

BAB II

MINAT SISWA EKSTRAKURIKULER SEPAK BOLA

A. Deskripsi Teori

1. Minat

a. Pengertian Minat

Kamus Besar Bahasa Indonesia minat adalah kecenderungan, kegemaran dan kesukaan serta selalu diikuti dengan rasa senang dan puas dengan kata lain, minat adalah kegemaran seseorang terhadap sesuatu. Marbun dalam (Arnis Febrianty dkk., 2020) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenal beberapa kegiatan. Kegiatan yang dimiliki seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa sayang. Dalam pelaksanaan suatu kegiatan termaksud olahraga minat merupakan aspek yang penting karena minat dapat mempengaruhi seberapa besar dan banyak perhatian seseorang terhadap suatu kegiatan atau aktivitas yang dia lakukan dalam bidang olahraga seperti cabang sepak bola, voli, basket maupun bidang lainnya. Menurut Slameto dalam (Gede Yogi Saputra dan Rachmi Marsheilla Agus, 2021) menyatakan bahwa minat dapat diungkapkan melalui pernyataan siswa lebih menyukai sesuatu dari pada yang lain atau melalui suatu kegiatan untuk menunjukkan bahwa siswa yang berminat pada mata pelajaran tertentu cenderung lebih memperhatikan mata pelajaran tertentu. sangat besar pengaruhnya terhadap aktivitas dan kemampuan siswa.

Siswa yang berminat terhadap suatu kegiatan melalui cabang olahraga tertentu akan melakukannya dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik dengan keinginan terhadap dirinya. Minat tidak dibawa sejak lahir. Proses belajar dan proses kegiatan lain akan berhasil jika disertai dengan adanya minat. Hal ini akan terlihat pada siswa saat melakukan aktivitas gerak dan tidak malas-malasan. Maka hasil yang diperoleh akan memuaskan jika segala aktivitas dikerjakan dengan minat yang besar. Minat merupakan aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai suatu tujuan. Seseorang apabila dia memiliki minat terhadap suatu obyek, cenderung untuk

memberikan perhatian atau merasa lebih senang kepada obyek tersebut, namun apabila obyek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka ia tidak memiliki minat pada obyek yang diinginkannya.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat

Minat yang timbul dari dalam diri seseorang ialah dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri (faktor intrinsik) maupun faktor yang berasal dari luar (ekstrinsik). Marleni dalam (Alief Viqron Syamil, 2021) menyatakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi minat sebagai berikut: faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal yang dipengaruhi minat belajar pada siswa, sedangkan faktor internal rasa keingintahuan terhadap obyek yang mendorong siswa untuk memperhatikannya. Dengan demikian perasaan ini perlu dilatih agar siswa selalu memperhatikan topik yang diberikan. Salah satu contoh dari faktor eksternal antara lain adalah faktor sekolah dan faktor keluarga. Dalam proses pembelajaran tugas dari seorang guru adalah mendidik siswa agar menjadi pribadi yang dapat bergaul dengan harmonis sebagai kodrat manusia. Namun, tugas yang paling penting pada guru adalah membuat siswa memahami atau melakukannya secara formal.

Supriyadi dalam (Alief Viqron Syamil, 2021) menyatakan bahwa faktor guru tidak semua siswa memulai pendidikan baru karena minat mereka sendiri, tetapi karena pengaruh dari guru hingga beberapa orang menjadi tertarik pada bidang pelajaran, kemudian kedua orang tua mendeklarasikan bahwa minat remaja atau pelajar terhadap pendidikan (belajar) dipengaruhi oleh sikap orang tua siswa, dimana orang tua sering sekali merasa bingung apabila membedakan diantara kemampuan, minat, bakat dan prestasi apabila mereka menganalisis kesempatan karir. Sehingga dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Budiarti dalam (Suaib Nur dkk., 2021) menyatakan bahwa secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi minat dibagi menjadi dua, yaitu yang bersumber dari dalam diri (faktor internal) maupun yang berasal dari luar

(faktor eksternal). Faktor internal terdiri atas niat, rajin, motivasi, dan perhatian. Faktor eksternal terdiri atas keluarga, guru dan fasilitas sekolah, teman sepergaulan, media massa.

