

BAB II

**SURVEI MINAT SISWA DALAM MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER
SEPAK BOLA MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KAPUAS HULU**

A. Deskripsi Teori

1. Minat Ekstrakurikuler Sepak Bola

a. Pengertian Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri (Slameto, 2010:180). Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat secara umum dapat diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh individu kepada suatu objek, baik objek berupa benda yang tidak hidup. Sedangkan minat belajar dapat diartikan sebagai rasa tertarik ditujukan oleh peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar, baik di rumah, di sekolah dan di masyarakat. Menurut Lilawati dalam Zusnani (2013) mengartikan minat adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap suatu kegiatan sehingga mengarahkan seseorang untuk melakukan kegiatan tersebut dengan kemauan sendiri.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajari dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Misalnya siswa menaruh minat pada olahraga

sepak bola. Minat merupakan salah satu faktor penting dalam pendidikan terutama pada ekstrakurikuler. Menurut Crow mengungkapkan minat adalah berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri, hal ini berarti siswa yang memiliki minat akan mempunyai dorongan dan kemauan yang tinggi, sehingga cenderung melakukan usaha-usaha agar keinginannya tercapai (Djaali, 2012:121).

Menurut Slameto (2015:57) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Selanjutnya menurut Khairani (2017:136) menyatakan bahwa minat diartikan sebagai kehendak, keinginan atau kesukaan. Apabila minat terhadap sesuatu sudah dimiliki seseorang, maka ia akan menjadi potensi bagi orang yang bersangkutan untuk dapat meraih sukses dibidang itu sendiri. Sebab minat akan melahirkan energi yang luar biasa untuk berjuang mendapatkan apa yang diminatinya.

Dari beberapa pengertian minat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa minat adalah keadaan diri tertarik terhadap suatu hal dari luar. Minat bersifat individu, artinya tidak ada unsur paksaan dari dalam maupun luar. Minat yang besar merupakan modal yang sangat besar untuk mencapai tujuan, dalam hal ini adalah minat dalam bermain sepak bola. Minat merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung untuk memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka ia tidak akan memiliki minat pada objek tersebut.

b. Bentuk-bentuk Minat

Menurut Buchori Nugroho (2013:11-12) menyatakan bahwa minat dibagi menjadi dua macam yaitu :

1) Minat Primitif

Minat primitif merupakan minat yang berkaitan dengan keadaan biologis, diantara kebutuhan makan manusia, sosialisasi, berkelompok dan lainnya. Sehingga minat itu sendiri mempunyai kesadaran akan keperluan secara langsung mampu mendorong seseorang untuk merasakan kepuasan.

2) Minat Kultural

Minat kultural atau dapat disebut juga dengan keadaan sosial karena memiliki nilai yang lebih baik yang diperoleh dari hasil proses belajar. Jadi minat kultural lebih tinggi nilainya dibanding minat primitif.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Minat yang timbul dari dalam diri seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut Crow dan Crow bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi atau mendasari timbulnya minat adalah sebagai berikut: (a) Minat dari dalam, yaitu yang berasal dari dalam individu yang mendorong pemusatan perhatian dan keterlibatan mental secara aktif; (b) faktor motif sosial, yaitu merupakan faktor yang membangkitkan minat pada hal-hal tertentu yang ada hubungan dengan pemenuhan hubungan sosial bagi dirinya, misalnya pendidikan yang lebih tinggi; (c) faktor emosional, merupakan faktor perasaan yang erat kaitannya dengan minat seseorang terhadap suatu objek Abror (1984). Aktivitas yang memberikan keberhasilan dan kesuksesan akan menimbulkan perasaan senang dan puas sehingga berpengaruh pada bidang yang bersangkutan.

Menurut Slameto (2010) faktor dari dalam siswa meliputi faktor biologis (seperti kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan), faktor kelelahan baik secara jasmani maupun rohani. Faktor dari luar

siswa meliputi faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah), faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal.

Menurut Budiarti dalam (Suaib Nur dkk., 2021) faktor-faktor yang mempengaruhi minat dibagi menjadi dua, sekaligus menjadi indikator dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1) Faktor dari Dalam (Instrinsik)

Faktor pendorong dari dalam adalah rangsangan yang datang dari dalam diri individu tersebut yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang yang akan dengan mudah menimbulkan rasa minat terhadap sesuatu, yang meliputi :

a) Niat

Niat merupakan titik sentral yang pokok dari segala bentuk perbuatan seseorang.

b) Rajin dan Kesungguhan

Dalam belajar seseorang akan memperoleh sesuatu yang dikehendaki dengan cara maksimal dalam menuntut ilmu tentunya dibutuhkan kesungguhan belajar yang matang dan ketekunan yang intensif pada diri orang tersebut.

c) Motivasi

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat seseorang karena adanya dorongan yang timbul dalam diri seseorang untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan.

d) Perhatian

Minat timbul bila ada perhatian dengan kata lain minat merupakan sebab akibat dari perhatian, karena perhatian itu merupakan pengarah tenaga jiwa yang ditujukan kepada suatu obyek yang akan menimbulkan perasaan suka.

e) Sikap terhadap Guru/Pelatih

Sikap positif dan perasaan senang terhadap guru dan pelajaran tertentu akan membangkitkan dan mengembangkan minat siswa, sebaliknya sikap memandang mata pelajaran terlalu sulit atau mudah akan memperlemah minat belajar siswa.

2) Faktor dari Luar (Ekstrinsik)

Faktor dari luar adalah faktor pendorong yang datangnya dari luar individu. Faktor ini sangat besar pengaruhnya untuk menimbulkan minat individu dalam mengikuti olahraga sepak bola, faktor-faktor tersebut antara lain :

a) Keluarga

Adanya perhatian dukungan dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua akan memberikan motivasi yang sangat baik, bagi perkembangan minat anak.

b) Guru dan Fasilitas Sekolah

Faktor guru merupakan faktor yang penting pada proses belajar mengajar, cara guru menyajikan pelajaran di kelas dan penguasaan materi pelajaran yang tidak membuat siswa malas, akan mempengaruhi minat belajar siswa. Demikian halnya dengan sarana dan prasarana yang tidak mendukung seperti buku, ruang kelas, laboratorium yang tidak lengkap, dapat berpengaruh terhadap minat siswa.

c) Teman Sepergaulan

Sesuai dengan masa perkembangan siswa yang senang membuat kelompok dan banyak bergaul dengan kelompok yang diminati, teman pergaulan yang ada di sekelilingnya berpengaruh

terhadap minat belajar anak. Sebaliknya bila rekan bergaulnya tak ada yang bersekolah dan malas bersekolah maka minat belajar siswa bisa berkurang.

d) Media Massa

Kemajuan teknologi seperti, VCD, Telepon, HP, Televisi dan media cetak lainnya seperti buku bacaan, majalah, dan surat kabar, semuanya itu dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Bila siswa memakai media tersebut demi membantu proses belajar mengajar maka akan berkembang, tetapi jika masa belajarnya digunakan untuk menonton TV dan digunakan untuk yang lain yang tidak seharusnya tentunya akan berdampak negatif.

