

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Media Film Pendek

###### a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* secara harfiah berarti ‘tengah, ‘perantara, atau ‘pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “Medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*asource*) dengan penerima pesan (*a receiver*).<sup>14</sup> Banyak batasan yang diberikan orang tentang media Asosiasi Teknologi dan Komunikasi pendidikan (Association of Education and Communitation Teknologi/AECT) di amerika membatasi media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.<sup>15</sup>

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.<sup>16</sup> Media adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seseorang ke orang lain (dapat berupa orang atau benda) Didalam proses belajar

---

<sup>14</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawalli Pers, 2011), hlm 3

<sup>15</sup> Bachtiar, Harsja, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja wali pers, 2014), hlm 6

<sup>16</sup> *Ibid*,,23

mengajar fungsi media ada dua, yaitu sebagai alat bantu (*dependent media*) dan media yang dapat digunakan oleh siswa itu sendiri (*Independent media*). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dan merangsang terjadinya proses belajar mengajar pada siswa.<sup>17</sup> Makna media pembelajaran lebih luas yakni, alat peraga, alat bantu mengajar, media audio visual. Begitupun prinsip umum dalam pembuatan media pembelajaran adalah diantaranya mudah dilihat, menarik, sederhana, bermanfaat bagi pelajar, benar dan tepat sasaran, sah dan masuk akal, tersusun secara baik, dan runtut.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi yang dirancang secara lebih sistematis dan psikologi dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.

Manfaat dalam penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

---

<sup>17</sup> Aqib, Zainal, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), hlm 50

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberika kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadi interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.<sup>18</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan kepada pihak lain (penerima). Sehingga penerima dapat terangsang pikiran, perasaan, serta kemampuan peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan hal yang mutlak, karena pembelajaran penjasorkes merupakan pembelajaran yang 80% diluar lapangan. Jadi penggunaan media sangat di butuhkan berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Penggunaan media dalam proses pembelajaran ini sebenarnya tidak mesti harus dengan media yang

---

<sup>18</sup> Achsin, *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1986), hlm 30

sebenarnya, seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus dapat menentukan media itu sendiri.

Fungsi media pembelajaran pada awalnya hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana dan konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan resensi anak terhadap materi pembelajaran.<sup>19</sup>

Oleh karena itu program media dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik serta diarahkan pada tingkah laku siswa yang ingin dicapai. Para ahli media telah merumuskan ciri-ciri penggunaan media dalam pendidikan, sehingga terhimpun suatu konsepsi teknologi pendidikan yaitu yang mempunyai ciri-ciri:

- a. Berorientasi pada sasaran atau siswa
- b. Menerapkan pendekatan sistem
- c. Memanfaatkan sumber media yang bervariasi

Sejalan dengan mantapnya konsepsi tersebut, fungsi media tidak lagi hanya sebagai alat peraga/alat bantu, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan. Di dalam kegiatan belajar mengajar, media pendidikan/pengajaran secara umum mempunyai kegunaan untuk

---

<sup>19</sup> Asnawi dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 21-22

mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif siswa serta mempersatukan pengamatan mereka. Secara rinci,, media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain.
- b) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, kemudian dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan film atau video (memantapkan hasil pengamatan)
- c) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan mahasiswa dapat mengikuti kuliah yang disajikan seorang profesor dalam waktu yang sama.
- d) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.<sup>20</sup>

#### **b. Film Pendek**

Film pendek merupakan film yang durasinya singkat yaitu di bawah 60 menit dan di dukung oleh cerita yang pendek.<sup>21</sup> Dengan durasi film yang pendek, para pembuat film dapat lebih selektif mengungkapkan materi yang ditampilkan melalui setiap shot akan

---

<sup>20</sup> [http://www.freewebs.com/santayasa/pdf2/MEDIA\\_PEMBELAJARAN.pdf](http://www.freewebs.com/santayasa/pdf2/MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf)., diakses pada tanggal 3 Desember 2017

<sup>21</sup> Mabruri, T, *Pandai Menulis Cerpen*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 8

memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh penontonnya. Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantung sehingga memberikan visual yang kontinu.<sup>22</sup>

Film adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal.<sup>23</sup> Film pada hakikatnya merupakan penemuan baru dalam interaksi belajar mengajar yang mengkombenasikan dua macam indera pada saat yang sama. Jadi disimpulkan bahwa film pendek itu berdurasi sangat pendek dalam penampilan sebuah video atau film yang berdurasi kurang dari 60 menit.