1) Faktor pendorong dari dalam (faktor intrinsik) faktor dari dalam merupakan rangsangan yang datang dari dalam diri individu tersebut yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang yang akan dengan mudah menimbulkan rasa minat terhadap sesuatu. Misalnya keinginan terhadap belajar, dalam hal ini seseorang mempunyai hasrat untuk ingin tahu terhadap ilmu pengetahuan. Faktor dari (intrinsik) merupakan faktor yang timbul melalui individu dalam mengikuti olahraga sepak bola, faktor-faktor tersebut antara lain:

a) Niat

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

b) Rajin dan kesungguhan

Belajar seseorang akan memperoleh sesuatu yang dikehendaki dengan cara maksimal dalam menuntut ilmu tentunya dibutuhkan kesungguhan latihan 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 pelatih dan kegiatan ekstrakurikuler

Sikap positif dan perasaan senang terhadap pelatih dan kegiatan ekstrakurikuler sepak bola tertentu akan membangkitkan

dan mengembangkan minat siswa, sebaliknya sikap memandang kegiatan ekstrakurikuler terlalu sulit atau mudah akan memperlemah minat latihan siswa.

2) Faktor pendorong dari luar (ekstrinsik)

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

a) Keluarga

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

b) Pelatih dan fasilitas sekolah

Faktor pelatih merupakan faktor yang penting pada proses berlatih, cara pelatih menyajikan latihan di lapangan dan penguasaan teknik dasar yang tidak membuat siswa malas, akan mempengaruhi minat latihan siswa. Demikian halnya dengan sarana dan prasarana yang tidak mendukung seperti lapangan, bola, gawang 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.

c. Bentuk-Bentuk Minat

Buchori dalam (Yusril Arfah Setiawan dkk., 2020) 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.

d. Ciri-Ciri Minat

Ada tujuh ciri-ciri minat yang dikemukakan oleh Hurlock dalam (Tri Sutriadi, 2019) ciri tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
Minat juga berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, contohnya perubahan minat karena perubahan usia
- b) Minat tergantung pada persiapan belajar kesiapan belajar merupakan salah satu faktor penyebab meningkatnya minat.
Seseorang tidak akan mempunyai minat sebelum mereka siap secara fisik maupun mental.
- c) Minat bergantung pada kesempatan belajar minat anak-anak maupun dewasa bergantung pada kesempatan belajar yang ada, sebagian anak kecil lingkungannya terbatas pada rumah, maka

minat mereka tumbuh di rumah. Dengan pertumbuhan di lingkungan sosial mereka menjadi tertarik pada minat orang di luar rumah yang mereka kenal.

- d) Perkembangan minat mungkin terbatas hal ini disebabkan oleh keadaan fisik yang tidak memungkinkan. Seseorang yang cacat fisik tidak memiliki minat yang sama pada olahraga seperti teman sebayanya yang normal. Perkembangan minat juga dibatasi oleh pengalaman sosial yang terbatas.
- e) Minat dipengaruhi oleh pengaruh budaya kemungkinan minat akan lemah jika tidak diberi kesempatan untuk menekuni minat yang dianggap tidak sesuai oleh kelompok budaya mereka.
- f) Minat berbobot emosional minat berhubungan dengan perasaan, bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka timbul perasaan senang yang akhirnya diminatinya. Bobot emosional menentukan kekuatan minat tersebut, bobot emosional yang tidak menyenangkan melemahkan minat dan sebaliknya, bobot emosional yang menyenangkan menguatkan minat.
- g) Minat dan egosentris minat berbobot egosentris jika seseorang terhadap sesuatu baik manusia maupun barang mempunyai kecenderungan untuk memilikinya.

e. Unsur-Unsur Minat

Ada Empat unsur-unsur minat yang dikemukakan oleh Tri Sutriadi, (2019) ciri tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Perasaan Senang