2. Ekstrakurikuler

a. Pengertian Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam sekolah atau diluar jam belajar yang ada pada kurikulum standar. Kegiatan-kegiatan ini ada dalam setiap jenjang pendidikan sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk dapat mengembangkan kepribadian siswa, memperluas pengetahuan, dan menyalurkan bakat atau kemampuannya diberbagai bidang. Menurut (Inriyani dkk, 2018) kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan olahraga yang dilakukan di luar jam pelajaran yang dilakukan di sekolah atau diluar sekolah dengan tujuan memperluas pengetahuan siswa serta untuk membentuk karakter peserta didik sesuai dengan minat dan bakat masing-masing.

Menurut Yudik Prasetyo (2010:64) ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan diluar jam mata pelajaran untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah/madrasah. Sedangkan menurut Suryobroto (2002:270) kegiatan ekstrakurikuler dimaksudkan untuk mengembangkan salah satu bidang pelajaran yang diminati oleh sekelompok siswa, misalnya olahraga,

kesenian, berbagai keterampilan serta kepramukaan yang diselenggarakan disekolah diluar jam pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa kegiatan ekstrakurikuler olahraga merupakan kegiatan yang dilaksanakan diluar jam pelajaran sekolah untuk menyalurkan bakat, minat dan kegemaran siswa dalam berolahraga, memperdalam dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan dalam berolahraga, menanamkan rasa disiplin dan rasa tanggung jawab.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut diperlukan sarana dan prasarana yang memadai serta dilaksanakan dan dibimbing seorang guru atau pelatih yang benar-benar membidangi cabang olahraga yang dikembangkan, yang memungkinkan akan ditentukan atlet-atlet yang berbakat atau bibit unggul seperti yang diinginkan. Jika kegiatan di sekolah dapat dilaksanakan dengan baik di bawah bimbingan seorang guru/pelatih dan disertai adanya siswa, sarana dan prasarana yang memadai, maka dimungkinkan akan ditentukan atlet-atlet yang berbakat atau bibit yang unggul yang nantinya akan menjadi atlet yang berprestasi tinggi (Soegino dalam Uzer, 1995:14).

b. Fungsi Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler pada satuan pendidikan menurut Aqip dan Sujak (2011:168) memiliki empat fungsi yaitu, pengembangan, sosial, rekreatif, dan persiapan karir.

- 1) Fungsi pengembangan, yakni bahwa kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk mendukung perkembangan personal peserta didik melalui perluasan minat, pengembangan potensi, dan pemberian kesempatan untuk karakter dan pelatihan kepemimpinan.
- 2) Fungsi sosial, yakni bahwa kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial peserta didik. Kompetensi sosial dikembangkan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperluas pengalaman

sosial, praktek keterampilan, dan internalisasi nilai moral dan nilai sosial.

- 3) Fungsi rekreatif, yakni bahwa kegiatan ekstrakurikuler dilakukan dalam suasana rileks, mengembirakan, dan menyenangkan sehingga menunjang proses perkembangan peserta didik. Kegiatan ekstrakurikuler harus dapat menjadikan kehidupan atau atmosfer.
- 4) Persiapan karir, yakni bahwa kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk mengembangkan kesiapan karir peserta didik melalui pengembangan kapasitas.

c. Tujuan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler dapat merupakan kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan tujuan dari ekstrakurikuler yaitu: (a) Meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif maupun afektif (b) Mengembangkan bakat serta minat siswa dalam upaya pembinaan pribadi menuju manusia yang seutuhnya (c) Mengetahui serta membedakan hubungan antara satu mata pelajaran dengan lainnya (Moh. Uzer Umar & Lilis, 2000:22).

Kegiatan ekstrakurikuler menurut Entin (2011:61), memiliki tujuan diantaranya :

- 1) Meningkatkan kemampuan serta didik sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam semesta.
- 2) Menyalurkan dan mengembangkan potensi dan bakat peserta didik agar dapat menjadi manusia yang berkeaktivitas tinggi dan penuh dengan karya.
- 3) Melatih sikap disiplin, kejujuran, kejujuran, kepercayaan, dan tanggung jawab menjalankan tugas.
- 4) Mengembangkan etika dan akhlak yang mengintegrasikan hubungan dengan tuhan, rasul, manusia, alam semesta, bahkan diri sendiri.
- 5) Memberikan bimbingan dan arahan serta latihan kepada peserta didik agar memiliki fisik yang sehat, bugar, kuat, cekatan dan terampil.

- 6) Memberi peluang peserta didik agar memiliki kemampuan untuk komunikasi (*human relation*) dengan baik secara verbal dan non-verbal.

d. Manfaat Ekstrakurikuler

- 1) Manfaat kegiatan ekstrakurikuler dari segi kognitif.
 - a) Ilmu pengetahuan yang didapatkan siswa lebih kontekstual/nyata
Jika dalam kegiatan intrakurikuler kebanyakan anak mempelajari hal-hal yang bersifat teoritis maka pada kegiatan ekstrakurikuler anak akan lebih banyak belajar hal yang lebih bersifat praktis atau praktikum. Atau lebih tepatnya melalui kegiatan ekstrakurikuler anak akan mempraktekkan apa yang dipelajarinya di ruang kelas. Misalkan di dalam kelas guru mengajarkan bagaimana pentingnya kerja sama maka dalam kegiatan ekstrakurikuler anak-anak akan mempraktekkan langsung tentang manfaat dari kerjasama karena kebanyakan aktivitas dalam kegiatan ekstrakurikuler mengajarkan tentang kerjasama team. Jadi pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler cenderung lebih bermakna.
 - b) Sebagai ajang pengembangan ilmu pengetahuan siswa.
Hal-hal positif lainnya dari kegiatan ekstrakurikuler bagi anak adalah kegiatan ekstrakurikuler menjadi wadah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan anak. Misalkan dalam kegiatan intrakurikuler anak diajarkan tentang kepemimpinan maka dalam kegiatan ekstrakurikuler anak akan lebih memaknai sikap kepemimpinan tersebut seperti seorang pemimpin harus memiliki sikap bertanggung jawab, berani, jujur, dapat dipercaya dll hal tersebut karena mereka mempraktekkan langsung tentang hal tersebut. Ibaratkan anak yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seperti pepatah sambil menyelam minum air, atau sekali mendayung dua tiga pulau terlampaui.
 - c) Melatih kemampuan berpikir anak
Manfaat lain dari kegiatan ekstrakurikuler dari segi kognitif ialah melatih kemampuan berpikir

anak, kenapa demikian karena kebanyakan kegiatan ekstrakurikuler menyajikan materi yang menantang kemampuan anak seperti games, perlombaan, petualangan, kerjasama team yang pada hakikatnya erat kaitannya dalam kemampuan berpikir anak dalam menyelesaikan masalah atau tugas dalam kegiatan ekstrakurikuler.

