

BAB II

SHOOTING DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA METODE PERMAINAN TARGET

A. Deskripsi Teori

a. Sejarah Singkat Sepak Bola

Sampai sekarang , 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. Adapula yang berpendapat bahwa sepak bola muncul dari negeri Jepang Sejak abad ke-8.

Namun terlepas dari 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 *tsu chu* yang mirip dengan permainan sepak bola sekarang. *Tsu* sendiri artinya menerjang bola dengan kaki sedangkan *chu*, berarti bola dari kulit dan nada isinya. Permainan *tsu chu* pada saat itu dilakukan dengan aturan menendang dan menggiring bola yang terbuat dari kulit binatang dan memasukkannya ke sebuah jarring yang dibentangkan diantara dua tiang.

Jadi, dari permainan *tsu chu* inilah sepak bola yang sekarang kita kenal berkembang. Adapun titik tolak perkembangan sepak bola modern itu sendiri terjadi di Inggris. Pada tahun 1365,

itu karena tidak adanya aturan yang jelas dalam pertandingan. Selang empat tahun kemudian, yaitu pada tahun 1369,

Raja Edward III mencabut larangannya dan sepak bola pun kembali dimainkan.

Namun pada tahun 1572, Ratu Elizabeth I kembali melarang sepak bola. Sang ratu bahkan mengancam akan memenjurakan 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 waktu berjalan, permainan sepak bola semakin terkenal dan berkembang di Inggris. Sepak bola mulai memasuki lingkungan universitas dan sekolah. Hingga pada waktu 1863 di Freemasons Tavern, 11 sekolah dan klub berkumpul untuk merumuskan aturan baku permainan tersebut, inilah momen penting lahirnya sepak bola modern. Dari sini sepak bola menjadi permainan yang lebih teratur, terkoordinir, dan sportif.

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

b. Pengertian Sepak Bola

Sepak bola merupakan olahraga permainan beregu yang menuntut kerja sama tim. Jadi, keberhasilan satu tim tidak hanya ditentukan oleh satu pemain saja, akan tetapi tergantung dari kerja sama pemain dalam satu kesebelasan. Pada permainan sepak bola teknik dasar yang harus dikuasai, diantaranya: teknik menyundul bola, menahan bola, menggiring bola, dan menendang bola. Menurut Kosasih dalam Tarju, T., & Wahidi, R. (2017). membagi teknik dasar bermain sepak bola menjadi enam bagian yaitu : “Teknik menendang, menghentikan bola, menggiring bola, gerak tipu, teknik menyundul bola dan teknik melempar bola”.

Permainan sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang sangat populer di dunia sampai saat ini. Sepak bola telah mengalami perubahan dan perkembangan dari bentuk sederhana dan primitif sampai menjadi permainan sepak bola modern yang sangat digemari dan disenangi banyak orang tua muda, anak-anak bahkan wanita. Selain itu melalui permainan sepak bola kita mengharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (competition), kerjasama (cooperation), interaksi sosial (social interaction), dan pendidikan moral (moral education) (Scheunemann Timo, Suka dan Budi Sri, H,. Teknik dasar merupakan salah satu fondasi bagi seseorang untuk dapat bermain sepak bola. Pengertian dari teknik dasar adalah semua kegiatan yang mendasari sehingga dengan modal sedemikian itu sudah dapat bermain sepak bola. Seluruh kegiatan dalam bermain dilakukan dengan gerakan-gerakan, baik gerakan yang dilakukan tanpa bola maupun dengan bola .

Olahraga sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang populer dan digemari oleh masyarakat Indonesia. Hal ini terbukti bahwa mayoritas di masyarakat dan sekolah sudah banyak menggunakan fasilitas umum untuk bermain sepakbola. Sepakbola merupakan olahraga yang sudah banyak digemari oleh banyak kalangan masyarakat, olahraga ini tergolong olahraga yang murah karena hanya dibutuhkan lapangan, sepatu bola, bola, dan seragam sepakbola. “sepakbola adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Olahraga dimainkan oleh dua tim yang beranggotakan sebelas pemain. Karena beranggotakan sebelas pemain, maka tim sepakbola sering disebut kesebelasan”. Dietrich menyatakan bahwa “sepakbola merupakan olahraga yang rumit, dan diperlukan teknik dasar teknik, daya prestasi jasmani serta pengertian yang masuk mengenai pola permainan”. “Sepakbola adalah permainan ketangkasan yang mengasyikkan bagi anak-anak yang gemar bermain sepakbola, halaman rumah atau jalanlan dibuat

