

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SMALL SIDED GAMES*
DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* TERHADAP
KETEPATAN *PASSING* DALAM PERMAINAN
SEPAKBOLA DI SMA N 1 KIBANG**

(Skripsi)

Oleh

FERDI FIRMANSYAH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SMALL SIDED GAMES* DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* TERHADAP KETEPATAN *PASSING* DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA DI SMA N 1 KIBANG

OLEH

FERDI FIRMANSYAH

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *small sided games* dan *teams games tournaments* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi berjumlah 224 siswa dan teknik sampel menggunakan teknik *random sampling* dengan jumlah sampel 60 siswa putra. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan teknik tes dan pengukuran berdasarkan hasil tes ketepatan *passing*. Analisis data penelitian menggunakan analisis uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *small sided games* terhadap ketepatan *passing* ($t_{hitung} = 15,303 > t_{tabel} = 2,045$). 2) Ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *team game tournament* terhadap ketepatan *passing* ($t_{hitung} = 15,272 > t_{tabel} = 2,045$). 3) Tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *small sided games* dan *team game tournament* terhadap ketepatan *passing* ($t_{hitung} 1,104 < t_{tabel} 2,002$). Dilihat dari rata-rata tes akhir ketepatan *passing* diperoleh rata-rata kelompok *small sided games* adalah 9,60 dan kelompok *teams games tournaments* adalah 8,93, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *small sided games* lebih baik dalam meningkatkan ketepatan *passing* sepakbola di SMA N 1 Kibang dibanding model pembelajaran *teams games tournaments*.

Kata Kunci : *passing*, sepakbola, *small sided games*, *teams games tournaments*

ABSTRACT

THE EFFECT OF SMALL SIDED GAMES AND TEAMS GAMES TOURNAMENTS LEARNING MODELS TO PASSING TO ACCURACY IN FOOTBALL AT SMA N 1 KIBANG

By

FERDI FIRMANSYAH

This study aims to determine the effect of small sided games and teams games tournaments learning model on the accuracy of passing in the football at SMA N 1 Kibang.

The type of research used is quantitative with experimental methods. The population is 224 students and the sample technique uses a random sampling technique with a sample of 60 male students. The data collection technique used is the test and measurement technique based on the results of the passing accuracy test. Analysis of research data using t-test analysis.

The results showed that 1) There was a significant effect of the small sided games learning model on the accuracy of passing ($t \text{ count} = 15.303 > t \text{ table} = 2.045$). 2) There is a significant effect of the team game tournament learning model on the accuracy of passing ($t \text{ count} = 15.272 > t \text{ table} = 2.045$). 3) There is no significant difference between the learning model of small sided games and team game tournament on the accuracy of passing ($t \text{ count} 1.104 < t \text{ table} 2.002$). Judging from the average final test of passing accuracy, the average for the small sided games group is 9.60 and the teams games tournaments group is 8.93, so it can be concluded that the small sided games learning model is better in improving the accuracy of football passing in SMA N 1 Kibang compared to the learning model of teams games tournaments.

Keywords: *football, passing, small sided games, teams games tournaments*

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SMALL SIDED GAMES*
DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* TERHADAP
KETEPATAN *PASSING* DALAM PERMAINAN
SEPAKBOLA DI SMA N 1 KIBANG**

Oleh

**FERDI FIRMANSYAH
1713051036**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan
Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
SMALL SIDED GAMES DAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENTS TERHADAP KETEPATAN
PASSING DALAM PERMAINAN
SEPAKBOLA DI SMA N 1 KIBANG

Nama Mahasiswa : Ferdi Firmansyah

Nomor Pokok mahasiswa : 1713051036

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Ilmu Pendidikan


Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

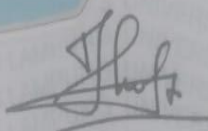


1. Komisi Pembimbing

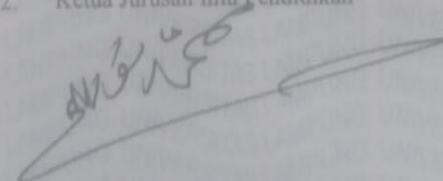
Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Surisman, M.Pd.
NIP. 196208081989011001


Dr. Heru Sulistianta, S.Pd., M. Or
NIP. 197005252005011002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

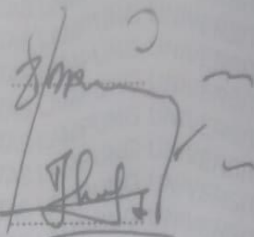


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Sl.
NIP. 19741220200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Surisman, M.Pd.



Sekretaris : Dr. Heru Sulstianta, S.Pd., M. Or



Penguji

Bukan Pembimbing : Drs. AdeJubaedi, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 Juni 2023

PERNYATAAN

Bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

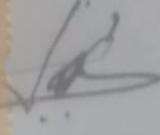
Nama : Ferdi Firmansyah
NPM : 1713051036
Program Studi : Penjaskesrek
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Small Sided Games dan Teams Games Tournaments Terhadap Ketepatan Passing Dalam Permainan Sepakbola di SMA N 1 Kibang*" tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 16 Juni 2023




Ferd Firmansyah
NPM 1713051036

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Sukadami 10 Maret 1998, sebagai anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Edi Syah Roni dan Ibu Suratmi. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

SD Negeri 3 Margajaya pada tahun 2011

SMP Negeri 1 Kibang pada tahun 2014

MA Negeri 1 Kibang pada tahun 2017

Tahun 2017, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan FKIP Unila. Pada Tahun 2020, penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Bumi Asih Kecamatan Palas, Kabupaten Lampung Selatan dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 1 Natar.

Demikian riwayat hidup penulis sampaikan dan mudah-mudahan penulis dapat menjadi orang yang berguna bagi agama, keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

MOTTO

Tidak adayang yang tidak mungkin jika niat, usaha dan doa berjalan seiringan

“Ferdinand Firmansyah”

Tak pernah ada kata terlambat untuk menjadi apa yang kamu impikan

“George Eliot”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Aku persembahkan skripsi ini kepada:

*Ayah dan Ibu tercinta yang telah memberikan segalanya untukku,
membesarkan, mendidikku, mendukungku dengan penuh kasih sayang serta
selalummendoakan kesuksesan dan kebahagiaanku.*

Serta

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Assalammualaikum. Wr. Wb

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang penulis susun ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP Unila. dengan judul *“Pengaruh Model Pembelajaran Small Sided Games dan Teams Games Tournaments Terhadap Ketepatan Passing Dalam Permainan Sepakbola di SMA N 1 Kibang”*. Dalam penulisan skripsi ini Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Heru Sulistianta, S.Pd. M.Or., Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Jasmani Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Surisman, M.Pd., selaku Pembimbing Pertama yang telah memberikan bimbingan, pengarahan serta motivasi kepada penulis.
6. Bapak Dr. Heru Sulistianta, S.Pd., M. Or., selaku Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, serta kepercayaan kepada penulis.
7. Bapak Drs. Ade Jubaedi, M.Pd., selaku Pembahas yang telah memberikan arahan kepada penulis.
8. Bapak dan Ibu Dosen di Program Studi Penjaskesrek FKIP Unila yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan saat penulis menyelesaikan perkuliahan.