2) Manfaat kegiatan ekstrakurikuler dari segi afektif

a) Mengajarkan anak bagaimana melakukan interaksi dengan sesama.

Salah satu kelebihan dari kegiatan ekstrakurikuler khususnya bagi segi afektif anak adalah mengajarkan anak bagaimana cara membangun komunikasi yang baik dengan teman sejawat, cara bersikap terhadap orang lain, cara mencari teman dan cara bergaul sehingga kelak anak akan menjadi pribadi yang sosialis atau senang bergaul dan membangun hubungan positif dengan orang lain. Kondisi tersebut sangat berperan bagi anak dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak.

b) Mengajarkan siswa tentang pentingnya kerja sama.

Melalui kegiatan ekstrakurikuler anak akan banyak melakukan interaksi dengan sesama, biasanya dalam kegiatan ekstrakurikuler dilakukan game yang mengajarkan anak tentang pentingnya kerja sama. Hal tersebut menghindarkan anak dari sikap individualis dan egois.

c) Siswa akan lebih disiplin

Kegiatan ekstrakurikuler juga mengajarkan anak menjadi pribadi yang disiplin dan tahu bagaimana cara menghargai waktu. Anak akan diajarkan untuk datang tepat waktu, melaksanakan tugas berdasarkan waktu dan ketentuan yang telah disepakati dan taat dan patuh terhadap aturan dari ketua kelompok atau pembina kegiatan ekstrakurikuler.

d) Menjadikan anak pribadi yang lebih mandiri

Karakter yang lain yang bisa muncul dari keaktifan anak dalam kegiatan ekstrakurikuler adalah melalui kegiatan-kegiatan

dalam ekstrakurikuler baik kegiatan yang berkelompok maupun perorangan perlahan lahan akan menumbuhkan jiwa kemandirian dalam diri anak sehingga bisa meminimalisir sikap manja dan cengeng pada anak.

e) Menumbuhkan sikap berani dalam diri siswa

Hal positif selanjutnya dari kegiatan ekstrakurikuler adalah anak akan menjadi pribadi yang lebih berani. Hal tersebut terjadi karena anak banyak melakukan kegiatan positif dalam kegiatan ekstrakurikuler seperti pertandingan, games petualangan, kegiatan yang membutuhkan pengambilan keputusan yang cepat. Sehingga jika anak konsisten dalam kegiatan ekstrakurikuler anak akan menjadi pribadi yang lebih berani.

f) Tumbuh perasaan kasih sayang terhadap sesama

Melalui kegiatan ekstrakurikuler anak akan belajar bagaimana cara menghargai orang lain, membantu teman kelompoknya dalam mengerjakan tugas terbentuknya ikatan batin terhadap sesama, perhatian, simpati dan empati. Sehingga menjadikan anak pribadi yang penuh cinta dan kasih sayang terhadap sesama.

3) Manfaat kegiatan ekstrakurikuler segi psikomotorik (keterampilan)

a) Wahana dalam menemukan bakat siswa

Agar bisa mengetahui bakat anak sejak dini sebaiknya anak tersebut mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Karena kegiatan ekstrakurikuler merupakan ajang untuk menggali potensi dan kemampuan anak. Bakat anak bisa diketahui melalui berbagai kegiatan dalam kegiatan ekstrakurikuler yang diikutinya.

b) Sarana menyalurkan minat siswa

Ada banyak jenis ekstrakurikuler dan biasanya anak akan cenderung mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang menjadi kesenangan dan kegemarannya, melalui kegiatan ekstrakurikuler

tersebut anak akan bisa menyalurkan minatnya sekaligus mengembangkan bakat yang dimiliki.

3. Permainan Sepak Bola

a. Sejarah Permainan Sepak Bola

Sejarah awal munculnya sepak bola masih dalam perdebatan, sebagian orang berpendapat bahwa sepak bola lahir sejak masa Yunani Purba. Sebagian yang lain mengatakan sepak bola sudah dikenal sejak masa Mesir Kuno. Ada pula yang berpendapat bahwa sepak bola muncul dari negeri Jepang sejak abad ke-8. Namun terlepas perbedaan pendapat tentang kemunculan sepak bola tersebut, FIFA sebagai badan sepak bola dunia secara resmi menyatakan bahwa sepak bola lahir dari daratan China, yakni berawal dari permainan masyarakat china yang disebut dengan *tsu chu* pada abad ke-2 sampai dengan ke-3 SM.

Pendapat FIFA ini dibuktikan dengan adanya dokumen militer yang menyebutkan bahwa, pada tahun 206 SM, pada masa pemerintahan Dinasti Tsin dan Han, masyarakat China telah memainkan permainan bola *thu chu* yang mirip dengan permainan sepak bola sekarang. *Tsu* sendiri artinya menendang bola dengan kaki. Sedangkan *Chu*, berarti bola dari kulit dan ada isinya. Permainan *tsu chu* pada saat itu dilakukan dengan aturan menendang dan menggiring bola yang terbuat dari kulit binatang dan memasukannya ke sebuah jaring yang dibentangkan diantara dua tiang. Jadi dari permainan *tsu chu* ini lah sepak bola yang sekarang kita kenal berkembang. Adapun titik tolak perkembangan sepak bola modern itu sendiri terjadi di Inggris. Pada tahun 1365, sepak bola dilarang oleh Raja Edward III. Pelarangan ini disebabkan oleh timbulnya banyak kekerasan dalam pertandingan sepak bola waktu itu karena tidak adanya aturan yang jelas dalam pertandingan. Selang empat tahun kemudian, yaitu pada tahun 1369, Raja Edward mencabut larangannya dan sepak bola pun kembali dimainkan.