Bahwa minat seseorang dapat diketahui dari pernyataan suka terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa adanya yang menyuruh. Antara minat dan perasaan senang terdapat suatu timbal balik, sehingga tidak mengherankan jika peserta didik yang berperasaan tidak senang juga akan kurang berminat dan begitu juga sebaliknya. Dari perasaan senang ini dapat diketahui bahwa

seseorang menilai positif terhadap sesuatu, dan penilaian menjadi negatif ketika seseorang merasa tidak senang terhadap objek yang ada dan dari perasaan senang pula seseorang memiliki semangat untuk mengerjakan sesuatu, dan sebaliknya seseorang tidak memiliki perasaan senang maka seseorang tidak akan mengerjakan sesuatu itu pula.

b) Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertuju pada suatu objek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas. Perhatian bersifat lebih sementara dan ada hubungannya dengan minat. Perbedaannya adalah minat sifatnya menetap sedangkan perhatian sifatnya sementara adakalanya timbul dan ada kalanya menghilang.

c) Motif

Istilah motif berasal dari akar kata bahasa latin “motive” yang kemudian menjadi “motion”, artinya gerak atau dorongan untuk bergerak. motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan. Jadi kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

d) Perasaan Tertarik

Seorang siswa mempunyai rasa ketertarikan sesuatu dalam halnya mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, maka ia akan senang hati untuk mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan tersebut, sebaliknya jika siswa tidak ada rasa perasaan tertarik maka enggan untuk mengikuti bahkan malas untuk mengikuti dan malas mengerjakan tugas-tugas mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan tersebut.

2. Olahraga Sepak Bola

a. Pengertian 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 Andi Cipta dalam (Agus Kurnia dkk., 2021) menyatakan bahwa sepak bola adalah suatu permainan olahraga yang dilakukan dengan lari, menepak 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 45x2 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 didunia, 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.

b. Sejarah Perkembangan Sepak Bola

Sepak Bola Asosiasi (*Association* atau *Soccer*) atau dalam bahasa Indonesia sepak bola adalah cabang olahraga yang menggunakan bola pada umumnya bahan yang digunakan terbuat dari bahan kulit, yang disebut “bola sepak”, dan dimainkan oleh dua tim kesebelasan yang masing-masing berjumlah 11 pemain inti dan mempunyai beberapa pemain cadangan. Memasuki abad ke-21, olahraga ini telah dimainkan oleh lebih dari 250 juta orang di 200 negara. Sepak bola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan memasukan bola ke gawang lawan. Sejarah olahraga sepak bola (*permainan menendang bola*) dimulai sejak abad ke-2 dan ke-3 sebelum Masehi di Tiongkok. Pada masa Dinasti Han tersebut, masyarakat mengiring bola dari bahan kulit tersebut kemudian menendangnya ke jaring kecil. Permainan serupa juga dimainkan di Jepang dengan sebutan *Kemari*. Di Italia, permainan menendang dan mengiring bola juga banyak digemari oleh masyarakat Italia mulai dari abad ke-16. Sepak bola modern mulai berkembang di Inggris dengan menetapkan peraturan-peraturan dasar dan menjadi sangat digemari oleh banyak kalangan masyarakat. Di beberapa kompetisi, permainan ini menimbulkan banyak kekerasan selama pertandingan berlangsung sehingga akhirnya Raja Edward III melarang olahraga ini dimainkan pada tahun 1365. Raja James I dari Skotlandia juga mendukung adanya larangan untuk memainkan sepak bola.

Sepak bola menjadi terkenal di lingkungan universitas dan sekolah. Kelahiran sepak bola modern terjadi di Freemasons Tavern pada tahun 1863 ketika 11 sekolah dan klub berkumpul dan merumuskan aturan buku untuk permainan tersebut. Bersamaan dengan itu, terjadi pemisahan yang jelas antara olahraga rugby dengan sepak bola (*soccer*). Pada tahun 1869, membawa bola menggunakan tangan tidak diperkenankan dan mulai dilarang dalam sepak bola. Selama tahun 1800-an, olahraga tersebut dibawa oleh pelaut, pedagang, dan tentara Inggris ke berbagai belahan dunia. Pada tahun 1904, asosiasi tertinggi sepak bola dunia (FIFA), dibentuk dan pada awal tahun 1900-an, berbagai kompetisi dimainkan diberbagai negara, olahraga seepak bola juga digemari terutama mulai abad ke-16. 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.