9. Kepala Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Metro Kibang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
10. Kedua orang tua Bapak Edi Syah Roni dan Ibu Suratmi, Serta kedua saudara Lia Syah Fransisika dan Emi Ferliansyah yang telah memberikan doa serta dukungannya yang tidak pernah ada habisnya untuk saya.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dengan tulus dan ikhlas semoga diberikan kebaikan dari AllahS.W.T.

Akhir Kata, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Wassalammualaikum, Wr. Wb.

Bandar Lampung, 16 Juni 2023
Penulis

Ferdi Firmansyah
NPM 1713051036

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	
1.1 Pembelajaran	8
1.2 Pengertian Belajar Gerak atau Motorik	8
1.3 Tahapan Belajar Gerak	9
1.4 Pembelajaran Penjas	11
1.5 Pembelajaran Kooperatif	11
1.6 Model Pembelajaran <i>Small Sided Games</i>	13
1.7 Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	15
1.8 Sepak Bola	17
1.9 Ketepatan Passing	18
1.10 Karakteristik Sswa SMA	22
1.11 Penelitian yang Relevan	23
1.12 Kerangka Berpikir	25
1.13 Hipotesis Penelitian	27

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Metode Penelitian	29
3.2	Objek Penelitian	29
3.3	Variabel Penelitian	31
3.4	Data Penelitian.....	31
3.5	Definisi Operasional Variabel	31
3.6	Desain dan Alur Peneliitan	32
3.7	Teknik Pengambilan Data	34
3.8	Instrumen Penelitian	34
3.9	Teknik Analisis Data	35

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian.....	41
4.2	Pembahasan	52

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan.....	56
5.2	Saran	56

DAFTAR PUSTAKA	59
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	63
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Dosis Latihan <i>Small Sided Games</i> Menurut Kelompok Usia	14
2. Subjek Penelitian.....	30
3. Norma Penilaian.....	36
4. Hasil Penelitian Ketepatan <i>Passing</i>	41
5. Distribusi Frekuensi Ketepatan <i>Passing</i> Kelompok Model Pembelajaran <i>Small Sided Games</i>	44
6. Distribusi Frekuensi Ketepatan <i>Passing</i> Kelompok Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	46
7. Uji Normalitas	48
8. Uji Homogenitas	49
9. Uji Hipotesis 1	50
10. Uji Hipotesis 2	50
11. Uji Hipotesis 3	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Passing</i> Kaki Bagian Dalam	20
2. <i>Passing</i> Kaki Bagian Luar	21
3. <i>Passing</i> Dengan Punggung Kaki.....	21
4. Bagan Prosedur Penelitian Eksperimen	32
5. Alur Penelitian	33
6. Tes Ketepatan <i>Passing</i> Sepak Bola.....	35
7. Perbandingan Tes Awal Kelompok Model Pembelajaran <i>Small Sided Games</i> dan <i>Teams Games Tournaments</i>	42
8. Perbandingan Tes Akhir Kelompok Model Pembelajaran <i>Small Sided Games</i> dan <i>Teams Games Tournaments</i>	42
9. Tes Awal dan Akhir Ketepatan <i>Passing</i> Kelompok Model Pembelajaran <i>Small Sided Games</i>	43
10. Persentase Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Model Pembelajaran <i>Small Sided Games</i>	45
11. Tes Awal dan Akhir Ketepatan <i>Passing</i> Kelompok Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	46
12. Persentase Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	63
2. Surat Izin Penelitian	72
3. Surat Balasan Penelitian	74
4. Tes Awal Ketepatan Ketepatan Passing Dalam Permainan Sepakbola di SMA N 1 Kibang	76
5. Pembagian Kelompok dengan <i>Ordinal Pairing</i>	78
6. Tes Akhir Ketepatan <i>Passing</i> Kelompok Model Pembelajaran <i>Small Sided Games</i>	79
7. Tes Akhir Ketepatan <i>Passing</i> Kelompok Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i>	80
8. Uji Normalitas Tes Awal Kelompok Model Pembelajaran <i>Small Sided Games</i>	81
9. Uji Normalitas Tes Akhir Kelompok Model Pembelajaran <i>Small Sided Games</i>	82
10. Uji Normalitas Tes Awal Kelompok Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i>	83
11. Uji Normalitas Tes Akhir Kelompok Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i>	84
12. Uji Homogenitas Tes Awal Kelompok Model Pembelajaran <i>Small Sided Games</i> dan <i>Teams Games Tournaments</i>	85
13. Uji Homogenitas Tes Akhir Kelompok Model Pembelajaran <i>Small Sided Games</i> dan <i>Teams Games Tournaments</i>	87

14. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Small Sided Games</i> Terhadap Ketepatan <i>Passing</i>	89
15. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> Terhadap Ketepatan <i>Passing</i>	91
16. Perbandingan Tes Awal Model Pembelajaran <i>Small Sided Games</i> dan <i>Teams Games Tournaments</i>	93
17. Perbandingan Tes Akhir Model Pembelajaran <i>Small Sided Games</i> dan <i>Teams Games Tournaments</i>	95
18. Tabel L Uji Normalitas	97
19. Tabel T.....	98
20. Tabel F.....	99
21. Dokumentasi Penelitian.....	100

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang memerlukan kemampuan dan teknik yang tinggi. Dimana dalam sepakbola terdapat banyak unsur-unsur yang harus dikuasai para pemainnya dari fisik, teknik, taktik bahkan mental pun berperan dalam olahraga ini. Karena unsur-unsur tersebut merupakan bagian dari rangkaian yang tidak dapat dipisahkan dan saling mempengaruhi untuk mencapai sebuah prestasi yang maksimal. Hal yang sangat mendasar dan harus dipelajari dalam sepakbola yaitu teknik-teknik dasarnya yaitu seperti: *passing*, *controlling*, *shooting*, *drilbbling* dan *heading*. Karena menguasai teknik dasar sepakbola sangat penting dan harus dilatih terus menerus untuk mencapai maksimal.

Untuk mencapai itu semua dibutuhkan waktu yang sangat panjang, karena sebuah prestasi tidak dapat diraih secara instan. Prestasi dapat diraih harus melewati proses dimana proses itu dimulai harus dari usia dini. Itu merupakan salah satu penyebab terpuruknya prestasi timnas Indonesia. Dimana yang mereka lihat hanya hasilnya saja tanpa memikirkan proses dan regenerasi pemain-pemain mudanya. Namun pada dasarnya kembali pada komitmen diatas bahwa para pembina bibit-bibit muda ini harus mendepankan pembinaan yang berkesinambungan mulai dari jenjang sekolah sampai sekolah sepakbola. Karena dengan pembeniaan yang berkesinambungan anak didik akan mendapatkan hasil yang memuaskan. Karena semua unsur-unsur dalam sepakbola tidak boleh ada yang tertinggal dan terlewat. Pada permainan sepakbola sering kita jumpai teknik-teknik dasar yang bermacam-macam. Salah satu teknik dasar yang paling sering

kita jumpai adalah teknik mengoper bola (*passing*). *Passing* adalah mengumpan bola kepada teman, karena dengan *passing* kekompakan dan kerjasama antar pemain dapat terjadi dalam permainan. Sedang *passing* dilakukan untuk menguasai bola dengan mengoper sebanyak-banyaknya dan menciptakan kesempatan gol dengan melakukan permainan kombinasi antar anggota tim. *Passing* sama halnya dengan mengoper, operan kepada teman atau bola yang dioperkan dari satu pemain ke pemain lain dalam satu regu. *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan. Melakukan *passing* yang baik bisa menggerakkan bola dengan lebih cepat sehingga dapat menciptakan ruang terbuka yang lebih besar dan berpeluang melakukan tendangan *shooting* yang lebih banyak. Mengoper bola merupakan teknik dasar yang harus dikuasai setiap pemain sepakbola secara baik, karena mengoper bola merupakan teknik dasar yang dominan digunakan untuk mengontrol bola tetap dalam penguasaan tim dan mengubah arah penyerangan. Dalam melakukan serangan, penyerangan bola dapat dijadikan sebagai strategi seorang penyerang untuk menciptakan peluang menendang ke gawang lawan demi terciptanya gol.