Namun pada tahun 1572, Ratu Elisabeth I kembali melarang sepak bola. Sang ratu bahkan mengancam akan memenjarakan siapa saja yang

memaksa bermain sepak bola. Kemudian pada tahun 1680, Raja Charles II mencabut larangan tersebut dan memberikan perlindungan bagi siapa pun yang ingin bermain sepak bola di tanah Inggris. Seiring berjalannya waktu, permainan sepak bola semakin terkenal dan berkembang di Inggris. Sepak bola mulai memasuki lingkungan universitas dan sekolah. Hingga pada tahun 1863 di Freemasons Tavern, 11 sekolah dan klub berkumpul memutuskan untuk merumuskan peraturan baku permainan tersebut. Inilah moment penting lahirnya sepak bola modern. Dari sini sepak bola menjadi permainan yang lebih teratur, koordinir dan sportif.

Sejak itu permainan sepak bola berkembang pesat, lewat para pelaut, pedagang dan tentara Inggris, dengan cepat sepak bola tersebar ke berbagai belahan dunia. Sepak bola semakin banyak dimainkan pada tahun 1904, dan dibentuklah organisasi sepak bola tertinggi di dunia yaitu FIFA.

b. Pengertian Permainan Sepak Bola

Olahraga sepak bola merupakan salah satu olahraga bola besar dimana cabang permainan olahraga sepak bola yang sangat populer dan digemari oleh banyaknya masyarakat diseluruh dunia khususnya Indonesia. Hal ini terbukti bahwa masyarakat dan sekolah sudah banyak menggunakan fasilitas umum untuk bermain sepak bola. Sepak bola tergolong olahraga yang tidak banyak mengeluarkan cukup biaya karena hanya membutuhkan lapangan, sepatu bola, bola dan seragam sepak bola. Menurut Agus Cipta dalam (Agus Kurnia dkk., 2021) menyatakan bahwa sepak bola adalah suatu permainan olahraga yang dilakukan dengan lari, menyepak bola kesana kemari untuk diperebutkan diantara pemain-pemain yang mempunyai tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Dalam permainan sepak bola dimainkan oleh kedua tim yang saling memenangkan pertandingan, dimana setiap timnya tersebut diisi oleh 11 pemain dan dimainkan dengan waktu 45 x 2 menit dengan jeda istirahat antara babak pertama dan kedua 15 menit. Selain dimainkan dan ditonton oleh berjuta juta orang, sepak bola jura merupakan permainan beregu dengan mengandalkan

kekompakan kerja sama tim sehingga mendapatkan kemenangan dan merupakan salah satu olahraga yang paling populer di dunia, sepak bola telah banyak mengalami perubahan dan perkembangan dari berbagai bentuk baik dari peraturan maupun permainannya Gemael dalam (Agus Kurnia dkk., 2021).

Permainan sepak bola merupakan suatu usaha untuk menguasai bola dan merebutnya menggunakan kaki kembali apabila bola sedang dikuasai oleh lawan. Oleh karena itu, untuk dapat bermain sepak bola harus bisa menguasai teknik-teknik dasar dalam permainan sepak bola dengan baik dan benar. Dalam permainan sepak bola, para pemain menggunakan bakat kemahirannya, yaitu dengan kaki, kecuali penjaga gawang yang bebas menggunakan anggota badannya. Permainan sepak bola dilakukan dalam dua babak, yang masing-masing babak babak pertama dan kedua secara umumnya 45x2 menit. Permainan sepak bola dipimpin oleh wasit sehingga pertandingan terlihat adil dan tidak ada kecurangan dan dibantu oleh dua hakim garis. Pemain diwajibkan menggunakan kostum yang berbeda dengan lawan, serta penjaga gawang memakai kostum yang berbeda dengan tim maupun lawan. Menurut Karim dkk dalam (Galan Dwi Frihanata dan Jeane Betty Kurnia Jusuf, 2021) menyatakan bahwa sepak bola dilihat sebagai permainan yang menarik perhatian sebagai daya tarik karena para pemain dihadapkan pada berbagai aktivitas yang umumnya membutuhkan kekuatan, kecepatan, kelincahan, kemantapan, keseimbangan, kemampuan beradaptasi dan tingkat keseriusan yang cukup.

c. Teknik Dasar Permainan Sepak Bola

Menurut Joseph A Luxbacher dalam (Ridho Bahtra, 2012) untuk bermain sepak bola dengan baik pemain harus dibekali dengan teknik dasar yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik cenderung dapat bermain sepak bola dengan baik pula. Teknik dasar bermain sepak bola merupakan peran penting terhadap keterampilan teknik bermain sepak bola, karena keterampilan teknik bermain sepak bola merupakan penerapan secara langsung teknik dasar bermain sepak bola. Berkaitan dengan teknik dasar bermain sepak bola.

Dapat disimpulkan bahwa teknik dasar permainan sepak bola dibagi menjadi dua macam teknik yaitu, teknik bergerak dengan tubuh dan teknik memainkan bola. Teknik bermain sepak bola ini terlepas dari permainan sebenarnya. Agar seorang pemain memiliki keterampilan bakat dalam bermain sepak bola dan harus dikuasai dan dilatih dengan baik serta terjadwal.

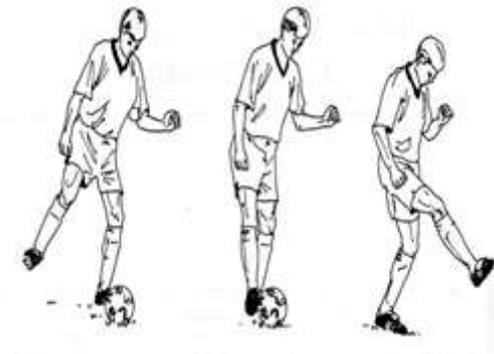
Adapun teknik dasar bermain sepak bola menurut Ridho Bahtra (2022:100-129) adalah sebagai berikut :

1) Mengoper Bola (*Passing*)

Scheneumann dalam (Ridho Bahtra, 2022:100) menyatakan bahwa *passing* adalah memindahkan bola mendarat atau di udara dari satu pemain ke pemain lainnya dengan jarak yang bervariasi. Dibandingkan beberapa teknik dasar yang lain, *passing* merupakan teknik dasar utama dalam sepakbola. Pemain harus bisa menguasai keterampilan *passing* sebaik mungkin, karena merupakan salah satu cara untuk mendistribusikan bola ke teman. Tanpa *passing* sepakbola akan sulit dimainkan bahkan tidak bisa dimainkan, karena proses perpindahan bola dari satu tempat ke tempat yang lain akan sulit dilaksanakan. Ketika pemain menguasai bola, dia tidak bisa memindahkan bola ke teman yang posisinya jauh, sehingga distribusi bola akan terganggu. Situasi ini akan membuat pemain atau tim tidak bisa menjalani pertandingan dengan maksimal. Hal seperti ini harus diantisipasi sedini mungkin agar proses dalam pertandingan bisa terlaksana dengan baik.

