samping bola, lutut sedikit di tekuk
- 3) Kaki tendang di tarik ke belakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola
- 4) Perkenaan kaki pada bola tepat pada mata kaki dan tepat ditengah-tengah bola
- 5) Setelah menendang kaki tetap mengayun ke depan mengikuti arah bola

Menendang dengan punggung bagian dalam. Pada umumnya teknik menendang dengan punggung kaki bagian dalam digunakan untuk mengoper jarak jauh (*long passing*).

Analisis gerakannya sebagai berikut:

- 1) Posisi badan berada di belakang bola, sedikit serong. Kaki tumpu diletakkan di samping bola
- 2) Kaki tendang ditarik ke belakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola. Perkenaan kaki pada bola tepat di punggung kaki bagian dalam dan tepat pada tengah bawah bola dan pada saat kaki mengenai bola, pergelangan kaki ditegangkan.

- 3) Setelah menendang kaki tetap mengayun ke depan mengikuti arah bola.

Menendang dengan punggung kaki. Pada umumnya menendang dengan punggung kaki digunakan untuk menembak ke gawang (*shooting at the goal*)

Analisis gerakannya adalah sebagai berikut:

- 1) Badan dibelakang bola sedikit condong ke depan, kaki tumpu diletakkan disamping bola dengan ujung kaki menghadap ke sasaran, dan lutut sedikit di tekuk
- 2) Kaki tendang berada di belakang bola dengan punggung kaki menghadap ke sasaran
- 3) Kaki tendang tarik kebelakang dan ayunkan ke depan. Perkenaan kaki pada bola tepat pada punggung kaki penuh dan tepat pada tengah-tengah bola
- 4) Setelah menendang kaki tetap mengayun ke depan mengikuti arah bola (Sainal, 2018:7).

a. Teknik dasar *passing*

Menurut Hasibuan. H, (2018: 219) *Passing* merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola. Di lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat karena hampir sepanjang permainan sepak bola menggunakan *passing*. Untuk menguasai keterampilan *passing*, diperlukan penguasaan gerakan sehingga sasaran yang di inginkan tercapai.

Passing yang tepat akan memudahkan teman kita menerima bola dan permainan akan menarik untuk di tonton. Ada tiga bentuk passing dalam permainan sepakbola yaitu passing kaki dalam, kaki luar dan kaki kura-kura (Anam, Irawan, et al., 2019; Augustus et al., 2017; Kellis et al., 2004; Maly et al., 2018). Biasanya passing tersebut di lakukan pada saat situasi tertentu. Passing kaki dalam di lakukan saat mengoper bola ke teman untuk jarak pendek, passing kaki luar biasanya untuk membelokkan bola ke arah kanan penandang dan passing kaki kura-kura biasanya untuk umpan yang jauh dan membutuhkan power (Redwood-Brown, 2017)(Wing et al., 2020).q

Adapun dalam melakukan *passing* antara lain sebagai berikut :

- 1) Tempatkan kaki tumpuh di samping bola, bukan kaki untuk mengumpan
- 2) Gunakan kaki bagian dalam untuk melakukan *passing*
- 3) Kunci atau kuatkan tumit agar saat sentuhan dengan bola lebih kuat
- 4) Kaki dalam dari atas diarahkan ketengah bola (jantung) dan ditekan kebawah agar bola tidak melambung
- 5) Diteruskan dengan gerakan lanjutan, dimana setelah, melakukan passing ayunkan kaki jangan digantikan



**Gambar 2. 4 *Passing***  
(Sumber: Lhaksana J, 2012: 36)

b. Teknik dasar *shooting*

Menurut Lhaksana, J, (2012 : 34-35) *shooting* merupakan teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Teknik ini merupakan cara untuk menciptakan gol. Ini disebabkan seluruh pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan gol memenangkan pertandingan atau permainan. *Shooting* dapat dibagi menjadi dua teknik, yaitu *shooting* menggunakan punggung kaki dan ujung sepatu atau ujung kaki.

2. Menerima/Menghentikan Bola

Tujuan menerima/menghentikan bola adalah untuk mengontrol bola yang termasuk didalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan dan mempermudah untuk passing.

Menurut Lhaksana, J, (2012 : 31) teknik dasar dalam kemampuan *control* (menahan bola) haruslah menggunakan telapak kaki (*sole*). Dengan permukaan lapangan yang rata, bola akan bergulir cepat sehingga para pemain harus dapat mengontrol dengan baik. Apabila menahan bola jauh dari kaki, lawan akan mudah merebut bola.

Hal yang harus dilakukan dalam melakukan menahan bola antara lain sebagai berikut :

- a) Selalu melihat dan jaga keseimbangan pada saat datangnya bola.
- b) Sentuhan atau tahan dengan menggunakan telapak kaki (*sole*), agar bolanya diam tidak bergerak dan mudah dikuasai.



Gambar 2. 5 Teknik *Control*  
(Sumber: Mielke D , 2017: 8)

### 3. Menggiring bola (*dribbling*)

Menggiring bola adalah menendang bola terputus-putus atau pelan-pelan. Menggiring bola bertujuan untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan.

Menurut Lhaksana. J, (2012 : 33) teknik *dribbling* merupakan keterampilan penting dan mutlak harus dikuasai oleh setiap pemain sepak bola. *Dribbling* merupakan kemampuan yang dimiliki setiap pemain dalam menguasai bola sebelum diberikan kepada temannya untuk menciptakan peluang dalam mencetak gol. Dalam permainan sepak bola telapak kaki, kaki bagian luar dan bagian punggung kaki. Akan tetapi telapak kaki dengan alas permukaan lapangan yang rata, sehingga bola harus sepenuhnya di kuasai yang perlu diketahui dengan teknik menggiring bola yaitu :

- a) Kuasai bola serta jaga jarak dengan lawan.
- b) Jaga keseimbangan badan pada saat *dribbling*.
- c) Fokuskan pandangan setiap kali bersentuhan dengan bola.
- d) Sentuhan bola harus menggunakan telapak kaki secara berkesinambungan.



Gambar 2. 6 Teknik Menggiring Bola (*Dribbling*)  
(Sumber: Mielke D , 2017: 8)

#### 4. Menyundul bola

Tujuan menyundul bola dalam permainan sepakbola adalah untuk mengoper, mencetak bola dan mematahkan serangan lawan/membuang bola. Menyundul bola pada hakekatnya adalah memainkan bola dengan kepala. Tujuan menyundul bola adalah untuk mengumpan, mencetak gol, dan untuk mematahkan serangan lawan atau membuang bola. (Nusufi, 2012: 35).