Memiliki *skill passing* bola memang penting, tetapi pemain hendaknya tidak lupa bahwa mengoper bola sangat membutuhkan kerampilan dan sering kali memperlambat tempo permainan. Memang salah satu kunci terpenting dalam bermain sepakbola adalah melakukan hal yang tepat pada saat yang tepat. Mengoper bola adalah keterampilan dasar dalam permainan sepakbola karena semua tim harus mampu menguasai bola saat bergerak maupun diam, berdiri atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Ketika pemain telah menguasai keterampilan mengoper bola secara efektif, sumbangan mereka di dalam pertandingan akan sangat besar.

Dari uraian di atas, dapat kita ambil kesimpulan bahwa gerakan mengoper bola (*passing*) mempunyai kegunaan yaitu untuk memberikan bola kepada teman, mencari kesempatan atau peluang memberikan bola umpan kepada teman, serta untuk menguasai jalannya permainan dalam pertandingan

sepakbola. Akan tetapi permasalahan yang muncul di pikiran kita adalah bagaimana cara kita menyajikan materi latihan yang mengajarkan teknik-teknik di atas secara tepat dan benar, padahal pada kenyataannya sering kita lihat baik di sekolah-sekolah di sekitar kita masih banyak guru yang menggunakan metode mengajar dengan gaya yang lama. Padahal pada era sekarang dituntut agar anak didik dapat mencapai hasil yang maksimal yaitu peningkatan keterampilan yang lebih baik dengan pembelajaran yang efisien meskipun dengan menghemat waktu dan biaya.

Salah satu alasan pengambilan sampel penelitian kelompok umur sekolah. Sejauh ini kemampuan mengoperbola 14-17 tahun yaitu pada usia tersebut sering melakukan kesalahan mengoperbola saat pertandingan. Seharusnya pada kelompok umur 14-17 tahun telah diajarkan bagaimana cara mengoperbola serta bagian-bagian kaki yang dapat digunakan untuk mengoperbola. Namun pada kenyataannya masih banyak para anak didik yang kemampuan mengoperbolanya masih rendah. Hal ini dapat dilihat dalam permainan yaitu jarang sekali siswa berani mengoperbola-bola pendek di daerah pertahanan lawan. Masih rendahnya kemampuan siswa dalam mengoperbola tersebut perlu ditelusuri faktor-faktor penyebabnya. Model pembelajaran yang diterapkan guru selama ini perlu dievaluasi untuk mencapai hasil latihan yang diharapkan.

Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah dengan model pembelajaran *small sided games* dan *team game tournament*. Dengan cara ini maka anak didik dapat melakukan gerakan latihan mengoperbola dengan motivasi yang tinggi, sehingga rasa percaya diri akan tumbuh dengan sendirinya. Selain itu, latihan menggunakan *small sided games* ini juga dapat membuat anak didik tidak mudah bosan, tidak cepat lelah dan merasa ringan melakukannya. Maka dalam latihan mengoperbola ini dapat dilakukan dengan cara membugarkan model latihan yang lama dengan model latihan yang baru. Pertama, dengan latihan mengoperbola menggunakan *small sided games* secara terus-menerus.

Kedua, menggunakan *team game tournament* yaitu dengan anak didik yang memiliki prestasi tinggi dikelompokkan dijadikan tutor sebaya. Dari kedua macam latihan di atas belum diketahui secara pasti latihan mana yang memberikan hasil yang lebih baik dan secara efektif meningkatkan kemampuan mengoper bola. Sebagai upaya untuk mengetahui hal-hal tersebut di atas, maka dapat diterapkan di SMA N 1 Kibang. Pengambilan model pembelajaran *small sided games* dan *team game tournament* ini sesuai dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi serta kebutuhan dan karakteristik anak didik. Maka dalam model *small sided games* dan *team game tournament* diharapkan dapat memudahkan anak didik dalam meningkatkan keterampilan mengoper bola.

Menurut hasil pengamatan di SMA N 1 Kibang, terlihat dalam proses pembelajaran guru belum mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didiknya, guru hanya menjelaskan gerak dasar mengoper bola, dan memberikan satu atau dua kali kelangsungan keterampilan dasar mengoper bola lalu anak didik dibiarkan bermain tanpa diawasi dan tanpa memperhatikan letak kesalahannya. Kesalahan yang terlihat dalam pengamatan yaitu sebagian anak didik posisi berdirinya masih kurang rileks dan kurang tenang dalam menendang bola. Dalam melakukan mengoper bola belum berkonsentrasi (belum fokus terhadap bola), gerakan saat perkenaan bola masih kurang tepat hingga bola susah untuk diarahkan. Sedangkan gerak dasar mengoper bola yang benar itu harus berkonsentrasi terhadap bola yang dibawanya, gerakan perkenaan bola harus benar dan pada saat menendang harus seimbang antara kaki ayun dan yang menjadi penopang sehingga menghasilkan gerak dasar mengoper bola yang benar.

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari observasi di lapangan diketahui rendahnya keterampilan mengoper bola di SMA N 1 Kibang disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan kurang tepat. Terlihat kurangnya antusias anak untuk mengikuti pembelajaran dan kurang efektifnya pembelajaran sehingga banyak anak didik yang tidak melakukan teknik mengoper bola saat pembelajaran. Penulis mengidentifikasi penyebab

rendahnya keterampilan anak didik dalam mengoper bola karena model pembelajaran yang digunakan kurang tepat. Pelatih perlu mengadakan perbaikan dalam penggunaan model pembelajaran demi tercapai suatu tujuan pembelajaran yang berkualitas. Untuk itu dalam melatih keterampilan pembelajaran bola penulis menggunakan model pembelajaran *small sided games* dan model pembelajaran *team game tournament*. Dari uraian latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh Model Pembelajaran *Small Sided Games* dan *Teams Games Tournaments* Terhadap Ketepatan *Passing* Dalam Permainan Sepakbola di SMA N 1 Kibang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Kurang ketenangan anak didik saat mengoper bola.
- 2) Seringnya bola yang dibawa anak didik jauh dari penguasaan sehingga sulit dioper dengan tepat.
- 3) Siswa sering jenuh dalam melakukan pembelajaran/ latihan.
- 4) Kurangnya kreatifitas guru pendidikan jasmani dan pelatih dalam memberikan materi pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti memberikan pembatasan untuk mengarahkan bahasan ke fokus masalah yang menjadi sasaran dari penelitian. Pembahasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Small Sided Games* dan *Teams Games Tournaments* Terhadap Ketepatan *Passing* Dalam Permainan Sepakbola di SMA N 1 Kibang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *small sided games* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *teams games tournaments* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *small sided games* dan *teams games tournaments* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *small sided games* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *teams games tournaments* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *small sided games* dan *teams games tournaments* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang.