### c. Media Film Pendek

Media film yang dimaksudkan di sini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan, atau penyuluhan. Banyak hal-hal yang dapat dijelaskan melalui film, antara lain tentang proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam suatu industri, kejadian-kejadian dalam alam, tata cara kehidupan di negara asing,

---

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafinda Persada, 2003), hlm. 48

<sup>23</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995), hlm. 102

berbagai industri dan pertambangan, mengajarkan suatu ketrampilan, sejarah kehidupan orang-orang besar dan sebagainya.<sup>24</sup>

Berikut manfaat penggunaan media film pendek sebagai media pembelajaran, antara lain:

- 1) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- 2) Menambah daya ingat pada pelajaran.
- 3) Mengembangkan daya fantasi anak didik.
- 4) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.<sup>25</sup>

Suatu hal yang harus dilakukan dalam mengkaji hasil-hasil penelitian tentang film menyimpulkan sebagai berikut:

- 1) Film yang diproduksi dengan baik, bila digunakan baik sendirian maupun dalam suatu seri dapat diterapkan sebagai alat utama untuk mengajar ketarampilan penampilan (performance) tertentu dan untuk menyampaikan beberapa jenis data faktual.
- 2) Tes setelah menonton akan meningkatkan belajar, jika siswa telah diberi tahu apa yang harus diperhatikannya dalam film, dan bahwa mereka akan di tes tentang isi film tersebut.
- 3) Siswa akan belajar lebih banyak jika diberi petunjuk studi untuk tiap film yang dipakai dalam kegiatan belajar-mengajar.
- 4) Mencatat sambil menonton film hendaknya dicegah, karena hal itu akan mengganggu perhatian siswa terhadap film itu sendiri.
- 5) Pertunjukan film secara bergantian dapat meningkatkan belajar.

---

<sup>24</sup> Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 95

<sup>25</sup> Sudjana, *Dasar-Dasar...*, hlm. 102

- 6) Film-film pendek dapat dipenggal menjadi film sambung dan bermanfaat untuk kepentingan praktek atau latihan.
- 7) Siswa dapat menonton film selama satu jam tanpa mengurangi keefektifan dari tujuan pertemuan tersebut.
- 8) Keefektifan belajar melalui film harus dievaluasi.
- 9) Sesudah sebuah film dipertunjukkan, lalu pokok-pokok isinya dijelaskan dan didiskusikan, akan mengurangi salah pengertian di kalangan siswa.
- 10) Kegiatan lanjutan setelah menonton film hendaknya digalakkan untuk memungkinkan pemahaman yang lebih tuntas.<sup>26</sup>

Film harus dipilih agar sesuai dengan pelajaran yang sedang diberikan. Untuk itu guru harus mengenal film yang tersedia dan lebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran. Sesudah film dipertunjukkan perlu diadakan diskusi, yang juga perlu disisipkan sebelumnya. Ada kalanya film tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu. Agar anak-anak jangan hanya memandangi film itu sebagai hiburan, sebelumnya mereka ditugaskan untuk memperhatikan hal-hal tertentu. Sesudah itu dapat ditest berapa banyakkah yang dapat mereka tangkap dari film itu.<sup>27</sup>

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan film sebagai media pengajaran. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

---

<sup>26</sup> Zulkarimein Nasution, *Media Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: CV. Rajawali, 1984), hlm. 17-18

<sup>27</sup> Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 104



### 1) Langkah Persiapan Guru

Pertama-tama guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu. Kemudian baru memilih film yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Juga perlu diketahui panjangnya film tersebut, tingkat rekomendasi film, tahun produksi serta diskripsi dari film tersebut. Selain itu film tersebut diujicobakan memuat rencana secara eksplisit cara menghubungkan film tersebut dengan kegiatan-kegiatan lainnya.