sebagai arena pertandingan, pagar dibuat sebagai batas lapangan samping, baju dilepas ditumpuk sebagai gawangnya” (Yunus, 2013:1). Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah olahraga permainan yang dilakukan oleh dua tim yang masing-masing tim berjumlah 11 orang pemain yang lain menjadi cadangan dan saling berhadapan dengan tujuan mencetak gol ke gawang lawan.

c. Lapangan dan perlengkapan sepak bola

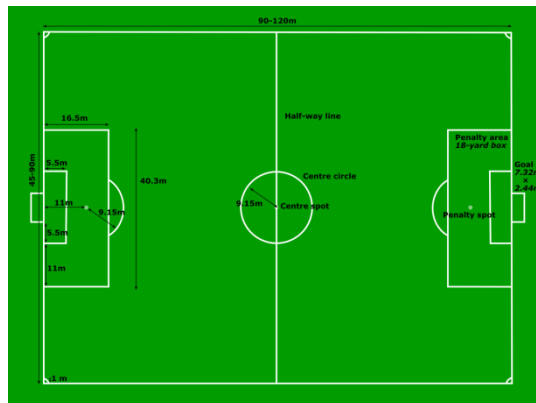
1. Lapangan Permainan

Lapangan Sepak Bola berbentuk persegi panjang dan ukurannya bisa bervariasi. Lapangan di tandai dengan garis dan bendera yang dipasang pada tiang dengan tinggi tidak kurang dari 1,5 m dengan ujung yang tidak lancip di setiap sudut lapangan. Tiang-tiang bendera mungkin juga ditempatkan berlawanan pada garis tengah di setiap sisi lapangan, paling tidak 1 m dari garis sisi.

Untuk ukuran lapangan ada standarnya. Ukuran minimal untuk pertandingan sepak bola normal adalah 100 hingga 110 m x 64 m hingga 75 m. panjang lapangan sepak bola harus lebih besar dari pada lebarnya.

Disetiap sudut lapangan diberi garis lingkaran dengan jari-jari 1 meter dan bendera sudut lapangan dengan tinggi tiang 1,5 meter. Gawang ditempatkan pada kedua ujung lapangan pada bagian tengah garis gawang. Masing-masing gawang memiliki tinggi 2,44 meter dan lebar 7,32 meter yang terbuat dari kayu atau logam yang memiliki ketebalan 12 centimeter, tiang gawang dicat putih dan dipasang jaring-jaring pada bagian belakang tiang. Daerah gawang adalah sebuah kotak persegi panjang pada masing-masing garis gawang. Dua garis ditarik tegak lurus dari garis gawang masing-masing antara tiang gawang yang panjangnya 5,5 meter. Ujung-ujung kedua garis

dihubungkan oleh suatu garis lurus sejajar dengan garis gawang. Daerah ini masuk bagian dari daerah tendangan hukuman (penalty area) dengan ukuran 16,5 meter dari tiang gawang. Titik penalty berjarak 11 meter dari depan pertengahan garis gawang dan lingkaran pinalti dengan jari-jari 9,15 meter.



Gambar 2.1

Lapangan Sepak Bola

Sumber : Agustina, R. S. (2020)

2. Perlengkapan Permainan

Bola sepak bola berbentuk bulat dan terbuat dari kulit atau bahan lainnya yang disetujui. Bola FIFA yang resmi berdiameter 68 centimeter hingga 70 centimeter dan beratnya antara 410 gram hingga 450 gram. Perlengkapan yang dibutuhkan dalam permainan sepak bola (selain kiper) mencakup baju kaos atau baju olahraga, celana pendek, kaos kaki, pelindung tulang kering dan sepatu bola. Kiper menggunakan baju olahraga dan celana pendek dengan lapisan berwarna lain untuk membedakan dari pemain lain dan wasit. Para pemain tidak diperbolehkan untuk menggunakan pelengkap pakaian yang dianggap dapat membahayakan pemain lainnya, seperti: jam tangan, kalung atau bentuk-bentuk perhiasan lainnya (Luxbacher) dalam LATIF, A. A. (2020)