1.6 Manfaat penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan model pembelajaran *small sided games* dan *teams games tournaments* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola SMA N 1 Kibang.

2. Secara Praktis

- a) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan informasi mengenai model pembelajaran *small sided games* dan *teams games tournaments* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola SMA N 1 Kibang.
- b) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini sebagai pengalaman lapangan dan bisa dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, baik bagi diri sendiri maupun apabila kelak menjadi guru PJOK.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan seorang guru untuk membantu siswa dalam proses belajar, sehingga terjadi perubahan dari kondisi tidak mengerti menjadi mengerti. Sebab berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar ditentukan oleh proses pembelajaran yang dilakukan guru.

Satori (2008:39), berpendapat bahwa “Pembelajaran adalah proses membantu siswa belajar, yang ditandai dengan perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor”. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:297), mendefinisikan “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang dan disusun agar menjadi proses belajar pada siswa untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.

2.2 Pengertian Belajar Gerak atau Motorik

Proses belajar gerak berlangsung dalam suatu rangkaian kejadian dari waktu ke waktu dan dalam prosesnya melibatkan SSP, otak, dan ingatan. Dengan demikian tugas utama peserta didik dalam proses belajar gerak adalah menerima dan menginterpretasikan informasi tentang gerakan-gerakan yang akan dipelajari kemudian mengolah dan menginformasikan informasi tersebut sedemikian rupa sehingga memungkinkan realisasi gerakan secara optimal dalam bentuk keterampilan.

John N. Drowtzky, 1975 (Dalam Sugiyanto, 1999:269) mengemukakan bahwa belajar gerak adalah “perubahan secara permanen berupagerak belajar yang diwujudkan melalui respon-respon muskular yang diekspresikan dalam gerak tubuh atau bagian tubuh”. Schmidt, 1982 (Dalam Lutan 1988:102) belajar motorik merupakan seperangkat proses yang bertalian dengan latihan atau pengalaman yang mengantarkan kearah perubahan permanen dalam perilaku terampil. Meskipun tekanan belajar motorik yaitu penguasaan keterampilan tidak berarti aspek lain, seperti peranan dominan kognitif diabaikan. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan baru diperoleh melalui penerimaan dan pemilikan pengetahuan, perkembangan, kordinasi dan kondisi fisik sebagaimana halnya kepercayaan dan semangat juang.

Ditambahkannya belajar gerak dalam olahraga mencerminkan suatu kegiatan yang disadari dimana aktivitas belajar diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Schnabel, 1983 (Dalam Lutan, 2001:102) menjelaskan, karakteristik yang dominan dari belajar ialah kreativitas ketimbang sikap hanya sekedar menerima dipihak siswa atau atlet yang belajar. Penjelasan tersebut menegaskan pentingnya psiko-fisik sebagai suatu kesatuan untuk merealisasi peningkatan keterampilan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar gerak adalah sebagai tingkah laku atau perubahan kecakapan yang mampu bertahan dalam jangka waktu tertentu, dan bukan berasal dari proses pertumbuhan yang diwujudkan melalui respon-respon, yang pada umumnya diekspedidikan dalam gerak tubuh atau bagian tubuh.

2.3 Tahapan Belajar Gerak

Clark hull, 1943 (Dalam Robert, 2008:65) menjelaskan bahwa ada tiga tahapan dalam proses belajar gerak yang harus dilalui oleh siswa untuk mencapai tingkat keterampilan yang sempurna (otomatis), yaitu (1) Tahap kognitif, (2) Tahap fiksasi, (3) Tahap otomatis.

Adapun penjelasan dari ketiga tahap-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a) Tahap Kognitif

Merupakan tahap awal dalam belajar gerak keterampilan motorik. Dalam tahap ini peserta didik harus memahami mengenai hakekat kegiatan yang akan dilakukan. Peserta didik harus memperoleh gambaran yang jelas baik secara verbal maupun visual mengenai tugas gerakan atau model teknik yang akan dipelajari agar dapat membuat rencana pelaksanaan yang tepat.

b) Tahap Fiksasi

Pada tahap ini, pengembangan keterampilan dilakukan peserta didik melalui tahap praktek secara teratur agar perubahan perilaku gerak menjadi permanen. Setelah latihan, peserta didik membutuhkan semangat dan upaya baik untuk mengetahui apa yang dilakukan itu benar atau salah. Lebih penting bagi peserta didik mengoreksi kesalahan. Pola gerakan sudah sampai pada taraf merangkaikan urutan-urutan gerakan yang didapatkan secara keseluruhan dan harus dilakukan secara berulang-ulang sehingga penguasaan terhadap gerakan akan semakin meningkat.

c) Tahap Otomatis

Setelah peserta didik melakukan latihan dalam jangka waktu yang relative lama, maka akan memasuki tahap otomatis. Secara fisiologis tahap ini dapat diartikan bahwa pada diri anak telah terjadi suatu kondisi reflek bersyarat, yaitu terjadinya pengerahan tenaga mendekati pola gerak reflek yang sangat efisien dan hanya akan melibatkan unsur motor unit yang benar-benar diperlukan untuk gerakan yang diinginkan. Pada tahap ini kontrol terhadap gerakan semakin tepat dan penampilan semakin konsisten dan cermat.

2.4 Pembelajaran Penjas

Pembelajaran Jasmani menurut Sugiyanto (2012: 16) menyatakan “Pembelajaran Jasmani, suatu bagian integral dari proses pendidikan total, adalah suatu bidang upaya yang bertujuan mengembangkan warga negara

yang segar (fit) secara fisik, mental, emosi dan sosial melalui medium aktivitas fisik yang dipilih sesuai sudut pandang perealisasiian tujuan tersebut.

Menurut H.J.S Husdarta (2011:18), Pembelajaran jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Agus Susworo DM dan Fitriani (2008:13), Pembelajaran Jasmani adalah proses pendidikan dengan pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sadar, sistematis, dan intensif guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, berfikir, emosional, sosial, dan moral.

Pembelajaran jasmani merupakan proses pendidikan yang melibatkan aktivitas fisik dengan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan moral. Berkenaan dengan aspek fisik, tujuan utama pendidikan jasmani adalah untuk memperkaya perbendaharaan gerak dasar anak-anak dengan aktivitas fisik, sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhannya.

Dari berbagai pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Pembelajaran jasmani merupakan proses belajar mengajar melalui aktivitas jasmani untuk merangsang pertumbuhan dan berkembang psikomotor, afektif, dan kognitif secara menyeluruh dan selaras. Pembelajaran jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang tidak dapat dipisahkan dan ikut membantu tujuan pendidikan secara umum.

2.5 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan system pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada.

Struktur dorongan sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif. Robert E. Slavin, (2005:8) menyatakan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) juga mengandung pengertian sebagai berikut. Dalam metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang diberikan oleh guru. Anggota timnya heterogen-yang terdiri dari siswa berprestasi tinggi, sedang, rendah, laki-laki dan perempuan dan berasal dari latar belakang etnik berbeda. Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu model pembelajaran dimana dalam system belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Agus Suprijono (2009:58) mengemukakan model pembelajaran kooperatif akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat seperti, fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama.
- 2) pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai.

Jadi pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok. Beberapa variasi atau jenis-jenis model dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Walaupun prinsip dasar pembelajaran kooperatif tidak berubah.