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.

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

1) *Passing* (mengoper)

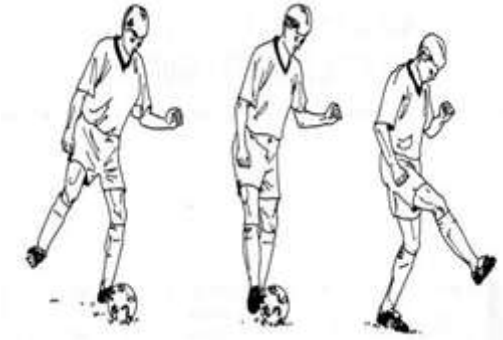
Scheneumann dalam (Ridho Bahtra, 2022:100) menyatakan bahwa *passing* adalah memindahkan bola mendarat atau di udara dari satu pemain ke pemain lainnya dengan jarak yang bervariasi. Dibandingkan beberapa teknik dasar yang lain, *passing* merupakan teknik dasar utama dalam sepakbola. Pemain harus bisa 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.

Berikut ini beberapa tujuan *passing* yang dilakukan pemain dalam pertandingan sepakbola, antara lain:

- a) Untuk memberikan bola kepada teman (mengoper)
- b) Memasukkan bola ke gawang lawan (mencetak gol)
- c) Untuk menghidupkan bola kembali setelah terjadi suatu pelanggaran seperti tendangan bebas, tendangan penjur, tendangan hukuman, tendangan gawang dan sebagainya (memulai pertandingan)
- d) Untuk melakukan clearing untuk pembersihan dengan jalan menyapu bola yang berbahaya di daerah sendiri atau dalam usaha membendung serangan lawan pada daerah pertahanan sendiri.

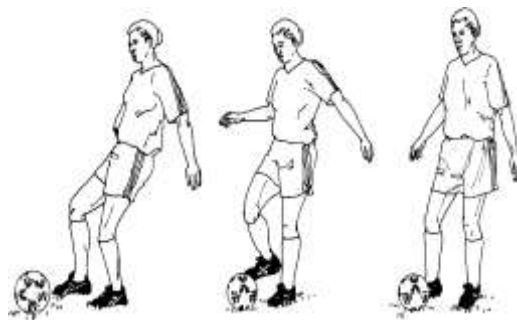


Gambar 2.1 Teknik *Passing* Sepak Bola

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

2) *Ball Control* (Kontrol Bola)

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 *Ball Control* Sepak Bola

Sumber: Luxbacher dalam (Ridho Bahtra, 2022:111)

3) *Dribbling* (Menggiring Bola)

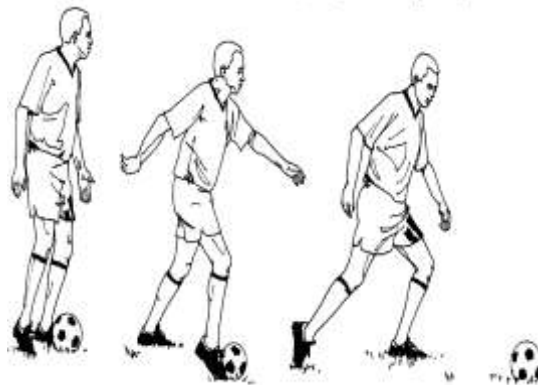
Yulifri dan Arsil dalam (Ridho Bahtra, 2022:120) menyatakan bahwa menggiring bola merupakan teknik dasar dalam usaha membawa bola dari suatu daerah ke daerah lain pada saat permainan sedang berlangsung. Penggunaan *dribbling* di dalam suatu permainan tergantung pada situasi permainan, kedekatan dengan 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 keteman 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.