Gambar 2.2

Bola Kaki

Sumber : Agustina, R. S. (2020)

d. Teknik Dasar Bermain Sepak Bola

Penguasaan teknik dasar bermain sepak bola mempunyai peran penting terhadap keterampilan teknik bermain sepak bola, karena keterampilan teknik bermain sepakbola merupakan penerapan secara langsung teknik dasar bermain sepak bola. “teknik dasar bermain sepak bola adalah semua cara pelaksanaan gerakan-gerakan yang diperlukan untuk bermain sepak bola, terlepas sama sekali dari permainnya.”

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bhawa, teknik dasar bermain sepak bola dibedakan menjadi dua macam yaitu teknik gerak tubuh dan teknik memainkan bola. Teknik bermain sepak bola ini terlepas dari permainan sebenarnya. Agar seorang pemain memiliki keterampilan teknik bermain sepak bola.

e. Keterampilan teknik dasar sepak bola

1. Menendang (*kicking*)

Menendang bola ialah teknik dasar penting dalam bermain sepak bola. Tujuannya untuk memberikan operan, menembakkan banyak bola ke gawang musuh, untuk

mematahkan serangan musuh, tendangan sudut, tendangan gawang, dan tendangan bebas.

2. Menghentikan (*stopping*)

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk di dalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan dan memudahkan untuk passing.

3. Menggiring (*dribbling*)

Menggiring bola (*dribbling*) dilakukan dengan cara melakukan sentuhan-sentuhan kaki terhadap bola. Teknik ini bertujuan mengarahkan bola ke arah yang kita inginkan. Karena itu, usahakan bola tidak jauh dari kaki. Setiap pemain sepak bola harus menguasai teknik menggiring bola. Karena, teknik ini berpengaruh terhadap penguasaan bola. Teknik dribbling berguna untuk menyerang maupun bertahan. Jika kalian mampu menggiring bola dengan baik, maka bola tidak akan mudah direbut pemain lawan.

4. Menyundul (*heading*)

Dalam permainan sepak bola, menyundul bola (*heading*) merupakan salah satu teknik dalam sebuah permainan sepak bola. Teknik menyundul bola yang bertujuan untuk menghalau serangan lawan, menciptakan gol dan mengontrol bola.

5. Merampas (*tackling*)

Merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan. Merampas bola bisa dilakukan dengan sambil (*standing tackling*) berdiri dan sambil meluncur (*sliding tackling*). Lempar ke Dalam (*throw-in*).

6. Lemparan Ke dalam (*throw-in*)

Lemparan ke dalam merupakan satusatunya teknik dalam permainan sepakbola yang dimainkan dengan lengan dari luar lapangan permainan. Lemparan ke dalam dapat dilakukan dengan atau tanpa awalan, baik dengan posisi kaki sejajar maupun salah satu di depan.

7. Menjaga Gawang (*kiper*)

Penjaga gawang adalah seorang pemain dengan tugas khusus dibanding pemain lain dalam sebuah tim. Penjaga gawang adalah seorang yang bertugas sebagai pertahanan terakhir dan penyerangan pertama. Penjaga gawang bisa mengontrol atau menguasai bola dengan seluruh tubuh baik kaki ataupun tangan.

f. Teknik Dasar Menembak Bola (*Shooting*)

Menendang bola ialah teknik dasar penting dalam bermain sepak bola. Tujuannya untuk memberikan operan, menembakkan banyak bola ke gawang musuh, untuk mematahkan serangan musuh, tendangan sudut, tendangan gawang, dan tendangan bebas (Ardiansyah, 2018). Kemampuan menendang bola dengan baik, berkaitan dengan koordinasi, karena tanpa adanya koordinasi maka akan sulit untuk mengarahkan bola secara tepat saat melakukan tendangan. Dengan demikian, fungsi koordinasi yaitu menghasilkan suatu gerakan yang tepat, cepat, dan efisien (Anam, Irawan and Nurrachmad, 2018).