Terdapat beberapa variasi dari model tersebut. Pendekatan yang seharusnya merupakan bagian dari kumpulan strategi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif, yaitu STAD JIGSAW, Investigasi Kelompok (*Teams Games Tournaments* atau TGT), Pendekatan Struktural yang meliputi *Think Pair Share* (TPS) dan *Numbered Head Together* (NHT).

2.6 Model Pembelajaran *Small Sided Games*

Model pembelajaran *small sided games* merupakan salah satu model latihan dalam cabang olahraga sepakbola yang menurut makalah yang dikeluarkan oleh West Contra Costa Youth Soccer League (WCCYSL) (2003: 1).

Menurut WCCYSL (2003: 1), sepakbola adalah bentuk permainan dengan jumlah pemain kurang dari 11 pemain dalam satu lapangan tanpa penjaga gawang. Ukuran lapangan maksimal 30 X 40 yards atau sama dengan 27,522 X 36,697 meter.

Untuk membatasi area (daerah) dapat digunakan pembatas (*cones*) sebagai media yang menentukan besar-kecilnya ukuran lapangan sesuai kebutuhan daerah latihan untuk pembelajaran, misalnya dengan ukuran 10x10 meter (Linda L. Giffirin. dkk, 1997: 200) (Grassroots FIFA translate byGuntur Utomo 2009).

Ada beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dengan menggunakan Model latihan *small sided games*, yaitu:

- 1) Sentuhan terhadap bola lebih banyak.
- 2) Waktu untuk bermain lebih banyak.
- 3) Dapat meningkatkan keterampilan (*skill*).
- 4) Lebih banyak mengambil keputusan dalam suatu permainan.
- 5) Banyak memainkan bertahan dan menyerang.
- 6) Keterlibatan pemain dalam permainan lebih banyak.
- 7) Dapat meningkatkan kondisi fisik (*West Contra Costa Youth Soccer League*, 2003: 1)

Untuk dapat menerapkan model latihan *small sided games* diperlukan pemahaman yang benar mengenai dosis latihan yang akan diberikan. Untuk tiap kelompok usia, tentu saja dosis yang diberikan akan berbeda, hal itu mengacu pada kemampuan tubuh yang berbeda-beda sesuai dengan usianya. Menurut US Youth Soccer (2003: 11) dosis latihan untuk tiap kelompok usia dan kesesuaian durasi latihan dan jumlah set yang dilakukan, digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Dosis Latihan *Small Sided Games* Menurut Kelompok Usia.

Periode Usia Latihan	Durasi	Jumlah Set	Recovery
8 sampai 14 tahun	2 menit	3-5 set	3 menit
15 sampai 19 tahun	4 menit	5-8 set	5 menit
20 tahun ke atas	5 menit	9-10 set	6 menit

Sumber : *US Youth Soccer* (2003: 11)

Menurut Ganesha Putera (2004 : 12) model latihan *small sided games* merupakan suatu latihan yang berkembang, dengan menyajikan situasi permainan yang membuat pemain mendapatkan penguasaan aspek teknik, taktik, dan fisik sekaligus. Model latihan *small sided games* lebih banyak menerapkan secara langsung latihan fisik, teknik, dan taktik dalam sebuah permainan (*games*), yang berarti pemain dituntut untuk menghadapi situasi tekanan seolah-olah dalam situasi permainan yang sesungguhnya.

Penerapan model latihan *small sided games* dalam proses latihan keterampilan dipandang mampu memberikan peningkatan penguasaan pelatihan yang lebih efektif, karena dengan menggunakan kotak-kotak latihan yang berukuran kecil, dan dilakukan oleh beberapa orang pemain akan mudah diawasi oleh pelatih. *Small sided games* juga merupakan suatu latihan yang menyenangkan untuk olahraga permainan dengan pemanfaatan latihan fisik dan teknik dalam bentuk permainan dengan ukuran yang diperkecil ukurannya dengan jumlah pemain yang dibatasi pada ukuran tersebut. Bentuk dan ukuran lapangan didesain pada ukuran tertentu, dan pemain yang terlibat latihan dalam jumlah tertentu, sehingga pelatih akan mampu melihat, mengobservasi dan memberikan koreksi atau evaluasi secara detail terhadap kesalahan yang terjadi.

Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat disimpulkan bahwa model latihan *small sided games* dapat memberikan peningkatan penguasaan aspek teknik, taktik dan fisik yang efektif, karena menggunakan ukuran lapangan yang kecil dan banyak menggunakan sentuhan dengan bola.

2.7 Model Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT)

Model pembelajaran kooperatif *team game tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan pada seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa meningkatkan semangat belajar siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *team game tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Robert E. Slavin, 2005:166-167).

Model *team game tournament* dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward. Model ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar siswa. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan.

Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan. Menggunakan model *team game tournament* membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi di antara murid-murid, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam Robert E. Slavin (2005:166-167) Ada lima komponen utama dalam *team games tournament* :

- 1) Penyajian kelas
- 2) Kelompok (*team*)
- 3) *Game*
- 4) *Tournament*
- 5) Penghargaan kelompok (*team recognise*)

2.7.1 Model *Team Game Tournament* dalam Latihan Sepak bola

- a) Penyajian Kelas

Model pembelajaran pertama-tama diperkenalkan didalam kelas, lalu menyampaikan materi ajar yang akan diajarkan. Ini

merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi latihan yang dipimpin oleh pelatih, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual sebelum langsung turun lapangan.

b) Team

Terdiri dari empat anak didik yang mewakili seluruh bagian dari kelompok. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khusus lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan perintah dengan baik. Setelah pelatih menyampaikan materi mengoper bola pada permainan sepakbola, tim berkumpul untuk memahami teknik-teknik dalam mengoper bola, tim adalah fitur penting dalam team game tournament. Pada tiap poinnya yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk timnya, dan tim pun harus membantu tiap anggotanya.

c) Games

Gamesnya terdiri dari permainan-permainan yang relevan dalam mengoper bola pada permainan sepak bola yang dirancang untuk meningkatkan aspek kerjasama, ketrampilan, maupun teknik mengoper bola. Game tersebut dimainkan dalam beberapa kelompok, yang masing-masing kelompok heterogen.

d) Tournament

Tournament adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah pelatih memberikan materi mengoper bola pada permainan sepakbola dan tim telah melaksanakan tugas kelompok. Pada tournament pertama, pelatih menunjuk bola tim untuk saling bertanding dengan dominasi mengoper bola. Dan pertandingan ini dilakukan sampai semua tim saling bertemu. Kompetisi yang seimbang ini, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

2.8 SepakBola

Sepakbola adalah permainan beregu, yang tiap regu terdiri dari sebelas orang pemain salah satunya adalah penjaga gawang, permainan seluruhnya menggunakan kaki kecuali penjaga gawang boleh menggunakan tangan didaerah hukumannya (Sucipto, 2000:7). Permainan sepakbola merupakan permainan kelompok yang melibatkan banyak unsur, seperti fisik, teknik, taktik, dan mental (Herwin, 2006 : 78). Sepakbola adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari dua kesebelasan yang berbeda dengan bermaksud memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan bola (Irianto Subagyo, 2010 : 3).