Situasi pertandingan yang situasional membuat pemain harus bisa menyesuaikan *dribbling* dengan kondisi yang ada, Berbagai jenis *dribble* yang harus dilakukan adalah:

- a) Menggiring bola untuk melewati lawan
- b) Menggiring bola untuk menjaga penguasaan bola

c) Menggiring bola untuk menghindari lawan



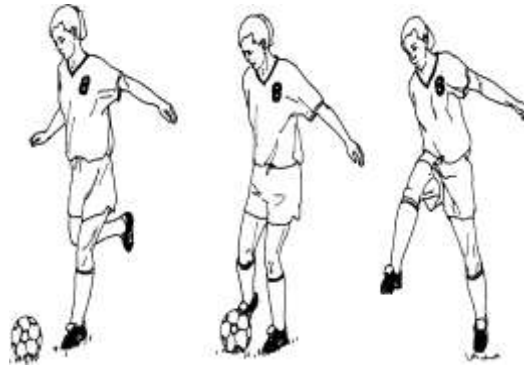
Gambar 2.3 Teknik *Dribbling* Sepak Bola
Sumber: Luxbacher dalam (Ridho Bahtra, 2022:124)

4) *Shooting* (Tendangan ke Gawang)

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 Melakukan *Shooting* Sepak Bola
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 menjaukan 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 Melakukan *Heading* Sepak Bola
Sumber: Luxbacher dalam (Ridho Bahtra, 2022:132)

c. Sarana Dan Prasarana Olahraga Sepak Bola

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

1) Lapangan Sepak Bola

Bentuk dan ukuran lapangan yang sudah distandarkan FIFA level Internasional. Adapun ukuran yang digunakan selama ini adalah 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 luar dan garis dalam 11 m, titik sudut lengkung 1 m, diameter lingkungan 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. (Ridho Bahtra, 2022: 178-180).

- a) Kotak penalti besar, berukuran panjang 40,3 meter, lebar 16,5 meter. Di area ini terdapat titik penalti yang berukuran 11 meter dari garis gawang. Kotak penalti besar adalah area penjaga gawang bebas menyentuh bola dengan tangan. Kotak ini juga merupakan area rawan. Jika pemain lawan dilanggar dalam area tersebut, maka tim lawan akan mendapat hadiah tendangan penalti.
- b) Kotak penalti kecil, berukuran panjang 18,3 meter dan lebar 5,5 meter. Daerah ini merupakan area kekuasaan penjaga gawang, sehingga jika

ada benturan dengan penjaga gawang maka pemain lawan akan dianggap melakukan pelanggaran.

- c) Empat sudut lapangan, berupa busur seperempat lingkaran dengan jari-jari 1 meter.
- d) Busur penalti, memiliki jari-jari 9,15 meter (pusat busur penalti pada titik penalti).
- e) Gawang, panjang gawang 7,32 meter dan tingginya 2,44 meter.
- f) Tiang bendera, tingginya tidak boleh kurang dari 1,5 meter, tidak berujung runcing yang bisa membahayakan pemain sepak bola saat bertanding.



Gambar 2.6 Lapangan Sepak Bola
Sumber: (Ridho Bahtra, 2022:179-180)

2) Bola

Bola yang digunakan pada umumnya adalah terbuat dari bahan kulit atau bahan sejenis yang disetujui dan bentuknya harus bulat. Berat bola tidak lebih dari 450 g (16 oz) dan tidak kurang dari 410 g (14 oz) pada saat pertandingan dimulai, keliling bola 68 cm (27 inci) sampai 70 cm (28 inci). Tekanan udara dengan 0,6 – 1,1 atm (600-1000 g/cm²) pada permukaan laut (8,5 lbs/sq inci).

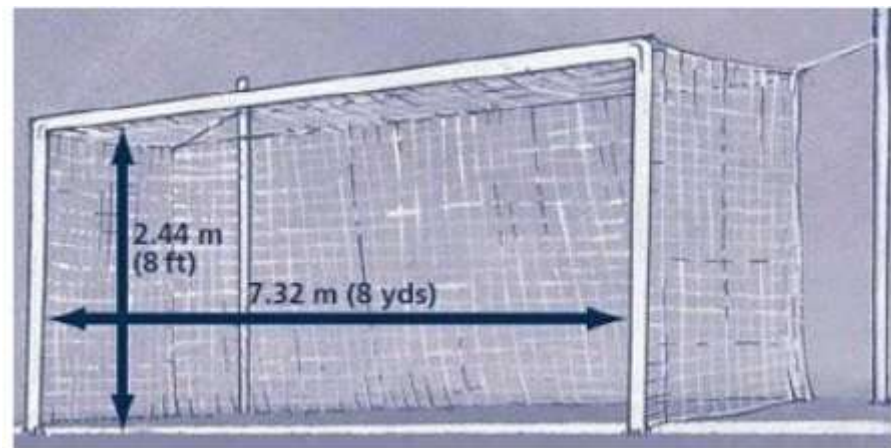


Gambar 2.7 Bola Permainan Sepak Bola

Sumber: (Ridho Bahtra, 2022:182)