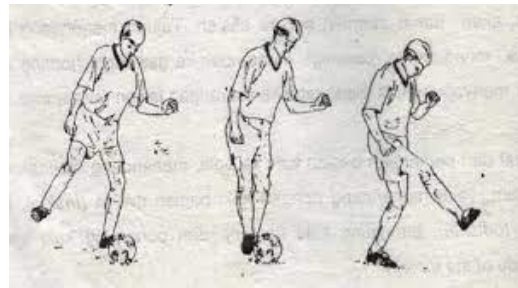
Shooting adalah tendangan yang dilakukan pemain sepak bola dengan kekuatan punggung kaki untuk menciptakan gol ke gawang lawan. *Shooting* merupakan teknik dasar sepak bola yang harus dikuasai pemain terutama pemain depan, karena peluang paling besar untuk menciptakan gol adalah menembak bola dengan kekuatan kaki ke gawang lawan dengan akurat. Teknik shooting yang paling baik dilakukan dengan punggung kaki. Kunci kekuatan shooting ada pada kekuatan tungkai dan sudut pengambilan

tendangan yang optimal. Adapun cara shooting adalah sebagai berikut :

a. Menendang (*shooting*) menggunakan kaki bagian dalam

Pada umumnya teknik ini digunakan untuk menendang jarak pendek. Analisis gerakanya adalah sebagai berikut :

- a. Badan menghadap sasaran di belakang bola.
- b. Kaki tumpu berada disamping bola kurang lebih 15 cm, ujung kaki menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk.
- c. kaki tendang ditarik kebelakang, dan ayunkan ke depan.
- d. setelah terjadi benturan dilanjutkan dengan *Follow throw*, (gerakan lanjutan).



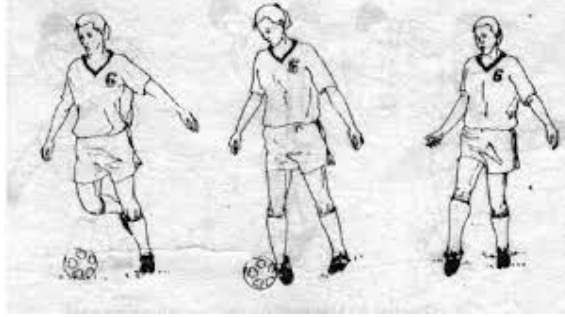
Gambar 2.3 Menendang dengan kaki bagian dalam

Sumber : Sucipto, dkk (2000:18)

b. Menendang (*shooting*) menggunakan kaki bagian luar

- a. Posisi badan dibelakang bola, kaki tumpu disamping belakang bola 25 cm, ujung kaki menghadap kesasaran, dan lutut sedikit ditekuk.
- b. kaki tendang berada di belakang bola, dengan ujung kaki menghadap kedalam• kaki tendang ditarik kebelakang dan ayunkan kedepan.
- c. Perkenaan bola tepat di punggung kaki bagian luar, dan tepat pada tengah –tengah bola.

- d. Gerakan lanjutan kaki tendang diangkat serong kurang lebih 45 derajat menghadap sasaran.

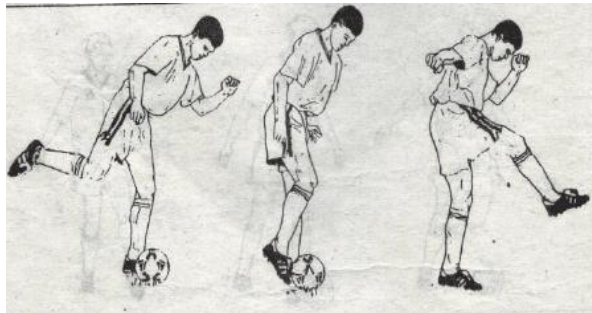


Gambar 2.4 menendang dengan kaki bagian luar
Sumber. Sucipto, dkk (2000:20)

c. Menendang (*shooting*) menggunakan punggung kaki

Pada umumnya shooting bertujuan memasukkan bola ke dalam gawang, adapun bagian kaki yang digunakan untuk shooting adalah menggunakan bagian punggung kaki. Analisis gerak shooting dengan punggung kaki adalah sebagai berikut :

- a. Badan dibelakang bola sedikit condong kedepan, kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan ujung kaki menghadap kesasaran, kaki sedikit ditekek.
- b. Kaki tendang berada di belakang bola dengan punggung kaki menghadap kedepan / sasaran.
- c. Kaki tendang tarik ke belakang dan ayunkan kedepan hingga mengenai bola.
- d. Perkenaan kaki pada bola tepat pada punggung kaki penuh dsan tepat pada tengah – tengah bola.
- e. Gerakan lanjut kaki tendang diarahkan dan di angkat kearah sasaran.