#### 5. Lemparan ke dalam

Ketika bola melewati garis lapangan, pemain akan melakukan lemparan ke dalam. (Sainal, 2018:11).

### 2.6 Metode Bermain

Metode bermain merupakan cara berlatih teknik yang dilakukan dalam bentuk permainan. Metode bermain adalah metode yang mengajarkan suatu keterampilan psikomotorik dengan cara peragaan teknik kemudian mempraktikkannya dalam proses permainan. Dimana pengajaran latihan gerakan suatu keterampilan dipelajari mulai dari awal gerakan dimana adanya proses bermain.

Menurut hasil penelitian dari Fadlan (2019), metode bermain mampu meningkatkan keterampilan passing pada materi sepak bola dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh variasi permainannya lebih mudah dilakukan oleh anak-anak dan tidak ada tuntutan murid untuk menguasai keterampilan passing secara mendetail.

Salah satu bentuk latihan teknik *passing* dalam format *small game*, dan bermain yaitu Metode Rondo. Rondo atau dikenal juga dengan istilah kucing-kucingan adalah sebuah metode untuk meningkatkan keterampilan passing yang diimplementasikan pada seluruh level pemain sepak bola. Metode ini mengharuskan beberapa orang (minimal tiga orang) untuk saling mengoper bola. Menurut Johan Cruyff dalam buku *Our Competition is the World*, rondo atau kucing-kucingan memasukkan hampir semua aspek dalam permainan sepak bola kecuali *shooting*. Aspek kompetitif, membuka ruang, apa yang harus dilakukan saat ball possession, saat sedang memegang bola, menjaga ketat lawan dan merebut bola. Tentu saja hal ini akan membantu mengasah teknik bermain bola (dalam penelitian ini adalah teknik *passing*) yang ada pada diri murid (Bogy, 2019: 11).

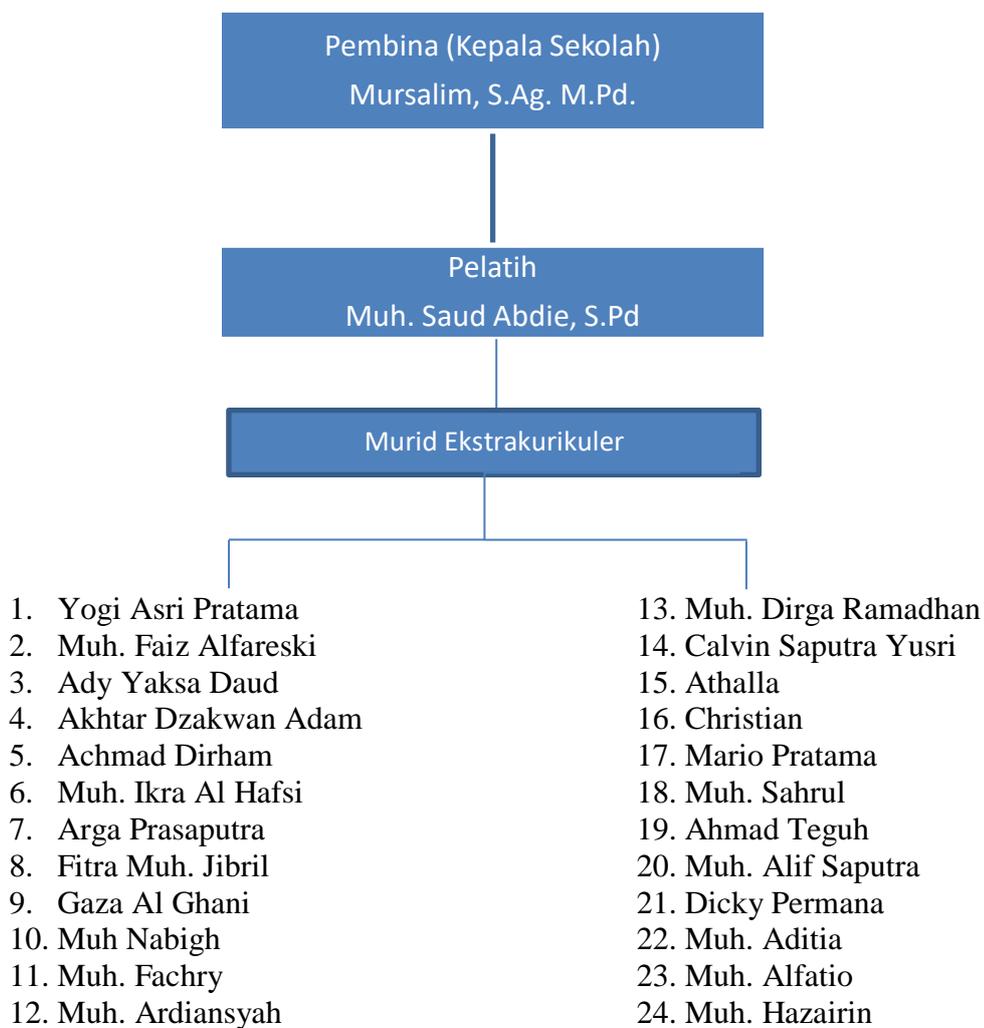
Metode latihan yang El rondo merupakan bentuk latihan dengan skema lingkaran diisi beberapa pemain dan menempatkan satu atau dua pemain di tengah lingkaran. Bentuk latihannya yaitu para pemain yang berdiri di keliling lingkaran harus berusaha untuk terus menguasai bola dengan cara mengumpangkan bola satu sama lain. Sebaliknya, pemain yang berada di tengah lingkaran harus berusaha untuk memotong bola. Ada banyak varietas el rondo, tetapi konsep dasarnya bahwa 6- 10 orang berdiri dalam lingkaran dan 1-3 pemain berdiri di tengah dan

mencoba untuk merampas bola, memblokir atau memaksa pemain melakukan kesalahan dengan bola keluar dari lingkaran Menurut Xavi Hernandez dalam wawancara sebuah stasiun televisi mengungkapkan bahwa Tiki Taka dikembangkan melalui pelatihan yang disebut “El Rondo” (Agusta A. 2020: 31).