Permainan sepakbola dimainkan dalam dua babak. Lama waktu pada setiap babak adalah 45 menit, dengan waktu istirahat 15 menit. Pada pertandingan yang menentukan misalnya pada pertandingan final, apabila terjadi nilai yang sama, maka untuk menentukan kemenangan diberikan babak tambahan waktu selama 2 x 15 menit tanpa ada waktu istirahat. Jika dalam waktu tambahan 2 x 15 menit nilai masih sama, maka akan dilanjutkan dengan tendangan pinalti untuk menentukan tim mana yang menang. “Tujuan dari olahraga sepak bola adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukkan.” (Sucipto, 2000:7).

Dengan demikian sepakbola adalah permainan beregu yaitu dua kesebelasan saling bertanding yang melibatkan unsur fisik, teknik, taktik, dan mental, dilakukan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh pemain dari kedua tim dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawang dari kebobolan dengan mengacu pada peraturan-peraturan yang telah ditentukan.

2.9 Ketepatan *Passing*

Ketepatan merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerak - gerak bebas terhadap suatu sasaran. Ketepatan juga merupakan komponen yang sangat penting dalam permainan sepakbola, disamping unsur- unsur yang lainnya. Jadi unsur ketepatan perlu dilatih karena sangat dibutuhkan dalam mencapai keterampilan yang optimal. Menurut Sajoto (2010:12), menyatakan bahwa ketepatan adalah “pengendalian gerak–gerak terhadap suatu sasaran. Sasaran ini dapat merupakan suatu jarak atau mungkin suatu objek yang harus di kenai dengan salah satu bagian tubuh. Sedangkan menurut Luxbacher 2004: 11 *passing* dilakukan untuk menguasai bola dengan mengoper sebanyak-banyaknya dan menciptakan kesempatan gol dengan melakukan permainan kombinasi antar anggota tim. Ketepatan sangat diperlukan pada permainan sepakbola seperti saat mengoper, melempar, menyundul, dan menembak”. Sedangkan menurut Menurut Suharno (2014:8), “ketepatan adalah kemampuan dari seseorang untuk mengarahkan bola pada posisi dan arah yang sesuai dengan situasi yang dihadapi atau dikehendaki”. Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerak terhadap suatu sasaran pada posisi dan arah yang sesuai dengan situasi yang di hadapi atau di kehendaki agar tepat pada sasarannya.

Passing di dalam sepakbola menurut Danny Mielke (2007: 19) adalah menyentuh, mendorong atau menyepak bola dengan tujuan untuk mengumpan, menembak ke gawang agar terjadi sebuah gol. *Passing* merupakan hal utama dalam sebuah permainan sepakbola, karena sebuah serangan dibangun dari serangkaian proses *passing* yang dilakukan. Dalam hal ini *passing* juga biasa dilakukan dengan kaki bagian dalam, punggung kaki ataupun kaki bagian luar. Danny Mielke (2007) juga menyatakan *passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* adalah mengumpan bola kepada teman, karena dengan *passing* kekompakan dan kerjasama antar pemain dapat terjadi dalam permainan. *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga dapat digunakan. Dengan *passing* yang baik,

seseorang dapat mengendalikan permainan saat membangun serangan dalam sebuah permainan sepakbola serta dapat membangun strategi penyerangan. Wiel Coerver (1985: 85) mengatakan bahwa latihan teknik *passing* dapat dilakukan dengan berbagai variasi, sementara pelatih selalu menentukan jarak dan kekuatan *passingnya*, kemudian disaat latihan *passing* perlu juga latihan teknik menerima *passing*.

Dari beberapa definisi diatas disimpulkan bahwa teknik dasar *passing* sangat penting dalam permainan sepakbola, itu dikarenakan dengan *passing* sangat efektif dan efisien untuk melewati lawan, kekompakan dan kerjasama antar pemain dapat terjadi serta dapat menjadi faktor bertahan maupun dalam memulai penyerangan. Dibawah ini merupakan macam-macam *passing* dalam Sepakbola.

1) *Passing* Dengan Kaki Bagian Dalam

- a) Badan menghadap sasaran di belakang bola.
- b) Kaki tumpu berada di samping bola kurang lebih 15 cm.
- c) ujung kaki menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk.
- d) Kaki yang digunakan untuk menendangbola ditarik ke belakang dan diayunkan ke depan sehingga mengenai bola.
- e) Perkenaan kaki pada bola adalah bagian tengah kaki bagiandalam mengarah pada mata kaki dan tepat ditengah-tengah bola.
- f) Pergelangan kaki pada saat mengenai bola ditegangkan.
- g) Kemudian kaki tendang diangkat menghadap sasaran.
- h) Pandangan ditujukan ke bola dan mengikuti arah lajunya bola terhadap sasaran.
- i) Kedua lengan terbuka di samping badan untuk menjaga keseimbangan tubuh.



Gambar 1. *Passing* Kaki Bagian Dalam
(Danny Mielke, *Dasar-dasar Sepak Bola*,
Bandung: Pakar Raya, 2003),

- 2) *Passing* Dengan Kaki Bagian Luar
 - a) Badan menghadap sasaran dan berada di belakang bola.
 - b) Kaki tumpu berada di samping bola dengan jarak kurang lebih 25 *cm*, ujung kaki menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk.
 - c) Kaki tendang berada di belakang bola, dengan ujung kaki menghadap ke dalam.
 - d) Kaki tendang ditarik ke belakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola.
 - e) Perkenaan kaki pada bola tepat mengenai punggung kaki bagian luar dan tengah-tengah bola, pada saat perkenaan dengan bola pergelangan kaki ditegangkan.
 - f) Selanjutnya kaki tendang diangkat serong kurang lebih 45 derajat menghadap sasaran, kemudian diayunkan mengenai bola.
 - g) Pandangan ditujukan ke bola dan mengikuti arahannya jalannya bola terhadap sasaran.
 - h) Kedua lengan terbuka di samping badan untuk menjaga keseimbangan.



Gambar 2. *Passing* Kaki Bagian Luar
(Danny Mielke, Dasar-dasar Sepak Bola,
Bandung: Pakar Raya, 2003)

3) *Passing* Dengan Menggunakan Punggung Kaki

- a) Posisi badan di belakang bola sedikit condong ke depan.
- b) Kaki tumpu di letakan disamping bola dengan ujung kaki menghadap ke sasaran, dan lutut sedikit ditekuk.
- c) Kaki tendang berada di belakang bola dengan punggung kaki menghadap ke sasaran.
- d) Kaki tendang diayunkan ke depan sehingga mengenai bola.
- e) Saat perkenaan kaki dengan bola, pergelangan kaki ditegangkan. Bagian kaki yang mengenai bola adalah punggung kaki yang mengarah tepat pada pertengahan bola.
- f) Selanjutnya kaki tendang diayunkan ke depan mengenai bola. Gerakan kaki tendang datang terutama dari persendian baru.
- g) Pandangan mengikuti jalannya bola dan arah sasaran.