Gambar 2.5 menendang dengan punggung kaki

Sumber. Sucipto, dkk (2000:20)

B. Hakikat Permainan Target

a. Pengertian Permainan Target

Teaching games for understanding (TGfU) is understood as problem-based approach to games teaching where the play of a game is taught to situated skill development (Hopper & Kruisselbrink, 2002:1). Games mengajar untuk pemahaman (TGfU) dipahami sebagai pendekatan berbasis masalah untuk pembelajaran permainan di mana bermain permainan untuk mengajarkan pengembangan skill.

Pendekatan TGfU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain (Aris Fajar Pambudi, 2011). Guru tidak dapat berperan secara dominan, tugas belajar yang diberikan menyenangkan karena lebih menyerupai permainan. Hal ini membuat siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Light (Sanmuga Nathan K. Jeganathan,2014:31) menyatakan bahwa pendekatan pengajaran permainan yang menggunakan taktikal seperti model TGfU memberi peluang kepada pelajar mensintesisakan pengalaman lampau dengan pengalaman yang sedang berjalan 13 merupakan proses pembelajaran permainan adalah tidak linear karena para pelajar dengan lingkungan yang tidak menentu, disandarkan pada teori konstruktivisme.

Piaget & Inhelder (Sunmuga Nathan K. Jeganathan,2014:32) menyatakan pula bahwa model TGfU dapat dikaitkan dengan proses kognisi yang dicetuskan oleh Piaget. Piaget berpendapat bahwa interaksi pelajar dengan lingkungan seperti dalam permainan adalah pengetahuan baru yang diperoleh yang menggantikan skema pengetahuan lama melalui proses asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi. Teori konstruktivisme dapat dikaitkan dengan model TGfU karena model TGfU menggunakan beberapa ciri-ciri pengajaran seperti permainan yang dimodifikasi, penemuan terbimbing, dan menggunakan permasalahan terbimbing melalui permasalahan taktikal, yaitu “Apa yang akan dilakukan?” dan diikuti persoalan keterampilan yaitu, “Bagaimana cara melakukannya?” (Sanmuga Nathan K. Jeganathan, 2014:33). Berkaitan dengan pembahasan mengenai TGfU, penelitian ini akan menggunakan permainan target sebagai treatment untuk mengatasi kendala-kendala melakukan shooting tepat sasaran.

Pendekatan TGfU akan memberikan perhatian yang sangat luas pada domain kognitif dan psikomotor. Sebagai contoh, domain kognitif diperoleh dari ujian pada sekolah tinggi dan menengah. Pengukuran tingkah laku dilakukan untuk mengukur keefektifan dan keterlibatan dari permainan yang dikembangkan untuk memberikan sumbangan pada pengukuran perbuatan dan keterampilan yang diukur dalam hubungannya 14 dengan domain kognitif. Sangat sedikit sekali perhatian yang diberikan padan peneliti maupun pendidik pada domain afektif. Pengaruh kerja dan kesenangan dalam olahraga akan memberikan lebih besar pengaruh melalui pembelajaran permainan. Sebagai contoh, anak-anak, pelatih dan orang tua semuanya harus mengetahui permainan itu dan situasi permainan yang lebih menyenangkan dari pada latihan terus-menerus yang berorientasi pada teknik.

Konsep ini juga menekankan bahwa siswa berada dalam pusat model TGfU. Oleh karena itu peneliti permainan dalam pendidikan jasmani harus mempertimbangkan proses pembelajaran yang dialami oleh siswa. Sedangkan guru harus mempertimbangkan hubungan antara ranah perilaku, afektif, dan kognitif ketika memilih lingkungan pengajaran.