Passing yang tepat (akurat) akan membantu penerima mengontrol bola dengan baik dan menentukan gerak permainan berikutnya. *Passing* yang baik akan memudahkan pemain dalam menerapkan skema permainan di lapangan. Jika *passing* tidak akurat, diduga pemain yang akan menerima bola kesulitan mengontrolnya bahkan bola bisa lepas dari penguasaan. Hal ini tentu tidak menguntungkan bagi tim disaat pertandingan, bahkan kekalahan bisa saja terjadi. Dalam melakukan *passing* bisa dilakukan dengan berbagai cara, yaitu: 1) Kaki bagian dalam, 2) Kaki bagian luar, dan 3) punggung kaki. Kesemua ini bisa digunakan oleh pemain tergantung

situasi dalam permainan. Namun, dalam situasi permainan yang normal pemain lebih sering menggunakan passing dengan kaki bagian dalam.

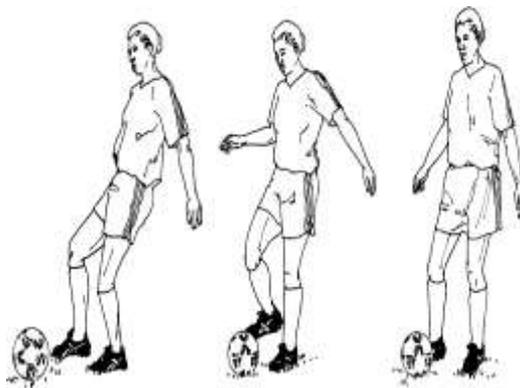


Gambar 2.1 Teknik Mengoper Bola (*Passing*)

Sumber: Luxbacher dalam (Ridho Bahtra, 2022:108)

2) Mengontrol Bola (*Ball Control*)

Scheneumann dalam (Ridho Bahtra, 2022:108) Kontrol bola adalah menerima dan mengarahkan bola secara tepat di udara atau di lapangan. Kontrol bola dilakukan saat pemain mendapatkan bola dari temannya yang lain. Dalam keadaan tertentu keterampilan ini sangat dibutuhkan, khususnya bola yang diberikan susah untuk dikontrol dan lawan mencoba untuk merebut bola. Keadaan yang seperti ini membutuhkan penguasaan kontrol bola yang baik. Menguasai kontrol dengan semua permukaan kontak sangat penting untuk memastikan penggunaan bola yang baik, yaitu tidak hanya mengontrol bola sendiri, tetapi juga mampu melindungi bola sehingga pemain kemudian dapat menggunakan teknik menyerang (operan, menembak, crossing, volley, dribbling, dll). Dari berbagai bagian tubuh yang dapat digunakan untuk mengontrol bola.



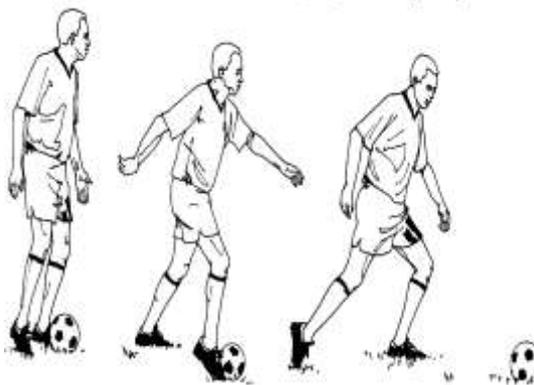
Gambar 2.2 Teknik Mengontrol Bola (*Ball Control*)
 Sumber: Luxbacher dalam (Ridho Bahtra, 2022:111)

3) Menggiring Bola (*Dribbling*)

Yulifri dan Arsil dalam (Ridho Bahtra, 2022:120) menyatakan bahwa menggiring bola merupakan teknik dasar dalam usaha membawa bola dari suatu daerah ke daerah lain pada saat permainan sedang berlangsung. Penggunaan *dribbling* di dalam suatu permainan tergantung pada situasi permainan, kedekatan dengan lawan dan teman satu tim, kondisi lapangan, tentu saja keterampilan serta rasa percaya diri. Beberapa pemain sering mencoba menendang bola secara langsung pada saat panik, padahal bola masih bisa *didribble* dulu. Prinsip utama yang harus diingat adalah bahwa *dribbling* digunakan untuk menciptakan ruang. Ruang digunakan untuk mendapatkan posisi operan atau tembakan yang lebih baik atau memberikan waktu ke teman satu tim untuk mencari posisi yang lebih baik. Jadi saat memutuskan untuk melakukan *dribbling*, pemain harus mempertahankan kontrol bola, sehingga pemain dapat mengoperkan, menembakkan, atau terus menggiring bola dengan baik.

Dribbling bola yang berlebihan pada waktu yang tidak tepat dapat menghancurkan kerjasama tim untuk mencari kesempatan mencetak gol. Sebaliknya, jika *dribbling* dilakukan dalam situasi yang tepat dapat merusak pertahanan lawan. Pemain harus memahami bahwa *dribbling* berlebihan tidak akan menghasilkan apapun. Jangan lakukan *dribble* untuk melewati lawan pada sepertiga daerah pertahanan sendiri dekat gawang. Jika bola lepas di daerah tersebut, lawan dengan mudah dapat mencetak gol. Namun,

pemain bisa menggunakan keuntungan dari keterampilan *dribble* di sepertiga daerah penyerangan didekat gawang lawan. Jika berhasil mengalahkan lawan pemain mungkin memiliki kesempatan untuk mencetak gol ke gawang lawan.