### 2) Mempersiapkan Kelas

Audien dipersiapkan terlebih dahulu supaya mereka mendapat jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang timbul dalam pikiran mereka sewaktu menyaksikan film tersebut. Untuk itu dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut: menjelaskan maksud pembuatan film, menjelaskan secara ringkas isi film, menjelaskan bagian-bagian yang harus mendapat perhatian khusus sewaktu menonton film, harus dijelaskan mengapa terdapat ketidakcocokan pendapat dengan bagian isi film bila ditemui ketidak sesuaian.

### 3) Langkah Penyajian

Setelah audien dipersiapkan barulah film diputar. Dalam penyajian ini harus disiapkan perlengkapan yang diperlukan antara lain: proyektor, layar, pengeras suara, power cord, film, ekstra roll, dan tempat proyektor. Guru harus memperhatikan keadaan ruangan

gelap atau tidak dan juga guru dapat menghubungkannya dengan berbagai alat lainnya.

#### 4) Aktivitas Lanjutan

Aktivitas lanjutan ini dapat berupa tanya jawab, guna mengetahui sejauh mana pemahaman audien/ siswa terhadap materi yang disajikan. Kalau masih terdapat kekeliruan bisa dilakukan dengan pengulangan pemutaran film tersebut. Pengertian yang diperoleh audien dari melihat film akan lebih banyak manfaatnya bila diikuti dengan aktivitas lanjutan. Aktivitas tersebut dapat berupa: membaca buku tentang masalah yang ditonton jika buku tersebut tersedia, membuat karangan tentang apa yang telah ditonton, mengunjungi lokasi di mana film tersebut dibuat, jika dipandang perlu adakan tes atau ujian tentang materi yang disajikan lewat film tersebut.<sup>28</sup> Berikut ini merupakan teknik pembuatan film, antara lain:

1) *Direct Photography*, yaitu mencatat atau merekam objek sebagaimana terjadi sesungguhnya, seperti yang dilihat sesuai dengan kenyataan. Film-film pengajaran biasanya dilakukan secara *direct photography*.

2) *Slow Motion Photography*, teknik ini merubah kecepatan gerak gambar yang terlalu cepat menjadi lambat, sehingga mudah disaksikan dengan ril, misalnya burung, tendangan bola oleh pemain, dan sebagainya.

---

<sup>28</sup> Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, hlm. 98-99

- 3) *Lapse Photography*, teknik ini berupa gerakan-gerakan gambar yang lamban dan terlalu lama diikuti oleh mata kemudian dipercepat sesuai dengan kebutuhan. Misalnya tumbuhnya tanaman, mekarnya sekuntum bunga, proses erosi, gerakan salju yang menghendaki waktu berjam-jam atau berhari-hari.
- 4) *Animated Photography*, teknik ini dilakukan dengan cara animasi, yaitu sesuatu yang abstrak dapat dikonkritkan. Misalnya untuk menjelaskan aliran listrik, teori pemerintahan, dan sebagainya.
- 5) *Photomicrography*, melalui teknik ini objek-objek yang terlalu kecil dapat diperbesar dan dapat diperluas. Teknik ini sangat bermanfaat dalam mempelajari science dan kesehatan. Misalnya reproduksi sel-sel, kehidupan hewan, dan sebagainya.
- 6) *Telescopic Photography*, teknik ini mempergunakan lensa yang dapat menangkap objek yang terlalu jauh untuk dilihat dengan mata. Misalnya mengamati bintang-bintang di langit, atau burung-burung yang terbang jauh, binatang buas, dan sebagainya.
- 7) *Film monography*, yaitu teknik yang paling sederhana dan murah, dengan jalan memotret gambar-gambar biasa dengan menghadapkan kamera kepada objek satu demi satu secara teratur, sehingga seolah-olah gambar itu sendiri yang bergerak.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup>*Ibid.*, hlm. 100-101

Secara singkat apa yang dapat dilihat pada sebuah film hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata bagi audien. Dalam menilai baik tidaknya sebuah film. Oemar Hamalik mengemukakan bahwa film yang baik memiliki karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat menarik minat siswa/ anak.
- 2) Benar dan autentik.
- 3) *Up to date* dalam *setting*, pakaian, dan lingkungan.
- 4) Sesuai dengan kematangan audien.
- 5) Perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar.
- 6) Kesatuan dan *sequence*-nya cukup teratur.
- 7) Teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.<sup>30</sup>

Secara ringkasnya dapat dikatakan bahwa suatu film dikatakan baik bila memenuhi beberapa syarat, diantaranya adalah sangat menarik minat siswa dan autentik, up to date, sesuai dengan tingkat kematangan anak, bahasanya baik dan tepat, mendorong keaktifan siswa sejalan dengan isi pelajaran dan memuaskan dari segi teknik.<sup>31</sup>

Keunggulan penggunaan media film sebagai media pembelajaran, antara lain:

- a. Menarik perhatian.