Dalam salah satu artikel yang membicarakan siswa dari perspektif psikologi, Thorpe menganalisis bahwa dalam meletakkan psikologi dalam TGfU dalam kerangka kerja pendorong. TGfU menekankan pada permainan dan mengarahkan siswa untuk menemukan permainan itu, yang merupakan modal dalam berafiliasi (interaksi sosial, kedamaian sosial, dan mencari teman) dengan berharap anak-anak dapat mengembangkan peraturan, dan tantangannya untuk dapat mencapai bekerja dengan taktik yang tepat. Keterampilan dilatih secara individual atau dalam kelompok kecil, sebagai antisipasi anak-anak dapat bekerjasama dengan yang lain dalam usaha membantu perkembangan berafiliasi. Di dalam TGfU, siswa mengevaluasi dan mengembangkan penampilan mereka sendiri dalam situasi permainan yang secara bertahap, di bawah bimbingan guru, berkembang ke arah permainan dewasa yang lebih canggih.

Prinsip-prinsip Pedagogi TGfU Thorpe kemudian memperkenalkan empat dasar prinsip pendidikan yang digunakan dalam hubungannya dengan model kurikulum TGfU untuk mengembangkan program pendidikan jasmani. Empat dasar prinsip pendidikan itu tidak mendapatkan perhatian dalam literatur pendidikan jasmani sama halnya dengan model TGfU. Empat dasar prinsip pendidikan itu adalah Sampling, Modification-Representation, Modification-Exaggeration, Tactical Complexity. (Holt, Streat, and Garcia Bengoechea, 2002: 168- 169). Prinsip sampling didasarkan pada premis bahwa permainan harus dipilih

sehingga variasi pengalaman dapat ditawarkan, dan kemungkinan 16 yang ada untuk menunjukkan kesamaan antara jenis-jenis permainan yang berbeda.

Semua itu membawa pada pemahaman akan permainan yang jauh lebih baik. Dengan cara mensampling dari berbagai tipe permainan yang berbeda, fokus dari kurikulum bermain memberikan perspektif yang secara radikal berbeda, dari pada mengajar permainan hanya sekedar karena para siswa pernah diajar sebelumnya atau hanya karena peralatan yang tersedia Modification-representation. Prinsip modifikasi dibagi menjadi dua kategori mendasar. Pertama, modification-representation berarti “bahwa permainan dikembangkan yang mengandung struktur taktis yang sama dari permainan orang dewasa tetapi dimainkan dengan adaptasi untuk menyesuaikan dengan ukuran anak, usia, dan kemampuan (misalnya mini-games). Namun demikian, penggunaan mini-games itu sendiri mungkin tidak merupakan cara yang terbaik untuk menghampiri pemahaman permainan karena anak tidak akan belajar hanya dengan memainkan versi mini dari permainan dewasa.

Oleh karena itu prinsip eksagerasi juga dibutuhkan Modificationexageration. Kategori modifikasi mendasar kedua, eksagerasi, adalah penting karena meskipun mini-games memungkinkan anak untuk mengasosiasikan dengan model dewasa, solusi yang mungkin untuk masalah-masalah taktik yang dihadirkan dari mini-games mungkin terlalu sulit bagi anak-anak. Setelah usai melakukan permainan yang melibatkan peraturan-peraturan utama dan struktur taktik yang sama, guru sebaiknya 17 memperkenalkan peraturan-peraturan sekunder untuk mengembangkan (exaggerate) problem taktik tertentu.

Permainan dengan kompleksitas yang rendah membentuk titik awal untuk pengembangan permainan untuk pemahaman

kurikulum (Tacticalcomplexity). Permainan yang menggunakan target secara umum tidak begitu kompleks, diikuti kemudian oleh net atau dinding, permainan lapangan, dan pada akhirnya permainan penyerangan beregu yang kompleks yang harus diperkenalkan belakangan. Anak-anak dapat keluar dan masuk ke dalam kategori permainan yang berbeda untuk memahami kompleksitas taktik mereka. Ada hubungan yang kuat antara kompleksitas taktik dan eksagerasi, karena suatu permainan di dalam bentuknya yang penuh adalah kompleks, tetapi hal ini dapat dibuat secara taktis sederhana melalui eksagerasi. Pengembangan Model TGfU Sejak dimunculkan pertama kali, pendekatan TGfU terus mengalami pengembangan. Holt, Streat, Garcia Bengoechea (2002) menawarkan penahapan berupa permainan, apresiasi permainan, kesadaran taktik, penentuan keputusan, eksekusi keterampilan, dan penampilan. Gambar berikut menerangkan hubungan penahapan model kurikulum dengan prinsip-prinsip pedagogi.