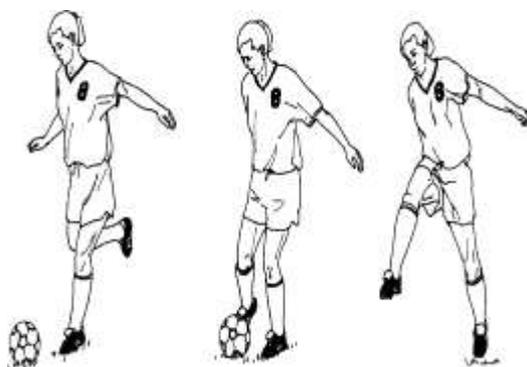
Gambar 2.3 Teknik Menggiring Bola (*Dribbling*)
 Sumber: Luxbacher dalam (Ridho Bahtra, 2022:124)

4) *Tendangan ke Gawang (Shooting)*

Scheneumann dalam (Ridho Bahtra, 2022:125) menyatakan bahwa *shooting* adalah menendang bola ke arah gawang dengan tujuan untuk menciptakan gol. Kemampuan untuk melakukan *shooting* dengan kuat dan akurat dalam menggunakan kedua kaki adalah suatu keharusan bagi pemain. Karena situasi dalam permainan akan menyebabkan bola yang kita tendang berbeda-beda posisinya. Jika bola berada dikaki kanan maka kita harus lakukan *shooting* dengan kaki kanan, sebaliknya jika bola berada di kaki kiri maka lakukan *shooting* dengan kaki kiri. Namun kebanyakan pemain dalam bermain sepakbola hanya mengandalkan satu kaki saja, sehingga ketika bola berada di kaki yang lemah bola dipindahkan dulu ke kaki yang lebih kuat. Hal ini akan menyebabkan ada kesempatan bagi lawan untuk menutup ruang, sehingga momen untuk shooting jadi hilang.

Pemahaman pemain terhadap coaching point *shooting* sangat penting, karena dengan ini pemain akan bisa mempelajarinya sehingga mampu melakukan *shooting* dengan baik dan akurat. Jika setiap pemain memiliki

kemampuan *shooting* yang baik maka setiap kesempatan yang ada dalam permainan bisa diselesaikan menjadi gol. Hal ini memungkinkan suatu tim untuk memenangkan pertandingan yang dijalaninya. Keterampilan *shooting* harus dilatih dengan sebaik mungkin, hal ini merupakan eksekusi terakhir dari proses penyerangan. Latihan *shooting* sebaiknya dimulai dari urutan yang paling sederhana sampai urutan yang rumit. Kemudian latihan *shooting* harus dilakukan dengan intensitas yang tinggi.

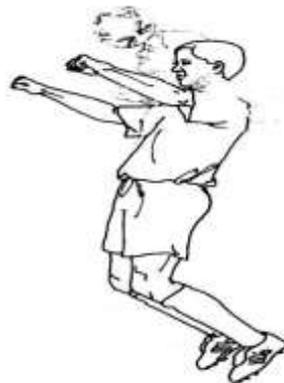


Gambar 2.4 Teknik *Shooting*

Sumber: Luxbacher dalam (Ridho Bahtra, 2022:129)

5) *Heading* (Menyundul Bola)

Scheneumann dalam (Ridho Bahtra, 2022:129) menyatakan bahwa *heading* adalah mengarahkan bola dengan kepala dengan tujuan untuk menjauhkan bola dari gawang, *passing*, atau mencetak gol. Sepakbola adalah satu- satunya permainan dimana pemain menggunakan kepala untuk memainkan bola. Sama halnya dengan teknik-teknik yang lainnya, pemain juga harus memiliki kemampuan *heading* yang baik. Bagi kebanyakan pemain, *heading* adalah bagian yang paling lemah dalam permainan mereka. Pelaksanaan keterampilan *heading* yang benar membutuhkan koordinasi antara gerakan, waktu lompatan yang tepat, dan kemantapan untuk mengalahkan lawan. Pemain pemula sering merasa sulit untuk mengkombinasikan semua elemen tersebut secara serentak.



Jump Header

Gambar 2.5 Teknik Menyundul Bola (*Heading*)
 Sumber: Luxbacher dalam (Ridho Bahtra, 2022:132)

d. Peraturan Permainan Sepak Bola

Beberapa peraturan dalam permainan sepak bola menurut Teguh Susanto (2016:174) adalah sebagai berikut :

- 1) Jumlah pemain yang bermain adalah 11 orang dan 12 orang sebagai pemain cadangan
- 2) Jumlah hakim garis sebanyak 2 hingga 4 orang dan 1 orang wasit.
- 3) Lamanya permainan adalah 2 x 45 menit, dengan waktu istirahat selama 15 menit.
- 4) Jika terjadi skor imbang, akan dilakukan perpanjangan waktu 2 x 15 menit. Jika perpanjangan waktu tidak mengubah skor, maka harus dilakukan adu penalti.
- 5) Wasit berhak memberikan kartu kuning atau kartu merah atas pelanggaran yang dilakukan pemain, seperti melakukan sikap yang tidak sportif dan membahayakan lawan, mengucap kata-kata yang kasar. Jika seorang pemain sudah menerima kartu kuning kedua, secara otomatis wasit akan memberikan hadiah kartu merah, dan memaksa pemain untuk keluar dari lapangan.

- 6) Pelanggaran yang dapat diganjar kartu merah adalah melakukan kekerasan, menyentuh bola secara sengaja, dan menantang pemain lawan yang dapat memicu perkelahian.
- 7) Petugas yang bertugas dilapangan adalah wasit sebanyak 1 orang dan hakim garis berjumlah 2 orang. Ciri khas seorang wasit adalah peluitnya, yang berfungsi menandakan mulai dan berhentinya suatu pertandingan. Sementara hakim garis bertugas dan bertanggung jawab untuk mengawasi jalannya pertandingan. Kedua membawa bendera dengan warna yang terang.
- 8) Juga terdapat seorang petugas yang bertanggung jawab untuk mencatat semua waktu dan kejadian, serta memberikan informasi atau kabar yang berhubungan dengan jalannya pertandingan.

e. Sarana dan Prasarana Sepak Bola

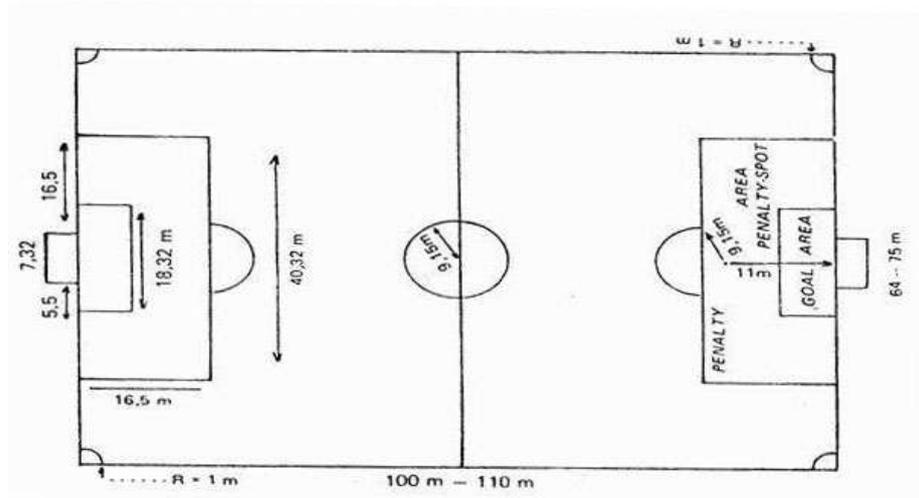
Permainan sepak bola sekarang ini sudah menjadi olahraga paling populer sejagat raya, hampir semua kalangan menyukai olahraga ini, tanpa memandang usia, jenis kelamin, status sosial maupun lainnya. Permainan sepak bola sangat mudah dan menyenangkan, anda hanya perlu menyediakan bola beserta lapangan untuk bisa menikmati olahraga ini. Sepak bola tergolong olahraga yang keras, banyak kontak fisik yang tidak bisa dihindarkan. Oleh karena itu demi kenyamanan dan keamanan bermain ada baiknya jika anda memperhatikan beberapa alat yang anda butuhkan untuk bermain sepak bola. Berikut adalah sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan sepak bola:

1) Lapangan Sepak Bola

Bentuk dan ukuran lapangan yang sudah di standarkan FIFA berlevel Internasional. Ada pun uraian ukuran yang sudah dipakai atau digunakan selama ini yaitu panjang lapangan 100 m–110 m, lebar lapangan 64 m–75 m, lebar garis luar gawang 40,32 m, panjang garis luar gawang 16,5 m, panjang garis dalam gawang 5,5 m, lebar garis dalam gawang 18,32 m, jarak titik penalti ke garis gawang 11 m -12 m, jarak garis dalam dengan tiang gawang 5,5 m, jarak garis luar dan

garis dalam 11 m, titik sudut lengkung 1 m, diameter lingkaran tengah 9,15 m, garis-garis pembatas pada lapangan sepak bola menggunakan kapur atau cat berwarna putih dengan lebar 12 cm, sudut lapangan $\frac{1}{4}$ lingkaran Andri Setiawan (2007:5).

- a) Titik tengah, di titik ini permainan dimulai dengan melakukan (*kick off*) di awal setiap babak, dan di mulai lagi setelah terjadi gol.
- b) Garis tengah, membagi lapangan menjadi dua daerah permainan yang berukuran sama. Para pemain harus berada di daerahnya sebelum tendangan *kick off*.
- c) Lingkaran tengah, pemain lawan tidak boleh memasuki lingkaran ini hingga tendangan *kick off* dilakukan.
- d) Garis tepi, garis yang membatasi garis permainan, bila bola keluar melewati garis ini, permainan berhenti dan di mulai lagi dengan tendangan gawang, tendangan sudut, atau lemparan kedalam.
- e) Daerah pinalti, daerah tempat penjaga gawang diperbolehkan memegang bola. Jika melakukan pelanggaran di kotak pinalti, akan mendapatkan hukuman tendangan penalti.
- f) Titik pinalti, tempat pinalti dilakukan.
- g) Garis gawang, garis yang membatasi kotak 16. Jika pelanggaran di daerah ini, wasit memberikan hadiah tendangan penalti kepada tim yang mendapatkan pelanggaran.
- h) Seperempat lingkaran, setiap sudut lapangan ditandai dengan tiang bendera yang tingginya tidak boleh kurang dari 1,5 meter. Dari bendera sudut ini dibuat sebuah busur seperempat lingkaran dengan jari-jari 1 meter yang membatasi daerah sudut. Tendangan sudut harus dilakukan dalam daerah ini.
- i) Tiang atas gawang, tiang mendatar dibagian atas gawang.
- j) Tiang samping gawang, tiang tegak di bagian samping kanan atau kiri gawang
- k) Daerah gol, daerah tempat tendangan gawang dilakukan.



Gambar 2.6 Lapangan Sepak Bola

Sumber : Andri Setiawan (2007:5)

2) Bola

Bola terbuat dari bahan kulit atau bahan sejenis yang disetujui dan bentuknya harus bulat dengan ukuran lingkaran bola 68-71 cm, beratnya antara 396-453 gram, dan tekanan udara didalam bola antara 0,60-0,70 atmosfer.



Gambar 2.7 Bola Permainan Sepak Bola

Sumber : Andri Setiawan (2007:7)

3) Gawang

Tinggi gawang dalam permainan sepak bola 2,44 m, diukur dari tanah hingga sisi bawah tiang gawang atas. Lebar gawang 7,32 m diukur dari sisi dalam kedua tiang gawang. Tiang gawang biasanya terbuat dari kayu atau logam dengan tebal 12 cm dan di cat putih.

Pada umumnya tiang gawang berbentuk bulat, di belakang gawang dipasang jaring pada tiang atas, tiang samping, dan tanah sehingga jika terjadi gol akan terlihat jelas.



Gambar 2.8 Gawang Permainan Sepak Bola
Sumber : Andri Setiawan (2007:7)

4) Perlengkapan Permainan Sepak Bola

Perlengkapan yang dibutuhkan untuk pemain sepak bola selain kiper diantaranya baju kaos atau baju olahraga, celana pendek, kaos kaki, sepatu dan pelindung tulang kering. Kiper menggunakan baju olahraga dan celana pendek dengan lapisan berwarna lain, pada saku dan pinggul untuk membedakannya dari pemain lain dan wasit. Para pemain tidak diperbolehkan menggunakan perlengkapan pakaian lainnya yang dianggap wasit dapat membahayakan pemain lainnya, seperti, jam tangan, kalung atau bentuk-bentuk perhiasan lainnya.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan acuan bagi peneliti dalam membuat penelitian. Penelitian yang relevan ini berisikan tentang penelitian orang lain yang dijadikan sebagai sumber atau bahan dalam membuat penelitian. Dalam hal ini penelitian yang relevan merupakan penegasan yang dilakukan peneliti dalam membangun argumentasi ilmiah terhadap variabel yang digunakan