---

<sup>30</sup> *Ibid*, hlm. 98

<sup>31</sup> Sudjana, *Dasar-Dasar...*, hlm. 102

- b. Dapat menunjukkan langkah atau tahapan yang diperlukan untuk melakukan tugas tertentu.
- c. Dapat menayangkan peristiwa atau acara yang telah terjadi.
- d. Dapat diperbesar agar dapat dilihat dengan mudah.
- e. Dapat diperpendek dan diperpanjang waktunya.
- f. Dapat memotret kenyataan.
- g. Dapat menimbulkan emosi.
- h. Dapat digunakan untuk menggambarkan tindakan secara jelas dan cermat.<sup>32</sup>

Sedangkan kelemahan film sebagai media pembelajaran, antara lain:

- a. Mahal
- b. Jika digunakan kurang tepat akan berdampak kurang baik
- c. Baru bermanfaat jika digunakan sebagai pelengkap dari metode pengajaran yang lain.<sup>33</sup>

## **2. Pendidikan jasmani dan olahraga**

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan dua istilah yang saling berkaitan dan berdampak sangat kuat terhadap perkembangan dan keberfungsian nilai-nilai sosial olahraga, yaitu istilah pendidikan jasmani sudah tidak asing lagi bagi siswa dan guru di lingkungan persekolahan dan istilah olahraga telah di kenal lebih luas yaitu di samping di sekolah juga

---

<sup>32</sup> *Ibid.*,103

<sup>33</sup> Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 176-

di masyarakat. Pentingnya memahami konsep pendidikan jasmani dan olahraga akan sangat membantu dalam memahami nilai-nilai olahraga.<sup>34</sup>

Pendidikan Jasmani adalah pendidikan yang berkesinambungan merupakan suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup.<sup>35</sup> Peranan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah sangat penting yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, bermain, dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.<sup>36</sup> Pengertian ini didukung oleh adanya pemahaman bahwa manakalah pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua unsur yang terpisah pendidikan jasmani yang menekankan pendidikan fisik melalui pemahaman sisi kealamiahannya fitrah manusia ketika sisi keutuhan individu adalah suatu fakta yang tidak dapat dipungkiri, pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui fisik. Manakala tubuh sedang ditingkatkan secara fisik, pikiran (mental) harus dibelajarkan dan dikembangkan, dan selain itu perlu pula

---

<sup>34</sup> Husdarta, *Manajemen Pendidikan Jasmani*, (Bandung: alfabeta, 2009), hlm 141

<sup>35</sup> Abraham M, *A collection of Developmentally Appropriate Gross Motor Games and Activities Designed to Improve Classroom Performance*, (Semarang: Aneka Ilmu, 2008), hlm 2-3

<sup>36</sup> A, James, Baley. dan A, David, *Field, Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2001), hlm 78

berdampak pada perkembangan sosial, seperti belajar bekerjasama dengan siswa lain.

Dari pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa mata pelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang.

### **3. Sepak Bola**

#### **a. Pengertian**

Sepak bola merupakan jenis olahraga beregu yang dimainkan oleh sebelas orang di lapangan dengan bola sebagai alat permainannya. Olahraga sepak bola dimainkan dengan menggunakan tungkai, kaki, badan dan kepala, kecuali penjaga gawang dapat menggunakan tangan. Untuk menjadi pemenang dalam suatu pertandingan harus melawan satu team lainnya. Lapangan para pemain sepak bola memperebutkan sebuah bola untuk dimasukkan ke dalam gawang yang dijaga seorang penjaga gawang.<sup>37</sup>

Sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya di mainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang di bolehkan menggunakan