Di sisi lain, Kirk dan Macphail (2002) mengajukan pemikiran ulang yang berbeda untuk merevisi TGfU, yakni dengan berangkat dari konsep situated learning. Menurut Kirk dan Macphail (2002: 183) pembelajaran itu disituasikan dengan pengertian bahwa adalah perlu untuk menggali hubungan antara berbagai dimensi fisik, sosial, dan budaya dari konteks belajar. Hal ini dikarenakan substansi apa yang dipelajari tidak dapat dipisahkan dari masyarakat yang melakukannya.

Tugas kunci sekolah adalah untuk menyediakan berbagai kesempatan untuk menjadi partisipan dalam suatu komunitas permainan bagi anak muda, di mana mereka memiliki pengalaman pembelajaran yang otentik yang dinilai oleh mereka sendiri dan komunitas suatu permainan. Kirk dan MacDonald (1998) mengatakan bahwa pendidikan jasmani mungkin memiliki potensi

untuk membuat hubungan ini bagi anak muda karena meorganisir ciri-ciri olahraga kompetitif ke dalam bentuk pendidikan. Sejumlah poin kunci muncul dari pembahasan perspektif Situated Learning. Pembelajaran adalah proses aktif dari keterlibatan dengan bentuk-bentuk yang secara sosial diorganisir, melalui proses perseptual dan pengambilan keputusan dan eksekusi respon gerakan yang tepat.

Individu membawa pengetahuan sebelumnya kepada episode-episode pembelajaran yang berisi suatu konsepsi alternatif. Keterlibatan aktif siswa dengan mata pelajarannya dilekati dan liputi oleh konteks fisik, sosio-kultural, dan institusional. Konteks ini termasuk lingkungan fisik dari ruang kelas, gimnasium, lapangan, interaksi sosial antara anggota kelas, bentuk-bentuk institusional sekolah, dan aspek-aspek budaya seperti media masa olahraga. Dari perspektif Situated Learning inilah Kirk dan Macphail merevisi beberapa poin diantaranya bentuk permainan/hubungan siswa, apresiasi permainan, kesadaran taktis, munculnya pemahaman, persepsi isyarat, pengambilan keputusan, eksekusi gerakan, seleksi teknik, perkembangan keterampilan, penampilan yang disituasikan.

Permainan target merupakan salah satu klasifikasi dari bentuk permainan dalam pendekatan TgfU (Pembelajaran Pendekatan Taktik) yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Menurut Mitchell, Oslin, dan Griffin (Faizal Anggriawan, 2014) permainan target adalah permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain sejenis baik dilempar atau dipukul dengan terarah mencapai sasaran yang sudah ditentukan dan semakin sedikit untuk menuju pukulan atau perlakuan menuju sasaran semakin baik. Mitchell, Oslin dan Griffin (Aris Fajar Pambudi, 2011) menyatakan bahwa target games merupakan permainan yang menuntut konsentrasi,

ketenangan, fokus, dan akurasi yang tinggi dalam permainannya. Permainan ini sebenarnya menjadi dasar bagi permainan-permainan yang lain, karena hampir setiap permainan memiliki target atau goal yang dijadikan Emerging 1. Game From Understanding 2. Game Concept 3. Thinking Strategically Cue Perception 4. Decision Making What to do? How to do? Technique Selection 5. Movement Execution Skill Development 6. Situated Performance Learners 21 sarannya. Misalnya, permainan bola basket, sepak bola dan sebagainya memiliki sasaran yang bermacam-macam.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan target adalah salah satu bentuk dari TGfU. Permainan target yaitu permainan yang mana pemain akan mendapatkan skor apabila proyektil dilempar dengan terarah dan mencapai sasaran. TGfU memungkinkan siswa untuk memiliki atau mengganti pengalaman lama dengan pengetahuan baru baik melalui asimilasi, akomodasi, dan ekuiliberasi.

b. cara bermain target

Dalam permainan target para siswa didorong mengembangkan kesadaran taktikal dan kemampuan pembuatan keputusan manakala hal ini menjadi orientasi utama dalam pengajaran. Kesadaran taktikal adalah kesadaran untuk memilih atau memutuskan apa yang harus dilakukan pada situasi tertentu dalam permainan (Sanmuga Nathan K. Jeganathan, 2014:4).