## 2.7 Struktur Organisasi Ekstrakurikuler

Adapun struktur Organisasi Ekstrakurikuler olahraga cabang sepakbola di SDN 30

Mattirowalie yaitu:

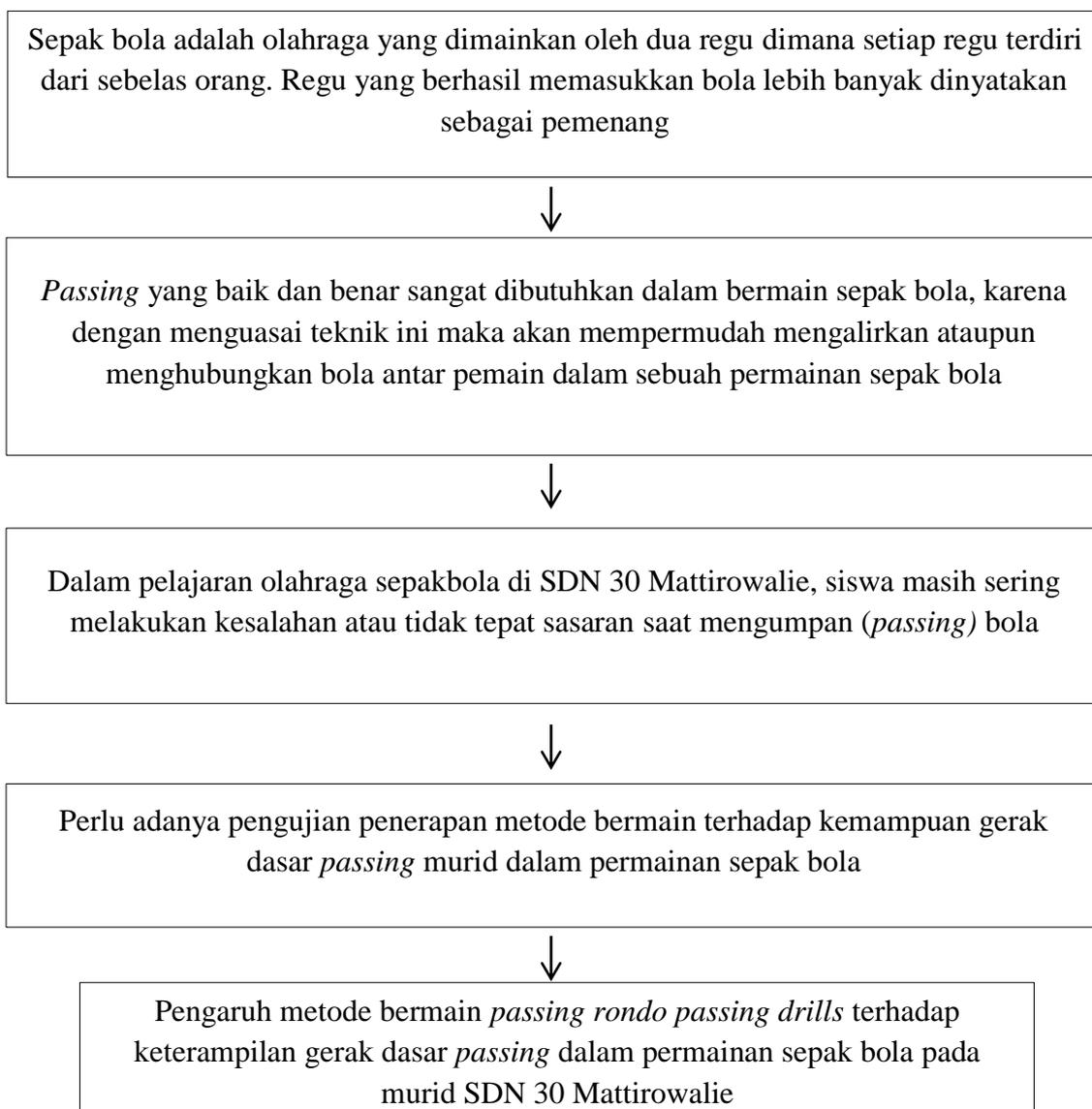


Gambar 2.7 Struktur Organisasi Ekstrakurikuler

## 2.8 Penelitian yang relevan

1. Penelitian yang dilakukan Wiwik. A, (2014) yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam”. Analisis data didapat nilai ttest yaitu sebesar 13,873. Dengan melihat tabel statistika dimana pada derajat kebebasan  $db=(N-1)$  adalah  $21-1=20$  dan pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai ttabel sebesar 1,725. Dengan demikian nilai dari ttest = 13,873 lebih besar dari nilai ttabel = 1,725, artinya hipotesis diterima berarti terdapat pengaruh metode bermain terhadap hasil passing menggunakan kaki bagian dalam yang signifikan.
2. Dwiyanto. A, (2011). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa tingkat keterampilan teknik dasar sepak bola murid peserta ekstrakurikuler sekolah sepak bola Padang United secara keseluruhan dapat dilihat dari 20 murid memiliki kriteria sebagai berikut: passing dan control memiliki rata-rata 42,80 dengan kategori kurang, dribbling memiliki rata-rata 63,45 dengan kategori baik, shooting memiliki rata-rata 50,60 dengan kategori sedang, heading 53,13 dengan kategori cukup.

## 2.9 Kerangka Berfikir



Gambar 2.8 Kerangka Berfikir

## 2.10 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono 2017:96).

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah

Ho = tidak ada pengaruh metode bermain *Rondo Passing Drills* terhadap keterampilan gerak dasar *passing* dalam permainan sepakbola murid SDN 30 Mattirowalie.

Ha = ada pengaruh metode bermain *Rondo Passing Drills* terhadap keterampilan gerak dasar *passing* dalam permainan sepakbola murid SDN 30 Mattirowalie.

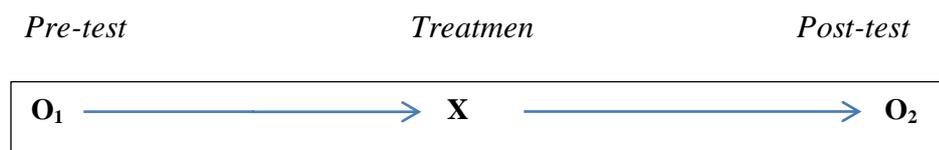
## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Menurut Sukmadinata (2016: 5), penelitian adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Penelitian eksperimen adalah satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat. Adapun Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah jenis penelitian eksperimen semu. Menurut (Hermawan, 2019: 35), eksperimen semu adalah penelitian mendekati percobaan sesungguhnya dimana tidak akan mengadakan kontrol, manipulasi semua variabel yang relevan. Penelitian ini akan dilakukan dua tes, yaitu tes awal sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir setelah diberikan perlakuan.

Menurut Sugiyono (2017: 64) Desain penelitian yang digunakan adalah “*One-Group Pretest-Posttest Desain*”, yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh metode bermain terhadap gerak dasar passing dalam permainan sepak bola pada murid SDN 30 Mattirowalie, adapun rancangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Tabel 3. 1 *One Group pretest-posttets design*  
 Sumber : Sugiyono (2017 : 111)

Keterangan :

$O_1$  : *Pre-test* (Tes awal)

$X$  : *Treatment* (Perlakuan)

$O_2$  : *Post-test* (Tes akhir)

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 30 Mattirowalie Kota Palopo. Waktu penelitian dilaksanakan selama 16 kali pertemuan menurut (Rizal. G. A, 2014:26) pada bulan Juli 2022.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono, (2016: 80), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Jadi populasi bukan hanya orang tapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetap meliputi karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Sesuai dengan pernyataan tersebut populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah murid SDN 30 Mattirowalie.