3) Gawang

Lebar gawang adalah 7,32 m (8 yard) dan jarak dari bagian paling bawah mistar/palang gawang ke tanah adalah 2,44m (8 kaki). Lebar kedua tiang gawang dan lebar mistar/palang gawang sama, tidak lebih dari 12 cm (5 inci). Dan dipasang jaring gawang. Warna tiang dan mistar/palang gawang harus berwarna putih.



Gambar 2.8 Gawang Sepak Bola

Sumber: (Ridho Bahtra, 2022:181)

4) Perlengkapan Permainan Sepak Bola

Perlengkapan yang dibutuhkan dalam bermain sepak bola selain kiper diantaranya adalah baju olahraga, celana olahraga pendek, kaos kaki, sepatu dan pelindung tulang kering (deker). Kiper menggunakan baju olahraga dan celana pendek dengan menggunakan sarung tangan serta menggunakan baju kaos berwarna lain agar membedakan dari pemain lawan dan wasit. Para pemain tidak diperbolehkan menggunakan

pelengkap pakaian lainnya yang dianggap wasit dapat membahayakan pemain lain seperti jam tangan, kalung dan perhiasan lainnya.

3. Ekstrakurikuler Olahraga Sepak Bola

a. Pengertian, Fungsi, dan Tujuan Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan diluar jam sekolah atau diluar jam pembelajaran 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 yang dianutnya. Kegiatan ekstrakurikuler dalam pendidikan dimaksudkan sebagai jawaban atas tuntutan kebutuhan peserta didik, membantu mereka yang kurang dan menstimulasi mereka agar lebih kreatif. Pengembangan kegiatan ekstrakurikuler dapat bermanfaat bagi para peserta didik dan sekolah yaitu sebagai sarana untuk promosi sekolah kepada masyarakat. Dengan mempunyai prestasi yang telah dimiliki di sekolah maka akan meningkatkan derajat sekolah dimata masyarakat.

Sudarmono dalam (Abdul Gani dkk., 2021) menyatakan bahwa ekstrakurikuler merupakan suatu program sekolah yang tidak bisa dibiarkan sebagai program yang berada diluar pembinaan dan ekstrakurikuler bisa dijadikan dasar dalam sebuah sistem pembinaan yang berkelanjutan. Fahrizqi dalam (Dwiky Dermawan dan Reza Adhi Nugroho, 2020) menyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler terlaksana jika ada dukungan dari pihak sekolah guna untuk memperlancar kegiatan dan menunjang kegiatan ekstrakurikuler tersebut. Pihak sekolah juga mempunyai peran penting sebagai motivator jalannya kegiatan ekstrakurikuler tersebut, tanpa adanya peranan dari pihak sekolah seluruh kegiatan ekstrakurikuler tidak akan berjalan dengan lancar. Metode-metode yang harus dilakukan yaitu pelatihan, peningkatan dan pengadaan akan sarana prasarana, pemanduan bakat, peningkatan kualitas pembinaan peserta didik oleh guru/ pelatih.

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

Sabaruddin Yunus Bangun (2019) menyatakan bahwa bahwa pada kegiatan ekstrakurikuler pada satuan pendidikan mempunyai fungsi pengembangan, sosial, rekreatif dan persiapan karir yang akan dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Fungsi pengembangan, yakni bahwa kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk mendukung/mendorong pengembangan individu peserta didik melalui perluasan minat, pengembangan potensi, dan memberikan kesempatan untuk membentuk karakter peserta didik dan kepelatihan kepemimpinan.
- 2) Fungsi sosial, yakni bahwa kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk mendukung kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial peserta didik. Kompetensi sosial dikembangkan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperluas pola pikir dengan pengalaman sosial, praktik keterampilan sosial, internalisasi nilai moral dan nilai sosial.
- 3) Fungsi rekreatif, yakni bahwa kegiatan ekstrakurikuler dilakukan dengan suasana rileks, tenang, menggembirakan, dan menyenangkan sehingga menunjang proses perkembangan peserta didik.
- 4) Fungsi persiapan karir, yakni bahwa kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk mengembangkan kesiapan karir peserta didik melalui pengembangan kapasitas.