Gambar 3. *Passing* Dengan Punggung Kaki
Danny Mielke, Dasar-dasar Sepak Bola,
(Bandung: Pakar Raya, 2003)

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melatih teknik dasar *passing* yaitu:

- 1) Ketepatan atau akurasi
- 2) Kekuatan menendang
- 3) *Timing* dalam menendang / mengoper ke arah yang dituju
- 4) Keseimbangan
- 5) Koordinasi

2.10 Karakteristik Sswa SMA

Menurut Sukintaka (1992) dalam Rori lanun (2007: 19-20) karakteristik anak SMA umur 16-18 tahun antara lain :

- 1) Jasmani
 - a) Kekuatan otot dan daya tahan otot berkembang baik.
 - b) Senang pada keterampilan yang baik, bahkan mengarah pada gerakakrobatik.
 - c) Anak laki-laki keadaan jasmaninya sudah cukup matang.
 - d) Anak perempuan posisi tubuhnya akan menjadi baik
 - e) Mampu menggunakan energi dengan baik.
 - f) Mampu membangun kemauan dengan semangat mengagumkan.
- 2) Psikis atau Mental
 - a) Banyak memikirkan dirinya sendiri.
 - b) Mental menjadi stabil dan matang.
 - c) Membutuhkan pengalaman dari segala segi.
 - d) Sangat senang terhadap hal-hal yang ideal dan senang sekali bilamemutuskan masalah-masalah sebagai berikut : 1) Pendidikan, 2)pekerjaan, 3) perkawinan, 4) pariwisata dan politik, dan 5) kepercayaan
- 3) Sosial
 - a) Sadar dan peka terhadap lawan jenis.
 - b) Lebih bebas.
 - c) Berusaha lepas dari lindungan orang dewasa atau pendidik.
 - d) Senang pada perkembangan social

- e) Senang pada masalah kebebasan diri dan berpetualang.
 - f) Sadar berpenampilan dengan baik dan cara berpakaian rapi dan baik.
 - g) Tidak senang dengan persyaratan-persyaratan yang ditentukan oleh kedua orang tua.
 - h) Pandangan kelompoknya sangat menentukan sikap pribadinya.
- 4) Perkembangan Motorik

Anak akan mencapai pertumbuhan dan perkembangan pada masa dewasanya, keadaan tubuhnya pun akan menjadi lebih kuat dan lebih baik, maka kemampuan motorik dan keadaan psikisnya juga telah siap menerima latihan-latihan peningkatan ketrampilan gerak menuju prestasi olahraga yang lebih. Untuk itu mereka telah siap dilatih secara intensif di luar jam pelajaran. Bentuk penyajian pembelajaran sebaiknya dalam bentuk latihan dan tugas.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah terutama pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) sangat terbatas. Seperti bagi siswa Kelas 1 hanya mempelajari dasar-dasar permainan dalam suatu cabang olahraga, Kelas 2 diarahkan pada pemahaman caramelakukan latihan-latihan suatu cabang olahraga dan untuk Kelas 3 diarahkan pada pemahaman terhadap pola dari strategi permainan (taktik dan strategi permainan suatu cabang olahraga). Untuk itu guna memperdalam pengetahuan siswa terhadap suatu cabang olahraga maka sekolah membuat kebijakan untuk mengadakan ekstrakurikuler, agar siswa dapat berprestasi dengan baik.

2.11 Penelitian yang Relevan

Guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini, maka peneliti merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama atau relevan. Berikut beberapa penelitian yang relevan tersebut:

- a) Penelitian yang dilakukan oleh Egi Septa Wardani(2015) yang berjudul “Pengaruh *Small Sided Games* Dan *Team Game Tournament* Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Pada Permainan Sepakbola SSB Amor Junior Kota Metro” Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini

adalah untuk mengetahui manakah yang lebih berpengaruh antara model latihan *small sided games* dan *team game tournament* terhadap keterampilan menggiring bola. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen komparatif. Populasi berjumlah 32 anak dan sampel yang diambil menggunakan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes menggiring bola berliku-liku dalam bermain sepak bola. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan: bahwa ada pengaruh yang signifikan dari model latihan *small sided games* jumlah rata-ratanya 78,43 dan *team game tournament* jumlah rata-ratanya 75,62 terhadap kemampuan menggiring bola. Kesimpulan dari penelitian ini adalah tidak ada perbedaan antara model latihan *small sided games* dan *team game tournament* terhadap kemampuan menggiring bola.

- b) Penelitian yang dilakukan oleh Fendi Ilmawan (2013) yang berjudul “Pengaruh Latihan *Small-Sided Games* Terhadap Ketepatan *Passing* Siswa SMA N 1 Maron Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Sepakbola” Subjek dari penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SMA N 1 Maron. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 24 siswa, sedangkan sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa diambil dengan cara *purposive sampling*. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes ketepatan *passing* bawah dari Subagyo Irianto dengan koefisien validitas 0,812 dan koefisien reliabilitas 0,879. Teknik analisis data menggunakan uji t melalui uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh latihan *small sided games* terhadap ketepatan *passing* siswa SMA N 1 Maron yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi hitung pada uji t kelompok *pre test* dan *post test* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 (Sig < 0,05).
- c) Penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Wisna Piliana, I Wayan Artanayasa, I Made Satyawan (2020) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar *Passing Control* Sepak Bola” Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing control* sepak bola kaki bagian dalam. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan menggunakan rancangan penelitian *the nonrandomized control group pretest-posttest design*. Populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik SMA Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020, pemilihan kelompok eksperimen TGT dan kelompok kontrol dilakukan dengan *sampling purposive* berdasarkan kelas. Sampel penelitian ini berjumlah 64 orang yang terdistribusi kedalam dua kelas yaitu kelompok eksperimen dan Analisis data menggunakan Uji t dengan bantuan SPSS 16.0 for Windows, dengan angka signifikansi sebesar $p = 0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar teknik dasar *passing control* sepakbola kaki bagian dalam.

2.12 Kerangka Berpikir

Mengoper bola (*passing*) dalam permainan sepakbola merupakan salah satu teknik yang perlu dimiliki oleh setiap pemain sepakbola. Karena setiap peluang dalam permainan sepakbola tercipta dari *passing*, dengan *passing* setiap pemain memberi umpan kepada teman satu tim atau melakukan serangan kegawang lawan.

Dalam proses pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang, penulis melihat dan mengamati masih kurang efektif dan kurang bervariasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya anak didik yang kesulitan mengoper bola dan hasil latihan yang kurang memuaskan. Serta anak didik berada pada titik jenuh karena proses latihan yang monoton terlihat dari antusias anak didik dalam mengikuti pembelajaran yang kurang.

Orientasi dalam pembelajaran kemampuan mengoper bola dalam permainan sepakbola pada anak usia 14 sampai usia 17 tahun selama ini menitik

beratkan pada hasil bagaimana bisa mengoper bola dengan cepat dan sebanyak-banyaknya yang dilakukan oleh anak didik, tanpa melihat faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan mengoper bola. Orientasi latihan seperti ini kurang efektif, sebab dengan cara seperti ini kemampuan anak didik tidak tergalikan secara optimal. Adapun hal-hal yang menyebabkan anak didik kesulitan dalam mengoper bola dalam sepakbola adalah : Kurangnya kemampuan anak didik dalam mengoper bola, kurangnya variasi dalam latihan yang berindikasi kejenuhan anak didik dalam latihan. Serta belum digunakannya model pembelajaran *small sided games* dan *team game tournament* dalam proses pembelajaran mengoper bola dalam sepakbola.

Model pembelajaran *small sided games* Menurut Hill, et al., Rampanini et al. dalam Folgado, 2010 dalam (Anuli 2014:15) *Small sided games* merupakan hal yang perlu dalam pengajaran dan pelatihan sepakbola, memberikan perkembangan fisiologis dan taktis yang baik untuk pemain muda. Filosofi *small sided games* adalah bagaimana membuat pemain sepakbola muda bermain sepakbola dengan senang. Dalam pelatihan dengan bentuk ini membuat pemain lebih banyak kontak dengan bola, lebih berani dalam mengoper bola untuk memberikan bola kepada teman, selalu melakukan pergerakan, cepat dalam mengambil keputusan dan dapat meningkatkan kebugaran.