### 3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2017: 188) Sampel adalah bagian atau jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalkan karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti akan mengambil sampel dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulan akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang di ambil dari populasi harus betul-betul *representative*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh.

Menurut Sugiyono (2016: 85) Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

Berdasarkan populasi di atas yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah murid SDN 30 Mattirowalie yaitu sebanyak 24 orang yang dimana penarikan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Murid yang dipilih adalah murid yang mengikuti ekstrakurikuler sepak bola di SDN 30 Mattirowalie.

### **3.4 Jenis dan Sumber data**

#### **3.4.1 Jenis Data**

Menurut Sugiyono (2010: 15) Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat di ukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka. Dalam hal ini data kuantitatif yang di perlukan adalah: jumlah guru, murid dan karyawan, jumlah sarana dan prasarana serta nilai murid.

#### **3.4.2 Sumber Data**

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan satu sumber data yaitu sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti (atau petugasnya) dari sumber pertamanya (Sugiyono, 2010: 15). Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah hasil *passing* yang dilakukan oleh murid.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Cronbach (1960) dalam Winarno (2013: 97) “Tes adalah suatu proses yang sistematis untuk mengobservasi tingkah laku seseorang yang dideskripsikan dengan menggunakan skala berupa angka atau system dengan kategori tertentu.

Menurut Sugiyono (2017: 308) Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu dengan metode tes dan pengukuran terhadap *testi*.

Pengumpulan data dilakukan dengan tes dan pengukuran. Tes yang digunakan untuk pengambilan data adalah modifikasi tes mengoper bola rendah. Pengumpulan data dilakukan sebanyak 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui keterampilan awal sebelum di berikan *treatment*. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk melihat pengaruh dari *treatment* yang telah dilaksanakan.

### **3.5.1 Jadwal Latihan**

Pelaksanaan eksperimen lapangan berlangsung selama 16 kali pertemuan, yaitu dengan perincian waktu 4 kali pertemuan dalam satu minggu, dengan jumlah waktu pertemuan 90 menit, dengan prinsip latihan penambahan beban latihan secara berkesinambungan namun dengan tetap memperhatikan karakteristik sampel yang akan diteliti yakni murid ekstrakurikuler sepak bola SDN 30 Mattirowalie, sehingga program latihan yang diberikan dapat dijalankan sesuai dengan kemampuan dan karakteristik murid ekstrakurikuler sepak bola SDN 30 Mattirowalie. Kegiatan penelitian selama waktu pelaksanaan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan penelitian

No	Hari	Jam	Lokasi
1	Senin	15.30-17.00	SDN 30 MATTIROWALIE
2	Selasa	15.30-17.00	
3	Juma'at	15.30-17.00	
4	Sabtu	15.30-17.0	

Tabel 3.3 Program latihan *Rondo Passing Drills* perminggu

Senin	Selasa	Juma'at	Sabtu
• Pengarahan materi (5 menit)			
• <i>Warming up</i> (10 menit)			
• Fisik (15 menit) - Daya tahan dengan bola	• Fisik (15 menit) - Kecepatan berbagai arah	• Fisik (15 menit) - Reaksi	• Fisik (15 menit) - Kelincahan
• Teknik (15 menit) - Passing kontrol	• Teknik (15 menit) - Passing tanpa kontrol	• Teknik (15 menit) - Passing support	• Teknik (15 menit) - Passing target
• Taktik (15 menit) - Latihan <i>Rondo Passing Drills</i>	• Taktik (15 menit) - Latihan <i>Rondo Passing Drills</i>	• Taktik (15 menit) - Latihan <i>Rondo Passing Drills</i>	• Taktik (15 menit) - Latihan <i>Rondo Passing Drills</i>
• Games (25 menit)			
• Pendinginan (5 menit)			

(Sumber : Zaenal: 2020)

### 3.6 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

Variabel Penelitian menurut Setyawan D (2021:47) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Adapun

variable bebas dalam penelitian ini yaitu metode bermain *Rondo Passing Drills* sedangkan variable kontrolnya adalah murid dipilih berdasarkan tingkat pengetahuannya yang sama pada ekstrakurikuler di SDN 30 Mattirowalie. Dengan variable kontrol tersebut, pengaruh metode bermain dengan peningkatan gerak dasar *passing* murid SDN 30 Mattirowalie akan semakin akurat.

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono (2013: 133) instrument penelitian adalah suatu alat yang di gunakan untuk mengukur nilai *variable* yang diteliti. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah dalam bentuk tes dan pengukuran. Menurut Arikunto (2013: 136) “Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, sehingga mudah diolah”.

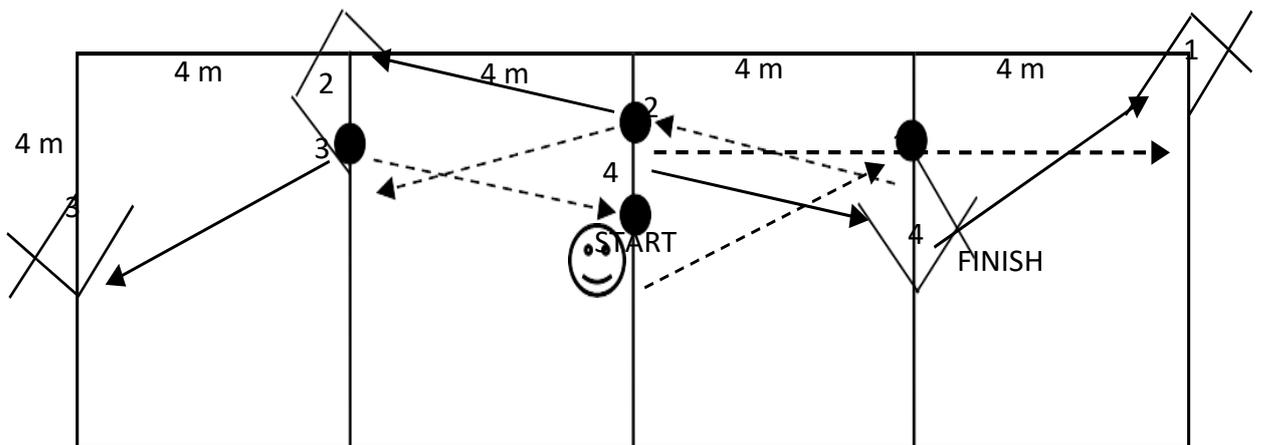
Instrument atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes mengoper bola rendah (subagyo Irianto, 1995) yang di uji validitas dan realibitas tesnya kembali dan disesuaikan untuk tes *passing* sepak bola oleh Akrimul Insanul (2018: 92). Test keterampilan ini memiliki validitas tes adalah 0,66 dan reliabelitas tes 0,69. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur keterampilan *passing*.