Tujuan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler menurut Direktorat Pendidikan Menengah Kejurusan harus dimulai pada kegiatan yang dapat menunjang dan mendukung program kurikuler. Prihatin dalam (Supiana dkk., 2019) adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan minat dan bakat peserta didik dalam upaya pembinaan peserta didik agar menjadi manusia yang bertanggung jawab dan selalu berfikir positif.
- 2) Dapat membedakan antara satu mata pembelajaran dengan pembelajaran yang lainnya.
- 3) Meningkatkan kemampuan peserta didik agar mempunyai kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik.

b. Manfaat Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler olahraga ditunjukan untuk memperoleh manfaat-manfaat positif bagi peserta didik.

Manfaat tersebut yaitu:

- 1) Menjadi media untuk menggunakan waktu luang secara positif
Alih-alih menggunakan waktu luang dengan kegiatan yang kurang berguna atau negatif, peserta didik dapat menjadikan kegiatan ekstrakurikuler olahraga sebagai sarana untuk mengisi waktu luang yang positif. Dengan kegiatan tersebut peserta didik dapat berinteraksi dengan kawan-kawan, bersosialisasi, mengembangkan minat dan bakat, serta memperoleh manfaat kesehatan.
- 2) Menjadi media bagi peserta didik untuk menyalurkan energi secara positif
Energi yang berlebihan perlu dilepaskan dengan cara yang baik. Jika tidak tersalurkan dengan baik, dapat mempengaruhi kondisi psikologis, fisiologis dan mental dan justru dapat melampiaskan ke arah yang negatif dan berdampak buruk untuk dirinya dan orang lain seperti tawuran, mengebut dijalanan, dan lain-lain. Penyaluran energi melalui olahraga adalah cara yang sangat baik. Apalagi didukung oleh kesehatan jasmani dan olahraga dalam jumlah yang cukup akan mendorong pelepasan hormon endorphin yang menimbulkan rasa nyaman dan bahagia.
- 3) Meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik
Meskipun kebanyakan olahraga ekstrakurikuler tidak dilaksanakan sebanyak tiga kali seminggu, namun hal tersebut tetap memberikan

manfaat positif terhadap jumlah aktivitas jasmani dan olahraga yang dilakukan oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan kebugaran jasmani siswa meningkat, terutama bila dibandingkan dengan peserta didik yang tidak melakukan aktivitas fisik sama sekali.

4) Meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri peserta didik

Kemampuan dan keterampilan dalam suatu cabang olahraga akan menaikkan harga diri dan kepercayaan diri peserta didik. Hal ini dikarenakan muncul ketika dalam pelajaran pendidikan jasmani dimana peserta didik tersebut akan memiliki keterampilan yang lebih baik dibanding peserta didik lainnya. Keterampilan yang perlu dilatih pada saat kegiatan ekstrakurikuler olahraga akan ditampilkan secara baik dan percaya diri dalam pembelajaran penjas. Selain itu, tampak peserta didik tampil dalam pertandingan olahraga antar kelas seperti classmeeting atau pertandingan yang berjenjang lebih tinggi dalam membela sekolahnya.

5) Meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga, peserta didik akan lebih aktif berinteraksi dengan teman sebayanya. Proses tersebut akan memunculkan komunikasi yang meningkatkan percaya diri kemampuan bersosialisasi peserta didik. Peserta didik akan belajar serta mengetahui mengenai bagaimana karakter satu sama lain, bagaimana cara bergaul dengan baik, dan pandai memilih dalam berteman yang berujung positif agar tidak mendapat musuh dan bagaimana cara bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan. Peserta didik juga akan belajar mengenai bagaimana cara mengatasi suatu konflik dan berakhir dengan perdamaian, bagaimana saling mengerti dan memahami satu sama lain.