Para ahli Frank Lyman dan Spencer Kagan (Anita Lie, 2002 : 56) menyatakan bahwa model *team game tournament* mengandung kegiatan-kegiatan bersifat permainan. Secara umum peran guru dalam model *team game tournament* yaitu memacu siswa agar lebih serius dan semangat, kemudian membandingkannya dengan prestasi siswa (kelompok) lain. Dengan demikian dapat ditentukan kelompok mana dengan pencapaian prestasi paling baik. Gagasan utama dibalik *model team game tournament* adalah untuk memotivasi para siswa untuk mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru. Jika para siswa menginginkan agar kelompok mereka memperoleh penghargaan, mereka harus membantu teman sekelompoknya mempelajari

materi yang diberikan. Mereka harus mendorong teman mereka untuk melakukan yang terbaik dan menyatakan suatu norma bahwa belajar itu merupakan suatu yang penting, berharga dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas salah satu solusi yang dapat dilakukan pelatih bola usia muda untuk meningkatkan keterampilan mengoper bola anak usia 14 sampai usia 17 tahun adalah penggunaan model pembelajaran *small sided games* dan *team game tournament*. Diharapkan dengan penggunaan model latihan *small sided games* dan *team game tournament* pada keterampilan mengoper bola, anak didik dapat meningkatkan keterampilan mengoper bola dalam sepakbola dengan optimal sehingga indikator latihan dapat tercapai.

2.13 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiyono, 2010:79). Dalam hal ini peneliti diuji kemampuannya untuk menebak secara ilmiah dan logis tentang pemecahan masalah yang dimiliki tersebut (Suharsimi Arikunto, 2013:44).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian yang perlu dibuktikan kebenarannya melalui data-data yang nyata. Dari uraian yang dijelaskan di atas dapat ditarik suatu hipotesis penelitian yaitu :

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *small sided game* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang.

- H₁ : Ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *small sided games* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang.
- H₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *team game tournament* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang.
- H₂ : Ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *team game tournament* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang.
- H₀ : Tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *small sided games* dan *team game tournament* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang.
- H₃ : Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *small sided games* dan *team game tournament* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

- 1) Ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *small sided games* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang, dengan nilai $t_{hitung} = 15,303 > t_{tabel} = 2,045$ sehingga terima H_a dan tolak H_o .
- 2) Ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *team game tournament* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang, dengan nilai $t_{hitung} = 15,272 > t_{tabel} = 2,045$ sehingga terima H_a dan tolak H_o .
- 3) Tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *small sided games* dan *team game tournament* terhadap ketepatan *passing* dalam permainan sepakbola di SMA N 1 Kibang, dengan nilai $t_{hitung} 1,104 < t_{tabel} 2,002$ sehingga terima H_o dan tolak H_a .

5.2 Saran

Penulis menyarankan untuk dijadikan bahan masukan bagi :

1. Penerapan model pembelajaran *small sided games* dan *team game tournament* terhadap keterampilan *passing* sepakbola dapat dijadikan sebuah acuan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran disekolah pada pembelajaran materi teknik dasar *passing* sepakbola.

2. Peneliti lainnya, untuk dapat terus menerus memperbaiki penelitian dalam melakukan penelitian selanjutnya, dengan beberapa penyempurnaan misalnya: a) jumlah sampel penelitian yang lebih besar; b) waktu penelitian yang lebih lama; c) menambah variabel bebas sebagai pembanding.
3. Penerapan model pembelajaran *small sided games* dan *team game tournament* terhadap keterampilan *passing* sepakbola tentunya harus memperhatikan kemampuan dan kondisi siswa, maka untuk mendapatkan hasil belajar yang baik harus memperhatikan hal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- _____. 2010. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- _____. 2013. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Azwar, Saifuddin. 2010. *Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Tes dan Prestasi*. Pustaka Pelajar Offset, Yogyakarta.
- Bompa.O, Tudor. 1994. *Terjemahan Buku Theory And Methodology Of Training*. Program Pasca Sarjanah Universitas Padjadjaran, Bandung.
- Coerver, Wiel. 1985. *Sepak Bola: Program Pembinaan Pemain Ideal*. Penerjemah, Kadir Jusuf. PT Gmedia, Jakarta.
- Dharmawan Effendy. 2015. *Pengaruh Metode Latihan Small-Sided Games Terhadap Ketepatan Umpan Pada Pemain Klub Melati Muda Bantul*.(Skripsi). FIK UNY, Yogyakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Dirjen Dikti Depdikbud RI, Jakarta.
- Griffin, Linda L., Mitchell, Stephen A., and Oslin, Judith L. 1997. *Teaching Sport Concept and Skills: A Tactical Games Approach*. Human Kinetics, USA.
- Herwin. 2006. *Keterampilan Sepakbola Dasar*. FIK UNY, Yogyakarta.
- Ilmawan, Fendi. 2013. *Pengaruh Latihan Small-Sided Games Terhadap Ketepatan Passing Siswa SD N 1 Maron Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Sepakbola*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning*. PT. Grasindo, Yogyakarta

- Lutan, Rusli. 1988. *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Departemen P&K Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan, Jakarta.
- _____. 2001. *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Depdikbud.
- Mielke, Danny. 2003. *Dasar-Dasar Sepakbola*. Human Kinetics, Jakarta.
- _____. 2007. *Dasar-Dasar Sepakbola*. Bandung. Pakar Raya, Bandung.
- Nurhasan. 2001. *Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani*. Direktorat Jendral Olahraga. Depdiknas.
- Pasa, Harry. 2006. *Pengaruh Latihan Koordinadinasi Terhadap Kelincahan Siswa SSB PUSPOR Usia 10–12 Tahun*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Putera, Ganesha. 2004. *Mengelola Organisasi Small-Sided Games*. Kickoff, Yogyakarta.
- Robert, E. Slavin. 2008. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Indeks, Jakarta.
- Satori, Djama'an. 2008. *Profesi Keguruan*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Scheunemann, S. Timo. dkk. 2012. *Kurikulum dan Pedoman Dasar Sepakbola Indonesi*. Jakarta.
- Subagyo, Irianto, 2010. *Pedoman Pelaksanaan Pengembangan Tes Kecakapan "David Lee" untuk Sekolah Sepakbola (SSB)*. FIK UNY, Yogyakarta.
- Sucipto, dkk. 2000 *Sepakbola*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Tarsito, Bandung.
- Sugiyono. 2001. *Metode Penelitian Statistik*. CV. Alfabeta, Bandung.
- _____. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Suryabrata, Sumadi. 1983. *Metodologi Penelitian*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

US Youth Soccer. 2003. *American Sport Education Program*. United States, American eagle.

Wardani, Egy Septa. 2015. *Pengaruh Small Sided Games Dan Team Game Tournament Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Pada Permainan Sepakbola Anak Usia 13 Sampai Usia 15 Tahun Di SSB Amor Junior Kota Metro*. (Skripsi). Universitas Lampung, Lampung.

West Contra Costa Youth Soccer League. 2003. *U6 Small Side Game For 2003/2004*. Contra Costa.