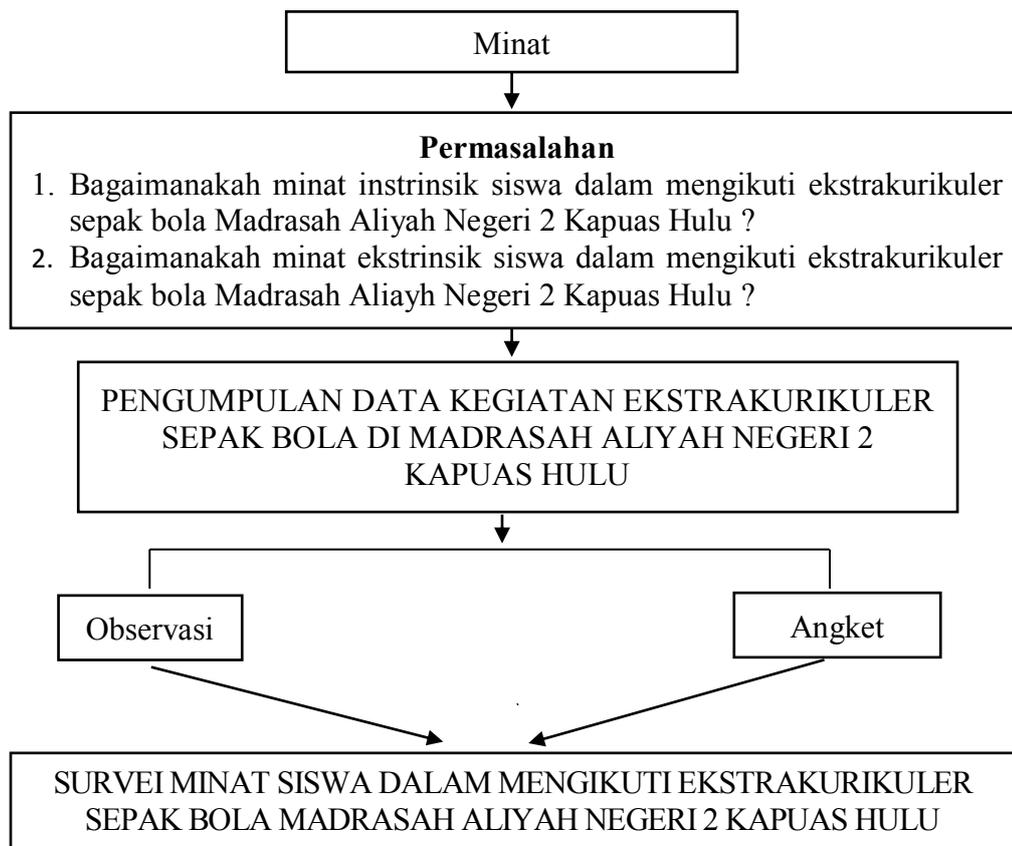
dalam penelitian. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Hutagaol, dkk (2010) Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat dan motivasi siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SMP Kemala Bhayangkari I Sungai Raya. Tujuan dari penelitian ini adalah: “untuk mengetahui dan mendefinisikan seberapa tinggi minat dan motivasi siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepak bola di SMP Kemala Bhayangkari I Sungai Raya”. Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif-kuantitatif dengan metode survei dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah daftar pertanyaan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII, VIII, IX SMP Kemala Bhayangkari I yang terdaftar pada ekstrakurikuler sepak bola sebesar 34 siswa diantaranya 10 siswa kelas VII, 18 siswa kelas VIII dan VIII 6 adalah kelas IX. Sampel penelitian ini adalah 28 siswa dimana 10 siswa dari siswa kelas VII dan 18 siswa kelas VIII. Pemilihan sampel menggunakan purposive teknik pengambilan sampel. Hasil penelitian menunjukkan minat 28 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola secara umum tergolong sedang. Berikut ini adalah: dalam kategori sangat rendah sejumlah 2 siswa (7,14%). Dalam jumlah kategori rendah 3 siswa (10,71%). Pada kategori sedang berjumlah 13 siswa (46,43%). Tinggi kategori jumlah 6 siswa (21,43%) dan dalam kategori sangat tinggi jumlah 4 siswa (14,29%). Sedangkan hasil motivasi 28 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola pada umumnya sangat tinggi. Dengan rincian sebagai berikut: dalam kategori sangat rendah jumlah 1 siswa (3,57%). Rendah dan kategori sedang masing-masing berjumlah 5 siswa (17,86%). Dalam jumlah kategori tinggi 8 siswa (28,57%) dan dalam kategori sangat tinggi sebanyak 9 siswa (32,14%).
2. Penelitian oleh Gede Yogi Saputra, Rachmi Marsheilla Agus, (2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa minat siswa kelas VII dan VIII dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 15 Mesuji. Penelitian ini merupakan penelitian Deskriptif Kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik

pengambilan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII dan VIII di SMP Negeri 15 Mesuji yang berjumlah 160 siswa dan Sampel dari penelitian ini adalah 40 analisis data deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa kelas VII dan VIII dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji berada dalam kategori “rendah” sebesar 40% (16 siswa), “Sedang” sebesar 25% (10 siswa), “Tinggi” sebesar 22,5% (9 siswa), “Sangat Tinggi” sebesar 12,5% (5 siswa), dan “Sangat Rendah” sebesar 0% (0 siswa). Hasil dari Faktor Intrinsik berada pada kategori “Rendah” sebesar 40% (16 siswa), “Sedang” sebesar 25% (10 siswa), “Tinggi” sebesar 17,5% (7 siswa), “Sangat Tinggi” sebesar 15% (6 siswa), dan “Sangat Rendah” sebesar 2,5% (1 siswa) sedangkan Faktor Ekstrinsik berada dalam kategori “Rendah” sebesar 42,5% (17 siswa), “Tinggi” sebesar 32,5% (13 siswa), “Sedang” sebesar 20% (8 siswa), “Sangat Tinggi” sebesar 2,5% (1 siswa), dan “Sangat Rendah” sebesar 2,5% (1 siswa).

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan alur pikir peneliti sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat sub fokus yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Kegiatan ekstrakurikuler sepak bola diharapkan mampu menghasilkan penerus bangsa yang produktif, kreatif, inovatif, efektif dan berprestasi melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan secara terintegrasi. Proses kegiatan ekstrakurikuler sepak bola berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan. Karena pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler sepak bola merupakan proses untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi yang telah dirancang dalam kurikulum agar peserta didik dapat berpikir secara ilmiah dan mandiri.



Gambar 2.9 Kerangka Berpikir

Minat merupakan faktor yang menentukan seseorang dalam memilih kegiatan, sehingga besar sekali pengaruhnya terhadap pencapaian tujuan yang ingin dicapainya. Minat dibagi menjadi dua yaitu :

1. Minat Instrinsik, terdiri dari indikator :
 - a. Niat
 - b. Rajin dan Kesungguhan
 - c. Motivasi
 - d. Perhatian
 - e. Sikap terhadap Guru/Pelatih
2. Minat Ekstrinsik, terdiri dari indikator :
 - a. Keluarga
 - b. Guru/Pelatih dan Fasilitas Sekolah
 - c. Teman Sepergaulan
 - d. Media Massa