#### **3.7.1 Tes Awal (*Pre Test*)**

Pelaksanaan tes terdiri dari tes awal (*Pre test*) dan tes akhir (*Post test*). *Pre test* yaitu test yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan. Sebelum dilakukan *Pre test* peneliti harus memeriksa kesehatan, kelainan anatomi, maupun cedera yang pernah dialami atau sedang dialami.

Adapun cara pelaksanaan *pre-test passing* adalah sebagai berikut:

Alat yang dibutuhkan adalah: Meteran, cons/ patok, bola, sebuah lapangan sepakbola, stopwatch, peluit, alat tulis menulis, dan blangko penelitian.



Gambar 3. 1. Denah dan ukuran lapangan saat test

Sumber: Arsil (2015:141)

Prosedur pelaksanaan :

Keterangan :

-  : Bola
-  : Operan bola
-  : Arah lari
-  : Subjek yang diuji
-  : Gawang kecil ukuran panjang 1,5 meter dan tinggi 0,5 meter.

Prosedur Pelaksanaan :

- a. Peserta tes berada dibelakang garis start, Pada aba-aba “ya” peserta tes lari kearah bola 1 dan menendang ke sasaran 1.
- b. Selanjutnya lari menuju bola 2 dan menendang ke sasaran 2.
- c. Selanjutnya lari menuju bola 3 dan menendang ke sasaran 3
- d. Selanjutnya lari menuju bola 4 dan menendang ke sasaran 4 dan akhirnya lari menuju garis finis.

### 3.7.2 Treatment (*Perlakuan*)

Adapun cara pelaksanaan *treatment* adalah sebagai berikut:

1. Alat/fasilitas: bola, meteran, *cone*
2. Pelaksanaan *Rondo Passing Drills*:
  - a) Berdoa
  - b) Pemberian materi latihan *passing*
  - c) Pemanasaan (*Warming Up*)
  - d) Pembangian kelompok, 1 kelompok terdiri dari 6 pemain
  - e) 4 vs 2 pemain dan 1 bola, pemain A mengumpan ke pemain B kemudian mengumpan ke pemain C kemudian mengumpan ke pemain D. Dua orang lainnya bertugas mengejar bola. jika salah satu dari dua orang yang mengejar bola tersebut mendapatkan bola, maka dia berganti posisi dengan pemain yang kehilangan bola.

### 3.7.3 *Post Test*

*Post test* yaitu tes yang dilakukan setelah diberikan perlakuan setelah pemberian latihan *passing* dalam bermain dengan variasi selama 16 kali pertemuan. Kemudian dilakukan tes keterampilan *passing*. *Post test* ini sama halnya dengan perlakuan pada saat *pretest*.

### 3.7.4 Penilaian bagaimana test dilakukan

Penilaian dihitung setelah semua bola ditendang ke sasaran dengan waktu maksimal

### 3.7.5 Norma.

Tabel 3.4 Transformasi skor *Test Short Pass* (Waktu) ke dalam T-Score

T-SCORE	Short Pass Test (/10 detik)	T-SCORE	Short Pass Test (/10 detik)
90	< 3.00	46	11.14 – 11.30
84	3.01 – 4.00	45	11.31 – 11.50
68	4.01 – 7.09	44	11.51 – 11.70
67	7.10 – 7.32	43	11.71 – 11.81
65	7.33 – 7.69	42	11.82 – 12.00
64	7.70 – 7.89	41	12.01 – 12.20
63	7.90 – 8.11	40	12.21 – 12.42
62	8.12 – 8.30	39	12.43 – 12. 47
61	8.31 – 8.46	38	12.48 – 12.70
60	8.47 – 8.68	37	12.71 – 13.03
59	8.69 – 8.81	36	13.04 – 13.20
58	8.82 – 9.06	35	13.21 – 13.40
57	9.07 – 9.21	34	13.41 – 13.59
56	9.22 – 9.44	33	13.60
55	9.45 – 9.62	32	13.61 – 13.80
54	9.63 – 9.80	31	13.81 – 14.09
53	9.81 – 10.00	30	14.10 – 14.20
52	10.01 – 10.15	29	14.21 – 14.40
51	10.16 – 10.38	28	14.41 – 14.60
50	10.39 – 10.57	25	14.61 – 15.20
49	10.58 – 10.74	22	15.21 – 15.70
48	10.75 – 10.92	20	15.71 – 16.10
47	10.93 – 11.13	19	16.11 – 19.78

Sumber: Arsil (2015:142-143)

Tabel 3.5 Transformasi skor *Test Short Pass* (Bola Masuk) ke dalam T-Score

T- SCORE	SHORT PAST (10/detik)
66	4
55	3
45	2
34	1

Sumber: Arsil (2015:142-143)

Tabel 3.6 Norma penilaian *Test Short Pass*(T-Score Waktu + Bola masuk)

NO	Klasifikasi T-Score	T-Score
1	Baik Sekali	> 124
2	Baik	104 – 123
3	Sedang	85 – 103
4	Kurang	65 – 84
5	Kurang Sekali	< 64

Sumber : Arsil (2015:142-143)

### 3.8 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dengan memakai uji t (dependent sampel). Menurut Tim Mata Kuliah Statistik (2017:42) “Sampel dikatakan berhubungan/tidak bebas apabila keberadaan satu sampel pada satu kelompok ada kaitannya dengan keberadaan sampel lainnya pada kelompok lain. Sampel yang berhubungan ini, mungkin hanya satu sampel tetapi dikenakan perlakuan dua kali, atau dua sampel yang disamakan atas dasar variabel tertentu (variabel terikat), tetapi kedua sampel tersebut mendapatkan perlakuan yang berbeda.

#### 3.8.1 Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif yang digunakan untuk mendeskriptifkan hasil penelitian dari masing-masing variabel. Analisis Deskriptif dapat membantu menggambarkan hasil data peneliti agar lebih mudag di pahami.