B. Penelitian Relevan

1. Faisal, (2019). *Survei Minat Olahraga Pada Siswa Ekstrakurikuler Sepak Bola SMK Negeri 2 Parepare*. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar, di bimbing oleh Masjumi Nur, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

minat murid terhadap olahraga sepakbola pada Siswa Ekstrakurikuler Sepak Bola SMK Negeri 2 Parepare. Penelitian ini bersifat deskriptif dengan variabel tunggal. Populasi dan sampel adalah Siswa Ekstrakurikuler Sepak Bola SMK Negeri 2 Parepare. Dipilih secara *random sampling*, diperoleh sampel sebanyak 25 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan data menggunakan angket untuk mengetahui minat siswa terhadap olahraga sepakbola Siswa Ekstrakurikuler Sepak Bola SMK Negeri 2 Parepare. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif persentase, dengan bantuan komputer melalui program SPSS dan excel. Berdasarkan hasil analisis data data disimpulkan sebagai berikut : minat siswa terhadap olahraga sepakbola pada siswa SMK Negeri 2 Parepare menunjukkan hasil yang sedang dengan hasil 68 %. Hal tersebut karena dipengaruhi oleh faktor-faktor yang dapat mempengaruhi Rasa tertarik siswa SMK Negeri 2 Parepare terhadap olahraga sepakbola dapat dilihat dari beberapa indikator seperti motivasi dan cita-cita, peran guru , dukungan dari keluarga, fasilitas dan media massa. Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini yaitu siswa telah memiliki minat sedang terhadap olahraga sepakbola SMK Negeri 2 Parepare.

2. Abdul Gani, Bambang Ismaya dan Akhmad Dimiyati (2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler sepak bola di SMPN 1 Lemahabang Karawang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, metode yang digunakan adalah survey study. Teknik pengumpulan data berupa angket menggunakan kuesioner pernyataan dengan 5 alternatif jawaban. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMPN 1 Lemahabang Karawang yang berjumlah 20 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa dengan teknik pengambilan sampel yaitu sampel penuh. Data pada penelitian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan presentase. Hasil penelitian menunjukkan minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler sepak bola di SMPN 1 Lemahabang

Karawang secara keseluruhan berada pada kategori “Sangat Tinggi” mencapai angka presentase sebesar (47%).

3. 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 Instrinsik 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 Exstrinsik 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).

Kesimpulan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian di atas adalah bahwa penelitian ini lebih berfokus pada Minat siswa, terutama dalam kegiatan ekstrakurikuler sepak bola, dan dalam menerapkan minat siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK). Penulis menggunakan teknik komunikasi tidak langsung dan teknik dokumenter kepada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak bola di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sintang Kabupaten Sintang. Pada penelitian sebelumnya diketahui bahwa Faisal, (2019). Survei Minat Olahraga pada Siswa Ekstrakurikuler Sepak Bola SMK Negeri 2 Parepare. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Faisal, (2019), desain penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data yang terkumpul menggunakan teori analisis Suharsimi Arikunto (2006), yaitu analisis deskriptif persentase, dengan bantuan komputer melalui program SPSS dan excel. Abdul Gani, Bambang Ismaya dan Akhmad Dimiyati (2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler sepak bola di SMPN 1 Lemahabang Karawang. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Abdul Gani, Bambang Ismaya dan Akhmad Dimiyati (2021), desain penelitian ini adalah deskriptif pendekatan kuantitatif melalui penggunaan instrumen *survey study*. Data yang terkumpul menggunakan teori (Mabrur dkk., 2021), yaitu analisis pengumpulan data berupa angket menggunakan kuesioner berupa pernyataan dengan 5 alternatif jawaban. 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, desain penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Data yang terkumpul menggunakan teori analisis Sugiyono (2011) yaitu analisis data yang diwakili oleh tabel, grafik, bagan, lingkaran, piktogram, perhitungan mean, mode, median, desil, bilangan kalkulasi distribusi, data rata-rata, standar, deviasi dan presentase.

C. Kerangka Berfikir

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