Permainan target dimana pemain menggerakkan objek, terutama dengan tingkat akurasi tinggi, pada suatu target dengan pukulan sesedikit mungkin. Keterampilan dan konsep: keterampilan menembak jauh (pukulan, pelepasan, mengoper). Dalam beberapa jenis permainan target seperti halnya aktivitas

yang dapat diamati menyerupai permainan target, yaitu dalam test permainan sepakbola dalam teknik dasar shooting terdapat sasaran untuk dinilai.

C. Hubungan Permainan Target dengan Kemampuan Shooting

Permainan sepakbola adalah permainan yang membutuhkan kemampuan dasar shooting, dribbling, stoping, passing, heading, sliding tackle, throw-in, dan goal keeping (Sukatamsi, 2001: 21). Untuk mencapai kemenangan suatu tim dibutuhkan kemampuan shooting yang tepat sasaran. Dalam melakukan shooting dengan tepat sasaran bukan hal yang mudah. Oleh sebab itu, dibutuhkan latihan yang dapat mendukung kemampuan shooting. Salah satunya, yaitu permainan target.

Permainan target merupakan permainan yang cocok untuk siswa SMA karena permainan ini merupakan metode pembelajaran yang memunculkan unsur kesenangan. Apabila dilakukan secara berulang akan dapat membantu melatih konsentrasi, ketenangan, dan ketepatan dalam melakukan shooting. Dengan demikian permainan target dapat meningkatkan kemampuan shooting agar tepat sasaran (Cahyo Adi Priatno, 2014:29).

Beberapa jenis permainan (termasuk di dalamnya permainan invasi) ada beberapa jenis aktivitas yang jika diamati akan menyerupai permainan target, misalnya dalam tes sepakbola ada sasaran yang dinilai. Pada saat bermain sepakbola pemain yang akan melakukan tendangan yang akan mengarahkan bola ke gawang lawan yang dinilai mempunyai kemampuan shooting yang tepat. Permainan target termasuk dalam klasifikasi TGfu (tactical games for understanding) yang mana permainan ini memberikan kesempatan siswa untuk mengalami proses belajar dengan mengganti pengalaman mereka dengan pengalaman yang baru.

D. Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian yang berhubungan dengan “Upaya Meningkatkan Kemampuan Shooting Dalam Permainan Sepak Bola Dengan Metode Permainan Target Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang adalah sebagai berikut :

1. Penelitian A.Adnan Aminukkah (2020) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Shooting Dalam Permainan Sepak Bola Dengan Metode Permainan Target Pada Siswa SMA Negeri 12 Makassar”. penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (action research). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 12 Makassar Tahun Ajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa 30 orang (Total Sampling). Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, yang dilaksanakan dengan Pre Test dan Tes Siklus I. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari nilai hasil belajar yang dicapai melalui tes Siklus I menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa 88,5% dan yang tidak tuntas 11,5%. Dari hasil analisis penerapan Permainan Target dapat meningkatkan hasil belajar Sepakbola siswa kelas XI IS 1 SMA Negeri 12 Makassar, maka dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang signifikan dan telah mencapai standar kriteria ketuntasan nilai sehingga tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.
2. Penelitian Edi Rustendi (2013) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Shooting Permainan Sepak Bola Menggunakan Metode Modifikasi Permainan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 05 Sayan Tahun Pelajaran 2011/2012.” Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Populasi yang digunakan yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 05 Sayan Kecamatan Sayan Tahun Pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 18 (Delapan Belas) orang. Hasil analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam Shooting pada permainan sepak bola meningkat hal itu terlihat dari Peningkatan Kemampuan Siswa (PAS) pada setiap siklus I = 60,83%

dan Siklus 2 = 82,5% dengan nilai rata-rata persiklus adalah Siklus 1 = 12,16 dan siklus 2 = 16,5. metode modifikasi tersebut sangat berpengaruh terhadap pola gerak tendangan Shooting pada siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari itu tendangan pinalti mempunyai peningkatan bagi siswa dalam melakukan Shooting.