#### 3.8.2 Analisis Inferensial

##### a) Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah hasil data yang diteliti berdistribusi normal. Pengujian normalitas menggunakan dengan uji *Kolmogrov-Smirnov* dan . Normal atau tidaknya suatu hasil data adalah  $p > 0,05$  (5%) maka

dinyatakan normal, dan jika  $p < 0,05$  (5%) maka hasil data dinyatakan tidak normal.

b) Uji Homogenitas

Selaian pengujian hasil data, perlu ada uji homogenitas data yang akan dianalisis.

Uji ini digunakan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang homogen.

Kriteria yang di gunakan pada uji homogenitas adalah jika  $p > 0,05$  dan  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ , maka tes dinyatakan homogen, jika  $p < 0,05$  dan  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ , maka tes di katakan tidak homogen.

c) Uji Hipotesis

Untuk menguji ada tidaknya pengaruh metode bermain *Rondo Passing Drills* terhadap gerak dasar *passing* dalam permainan sepak bola pada murid SDN 30 Mattirowalie.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

##### 4.1.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 30 Mattirowalie. Dalam penelitian ini melibatkan murid SDN 30 Mattirowalie adalah sampel dimana penelitian akan menerapkan metode bermain rondo *passing drills* meningkatkan kemampuan Passing.

##### 4.1.2 Deskripsi Data

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Penelitian ini terdiri dari tes awal dan tes akhir tentang metode bermain rondo *passing drills* terhadap kemampuan passing dalam permainan sepak bola pada murid SDN 30 Mattirowalie. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel independen metode bermain rondo *passing drills* dan variabel dependen kemampuan passing. Dalam penelitian ini, penelitian memperoleh data dari hasil *Pre Test* dan *Post Test* yang dilakukan pada murid SDN 30 Mattirowalie. *Pre Test* merupakan kemampuan yang belum diberikan perlakuan sedangkan *Post Test* merupakan tes kemampuan yang sudah diberikan perlakuan atau *treatment*. Kedua tes ini berfungsi untuk mengukur sampai mana ke efektifan program yang diberikan.

Pengambilan data awal/*pretest* murid SDN 30 Mattirowalie akan di perintahkan untuk melakukan kemampuan passing sebelum diberikan perlakuan. Kemudian diberikan perlakuan selama 16 kali pertemuan setelah diberi perlakuan, selanjutnya akan pengambilan data akhir atau *post test* kepada murid SDN 30

Mattirowalie. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir murid SDN 30 Mattirowalie setelah diberi perlakuan. Untuk memberi gambaran data yang lebih jelas dari penelitian ini.

#### 4.1.3 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif data dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran umum data penelitian. Analisis deskriptif dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* kemampuan passing. Analisis deskriptif meliputi nilai mean, simpangan baku, rentang, minimum dan maksimum.

Tabel 4.1 Hasil analisis deskriptif *pretest* dan *posttest* kemampuan Passing dalam permainan sepak bola

Variable	N	Mean	Std. deviation	Range	Min	Max
<i>Pretest</i> kemampuan passing	24	88,29	11,133	40	72	112
<i>Posttest</i> kemampuan passing	24	122,96	8,078	29	110	139

Hasil analisis deskriptif dapat diketahui *pretest* kemampuan passing memiliki N (sampel) sebesar 24, mean (rata-rata) sebesar 88,29, Std.deviation (simpangan baku) sebesar 11,133, Range (rentang) sebesar 40, Min (nilai terendah) sebesar 72, Max (nilai tertinggi) sebesar 112. Hasil analisis deskriptif dapat diketahui *posttest* kemampuan passing memiliki N (sampel) sebesar 24, mean (rata-rata) sebesar 122,96, Std.deviation (simpangan baku) sebesar 8,078, Range (rentang) sebesar 29, Min (nilai terendah) sebesar 110, Max (nilai tertinggi) sebesar 139.

#### 4.1.4 Kategori Data

Kategori data dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran umum data penelitian. Kategori data dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* kemampuan passing. Analisis kategori data sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kategori Data Pretest Kemampuan Passing

T-Score	Frekuensi	Persentase	Klasifikasi T-Score
$x > 124$	0	0%	Baik Sekali
104 - 123	3	12%	Baik
85 - 103	10	42%	Sedang
65 - 84	11	46%	Kurang
$x < 64$	0	0%	Kurang Sekali
Total	24	100	

Tabel di atas diketahui murid yang masuk dalam kategori baik sekali sebanyak 0 orang atau setara dengan 0%, murid yang masuk dalam kategori baik sebanyak 3 orang atau setara dengan 12%, murid yang masuk dalam kategori sedang sebanyak 10 orang atau setara dengan 42%, murid yang masuk dalam kategori kurang sebanyak 11 orang atau setara dengan 46%, murid yang masuk dalam kategori kurang sekali sebanyak 0 orang atau setara dengan 8%.

Tabel 4.3 Kategori Data Posttest Kemampuan Passing

T-Score	Frekuensi	Persentase	Klasifikasi T-Score
$x > 124$	6	25%	Baik Sekali
104 - 123	18	75%	Baik
85 - 103	0	0%	Sedang
65 - 84	0	0%	Kurang
$x < 64$	0	0%	Kurang Sekali
Total	24	100	

Tabel di atas diketahui murid yang masuk dalam kategori baik sekali sebanyak 6 orang atau setara dengan 25%, murid yang masuk dalam kategori baik sebanyak 18 orang atau setara dengan 75%, murid yang masuk dalam kategori sedang sebanyak 0 orang atau setara dengan 0%, murid yang masuk dalam kategori kurang sebanyak 0 orang atau setara dengan 0%, murid yang masuk dalam kategori kurang sekali sebanyak 0 orang atau setara dengan 0%.

#### 4.1.5 Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji apakah variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan SPSS 23. Untuk mengetahui normal tidaknya data adalah jika  $\text{sig} > 0,05$  maka normal dan jika  $< 0,05$  maka dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kemampuan passing dalam permainan sepak bola

No	Variabel	Shapiro-Wilk	Sig.	$\alpha$	Ket
1	<i>Pretest</i> kemampuan passing	0,942	0,181	0,05	Normal
2	<i>Posttest</i> kemampuan passing	0,938	0,150	0,05	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data diketahui nilai signifikan *pretest* kemampuan passing dengan nilai Shapiro-Wilk sebesar 0,942 dan tingkat signifikan sebesar 0,181 lebih besar dari  $\alpha$  0,05, maka bisa dikatakan distribusi *pretest* kemampuan passing adalah mengikuti sebaran normal atau berdistribusi

normal. Sedangkan *posttest* kemampuan passing dengan nilai Shapiro-Wilk sebesar 0,938 dan tingkat signifikan sebesar 0,150 lebih besar dari  $\alpha$  0,05, maka bisa dikatakan distribusi *posttest* kemampuan passing adalah mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.

#### 4.1.6 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan variansi atau untuk menguji bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen. Kriteria pengambilan keputusan diterima apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05.

Tabel 4.5 Hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* kemampuan Passing kaki bagian dalam permainan sepak bola

Lavene Statistic	df1	df2	Sig.	Ket
3,239	1	46	0,078	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* dengan levane test sebesar 3,239 dengan nilai signifikan sebesar 0,078, diketahui bahwa nilai signifikan sebesar dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan bahwa data diperoleh dari sampel yang homogen yang diterima. Kesimpulan yang dapat diambil yaitu data *pretest* dan *posttest* memiliki populasi yang homogen.

#### 4.1.7 Uji Hipotesis

Uji T dalam penelitian ini menggunakan *paered* sampel T test untuk mengetahui pengaruh *zig-zag run* terhadap kemampuan passing. Hasil uji *paered* sampel T test dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6 Uji T berpasangan Paired Sample T test

Variabel	N	T-Hitung	T-Tabel	Sig.(2-tailed)
<i>Pretest</i> kemampuan passing <i>Posttest</i> kemampuan passing	24	13,633	2,068	0,000

Dilihat dari tabel di atas dapat disimpulkan nilai  $t = \text{hitung}$  sebesar 13,633 nilai tersebut lebih besar dari  $t = \text{tabel}$  2,068 atau  $t = \text{hitung}$  sebesar 13,633 >  $t = \text{tabel}$  2,068 dan hasil sig. (2-tailed) yaitu 0,000 < 0,05. Berarti ada pengaruh yang signifikan metode bermain rondo *passing drills* terhadap kemampuan passing dalam permainan sepak bola pada murid SDN 30 Mattirowalie.

#### 4.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada pengaruh yang signifikan metode bermain rondo *passing drills* terhadap kemampuan passing dalam permainan sepak bola pada murid SDN 30 Mattirowalie. Metode bermain merupakan cara berlatih teknik yang dilakukan dalam bentuk permainan. Metode bermain adalah metode yang mengajarkan suatu keterampilan psikomotorik dengan cara peragaan teknik kemudian mempraktikkannya dalam proses permainan. Dimana pengajaran latihan gerakan suatu keterampilan dipelajari mulai dari awal gerakan dimana adanya proses bermain. Menurut hasil penelitian

dari Fadlan (2019), metode bermain mampu meningkatkan keterampilan passing pada materi sepak bola dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh variasi permainannya lebih mudah dilakukan oleh anak-anak dan tidak ada tuntutan murid untuk menguasai keterampilan passing secara mendetail.

Salah satu bentuk latihan teknik *passing* yaitu metode rondo. Rondo atau dikenal juga dengan istilah kucing-kucingan adalah sebuah metode untuk meningkatkan keterampilan passing yang diimplementasikan pada seluruh level pemain sepak bola. Metode ini mengharuskan beberapa orang (minimal tiga orang) untuk saling mengoper bola. Menurut Johan Cruyff dalam *buku Our Competition is the World*, rondo atau kucing-kucingan memasukkan hampir semua aspek dalam permainan sepak bola kecuali *shooting*. Aspek kompetitif, membuka ruang, apa yang harus dilakukan saat ball possession, saat sedang memegang bola, menjaga ketat lawan dan merebut bola. Tentu saja hal ini akan membantu mengasah teknik bermain bola (dalam penelitian ini adalah teknik *passing*) yang ada pada diri murid (Bogy, 2019: 11).

Metode el rondo merupakan salah satu metode yang memiliki konsep lingkaran, dimainkan oleh sekelompok pemain yang bertujuan untuk menjaga penguasaan bola dengan saling mengoper bola, serta beberapa pemain lain di dalam lingkaran yang bertugas merebut bola. Segala aspek dalam permainan sepakbola kecuali shooting, dapat dilakukan dalam rondo (DiBernardo, 2014). Artinya, el rondo memuat aspek passing. Untuk itu, el rondo dalam penelitian ini dijadikan pedoman sebagai salah satu cara untuk menghasilkan temuan baru dalam meningkatkan akurasi passing sepakbola.

metode bermain rondo ini sifatnya menarik dan menyenangkan, sangat cocok diberikan kepada anak-anak karena pada usia ini sering disebut sebagai usia emas untuk belajar (*golden age of learning*). Hal ini juga didukung oleh salah satu legenda Barcelona tentang keunggulan metode el rondo ini supaya dilakukan disetiap sesi latihan, berikut sedikit kutipan dari Xavi Hernandez “*It’s all about rondos. Every single day. It’s the best exercise there is. You learn to take responsibility and to play the ball. Bang, bang, bang. Always with one touch. Think fast and find the free space.*” Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa metode el rondo dapat memberikan pengaruh yang berarti terhadap kemampuan passing dalam permainan sepakbola.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa data diatas menunjukkan hasil penelitian tersebut: ada pengaruh yang signifikan metode bermain rondo *passing drills* terhadap kemampuan passing dalam permainan sepak bola pada murid SDN 30 Mattirowalie., dengan ilai  $t=$  hitung sebesar 13,633 nilai tersebut lebih besar dari  $t=$ tabel 2,068 atau  $t=$  hitung sebesar  $13,633 > t=$ tabel 2,068 dan hasil sig. (2-tailed) yaitu  $0,000 < 0,05$ . Berarti ada pengaruh yang signifikan metode bermain rondo *passing drills* terhadap kemampuan passing dalam permainan sepak bola pada murid SDN 30 Mattirowalie.

#### B. Saran

Dari hasil penelitian kemampuan passing dengan metode bermain rondo *passing drills* guna meningkatkan kemampuan menggiring bola pada murid SDN 30 Mattirowalie, maka penelitian ini memberikan saran untuk pihak-pihak yang terkait antara lain sebagai berikut:

##### 1. Bagi Murid

Diharapkan kepada atlit pada umumnya agar menggunakan metode bermain rondo *passing drills* untuk dapat meningkatkan kemampuan passing.

## 2. Bagi Pelatih

Disarankan agar dapat memperbanyak variasi dan modifikasi metode bermain dapat meningkatkan kemampuan passing dengan program latihan yang bervariasi.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan lagi tentunya dengan menambah populasi yang lebih besar dan menambah variabel penelitian.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agusta A., Agus A, 2020. *Pengaruh Metode Latihan El Rondo Terhadap Keterampilan Short Passing Pemain Sepakbola IPPKM*, Vol 3 No 1 (2020): Jurna Stamina Edisi januari 2020 : 31-39
- Agustanul A. Tono S., Bogy R. 2018. *Analisis Muatan Materi Senam Pada Bahan Ajar Pjok Sekolah Dasar Negeri Di Kota Bengkulu*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani, 2(1). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kinestetik>.
- Anam, K., Irawan, F. A., & Nurrachmad, L. 2019. *Pengaruh metode latihan dan koordinasi matakaki terhadap ketepatan tendangan jarak jauh*. Media Ilmu Keolahragaan Indonesia, 8(2), 57–62. <https://doi.org/10.15294/miki.v8i2.17184>
- Arsil. 2015. *Evaluasi Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang : Wineka Media
- Augustus, S., Mundy, P., & Smith, N. 2017. *Support leg action can contribute to maximal instep soccer kick performance: an intervention study*. Journal of Sports Sciences, 35(1), 89–98. <https://doi.org/10.1080/02640414.2016.1156728>
- Bangun, S. Y. (2016). *Peran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan di Indonesia*. Publikasi Pendidikan, 6(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>.
- Bogy, Defliyanto. 2019. *Implementasi Metode Rondo Untuk Meningkatkan Teknik Passing Mahamurid Pada Mata Kuliah Futsal Penjas Prodi Penjas FKIP Unib*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani, Universitas Bengkulu, 10-17.
- DiBernardo, M. (2014). *The Science of Rondo “ Progressions , Variations & Transitions .” In Part of The method Soccer coaching series*. [https://wheefootball.files.wordpress.com/2022/12/rondo\\_science.pdf](https://wheefootball.files.wordpress.com/2022/12/rondo_science.pdf).
- Dica, F.W. 2015 *Pengaruh latihan pendekatan taktik terhadap kemampuan passing dan dribbling pada peserta ekstrakurikuler futsal di SMAN 1 Maospasti*. Skripsi S1, Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Fadlan, M. N., & Pratama, A. T. (2019). *Penerapan metode bermain untuk meningkatkan keterampilan passing dalam permainan sepak bola di sekolah dasar*. Prosiding Seminar Nasional & Expo II Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat 2019, 1167–1172.

- Harmono, Setyo. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Dan Gaya Belajar Terhadap Pemahaman Konseptual Dan Ketrampilan Gerak Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Murid Sma Kota Kediri*. Jurnal Pembelajaran Olahraga. Volume 3 Nomor 1
- Hermawan Iwan. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Kuningan: Hidayatul QuranKuningan
- Irfan M, Yenes R. 2020. *Kemampuan Teknik Dasar Sepak bola” Padang*; Universitas Negeri Padang
- Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F., & Sukoco, P. (2020). *Children’s social skills through traditional sport games in primary schools*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 39(1), 39–53. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28210>
- Kellis, E., Katis, A., & Gissis, I. 2004. *Knee biomechanics of the support leg in soccer kicks from three angles of approach*. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 36(6), 1017–1028. <https://doi.org/10.1249/01.MSS.0000128147.01979.31>
- Lhaksana, J. 2011. *Taktik dan strategi futsal Modern*. Jakarta. Be Champion. Jakarta.
- Lhaksana, J. 2012. *Taktik dan strategi futsal Modern*. Jakarta. Be Champion. Jakarta.
- Lutfiyanto, A., Hidayah, T., & Fakhruddin. 2019. *Performance of certified physical education teacher (Review of self concept and work motivation)*. Journal of Physical Education and Sports, 8(2), 133–139. <https://doi.org/10.15294 /jpes.v8i2.24587>
- Ma’mun, A. 2019. *Governmental roles in indonesian sport policy: From past to present*. International Journal of the History of Sport, 36(4–5), 388–406. <https://doi.org/10.1080/09523367.2019.1618837>
- Maly, T., Sugimoto, D., Izovska, J., Zahalka, F., & Mala, L. 2018. *Effect of muscular strength, asymmetries and fatigue on kicking performance in soccer players*. International Journal of Sports Medicine, 39(04), 297–303. <https://doi.org/10.1055/s-0043-123648>
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Bandung, PT. Intan Sejati.
- Munandar, Aris dan Hartati, Sasminta Christina Yuli. 2016. *Perbandingan Motivasi Murid Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani*,

*Olahraga Dan Kesehatan Pada Murid Kelas 3 Dan Kelas 5 Di Sdn Jatilangkung Mojokerto.* Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Volume 04 Nomor 01

- Paiman. 2019. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.* Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Paixão, P., Sampaio, J., Almeida, C. H., & Duarte, R. 2017. *How does match status affects the passing sequences of top-level European soccer teams?* [Http://Dx.Doi.Org/10.1080/24748668.2015.11868789](http://dx.doi.org/10.1080/24748668.2015.11868789),15(1),229–240.  
<https://doi.org/10.1080/24748668.2015.11868789>
- Rachman, H. A., Yudanto, Sujarwo, & Sudardiyono. 2018. *Intervention model of perceptual motor development in preschool children movement development.* Proceedings of the 2nd Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science (YISHPESS 2018) and 1st Conference on Interdisciplinary Approach in Sports (CoIS 2018), 278, 61–65.  
<https://doi.org/10.2991/yishpess-cois-18.2018.15>
- Sainal.2018. *Buku Ajar Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.* Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sari, Anggun Permata., Umar dan Khairuddin. 2019. *Pengaruh Motivasi Belajar, Perhatian Orang Tua, Dan Kebugaran Jasmani Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan.* Docplayer.info
- Scheunemann S.Timo. 2012. *Kurikulum Sepak Bola Indonesia.* Jakarta: PSSI.
- Setyawan D. A. 2021. *Hipotesis dan Variabel Penelitian.* Jakarta: Tahta Media.
- Sigid, M., & Setiawan, C. 2018. *Phenomenological study of experience and meaning on K13 implementation by elementary physical education teacher Purworejo regency.* Proceedings of the 2nd Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science (YISHPESS 2018) and 1st Conference on Interdisciplinary Approach in Sports (CoIS 2018), 278, 76–81. <https://doi.org/10.2991/yishpess-cois-18.2018.18>
- Suherman, Adang. 2016. *The analysis of character education in teaching physical education.* Proceedings of the 2015 International Conference on Innovation in Engineering and Vocational Education, 232–234.  
<https://doi.org/10.2991/icieve-15.2016.50>
- Suwirman. 2015. *Penelitian Dasar.* Padang: UNP Pres

Susanto, M. (2021). Upaya Pengembangan Karakter Peserta Didik Melalui Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. *Osf.Io*, 9. Retrieved from <https://osf.io/preprints/9sn8>.

UNESCO. 2015. *Quality physical education (QPE): Guidelines for policy-maker*. France: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)

Widiastuti S. S. 2019. *Mengenal Permainan Olahraga Bola Besar*. Cetakan 1. Myria Publisher. Ponorogo

Yahya, & Septian. 2019. *Filsafat Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bengkulu: Penerbit Zara Abadi