---

<sup>37</sup> Soekatamsi, *Permainan Sepakbola*, (Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan guru dan Tenaga Teknis, 1995), hlm. 3

lengannya di daerah tendangan hukumannya.<sup>38</sup> Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola, di dalam memainkan bola setiap pemain di perbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali lengan, hanya penjaga gawang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan lengan.<sup>39</sup>

Sepak bola adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola sebanyakbanyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri untuk tidak kemasukan.<sup>40</sup> Tujuan permainan ini adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan olahraga ini menjadi sangat menarik karena selain hanya memperebutkan sebuah bola di lapangan dengan menggunakan kaki tetapi juga terlihat gaya-gaya permainannya dalam memperebutkan bola untuk memasukkan bola ke dalam gawang lawan. Oleh karena itu olahraga ini melibatkan banyak orang tentunya kerjasama tim yang baik sangat dibutuhkan selain teknik bermain yang baik.

Tujuan dari permainan sepak bola adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya

---

<sup>38</sup> Sucipto, dkk, *Sepakbola*, (Jakarta: Jaya Putra, 2000), hlm. 7

<sup>39</sup> Muhajir, *Pendidikan Jasmani dan Praktik*, (Jakarta: Erlangga, 2004), hlm. 22

<sup>40</sup> Sukintaka, dkk, *Permainan dan Metodik Buku I Untuk SGO*, (Bandung: Depdikbud, Remadja Karya Offset, 1979), hlm 144



sendiri agar tidak kemasukan.<sup>41</sup> Oleh karena itu berarti suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut lebih banyak memasukkan bola ke gawang lawannya dan lebih sedikit kemasukan bola. Tujuan dari permainan sepak bola adalah dari masing-masing tim atau kesebelasan adalah berusaha menguasai bola dan memasukkan bola ke dalam gawang lawannya sebanyak mungkin dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola, permainan dilakukan dalam dua babak, diantara satu babak dan babak kedua diberi waktu istirahat, dan setelah istirahat dilakukan pertukaran tempat, tim yang dinyatakan menang adalah tim yang banyak memasukkan bola ke gawang lawan.<sup>42</sup>

Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang sangat populer di dunia. Secara internasional sepak bola dikenal dengan nama soccer atau football, tetapi nama football biasanya lebih mengacu pada Amerika football, sepak bola khas Amerika yang berbeda dengan sepak bola yang kita kenal.<sup>43</sup> Dalam pertandingannya sepak bola di mainkan oleh dua kelompok berlawanan yang masing-masing berjuang untuk memasukkan bola ke gawang kelompok lawan. Masing-masing kelompok beranggotakan sebelas pemain sehingga kelompok tersebut dinamakan kesebelasan. Permainan sepak bola merupakan permainan yang sering kita jumpai di desa maupun di perkotaan. Permainan sepak bola ini

---

<sup>41</sup> Joseph A, Luxbacher, *Sepakbola*. (Jakarta: Rajagafindo persada,1996). hlm. 7

<sup>42</sup> Soekamtamsi,,hlm 3-5

<sup>43</sup> Kelly, Cross, *The Coaching Process Sydney Football Federation Amerika*, (Bandung, Bumi Aksara, 2009), hlm. 23

merupakan permainan beregu karena di mainkan oleh 11 orang dari masing-masing regunya, dari anak-anak sampai orang dewasa menggemari dan menyenangkan permainan ini, karena bermain sepak bola tidak terlalu banyak mengeluarkan biaya dan dapat di laksanakan di tempat-tempat terbuka sekalipun bukan lapangan sepak bola.<sup>44</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat di jelaskan, teknik dasar bermain sepak bola merupakan semua gerakan-gerakan yang di perlukan untuk bermain sepak bola. Kemudian untuk bermain di tingkatkan menjadi keterampilan teknik bermain sepak bola yaitu penerapan teknik dasar bermain dalam permainan.<sup>45</sup> Mengenal sifat-sifat bermain sepak bola merupakan pelajaran yang pertama kali dalam permainan sepak bola, agar anak-anak dari permulaan memiliki kepekaan saraf otot terhadap sifat bola. Selain itu bermain sepak bola juga dituntut untuk mampu bekerja sama dalam tim. Untuk mencapai kemenangan harus ada kekompakan di antara sesama pemain, sebab tanpa kerja sama yang baik bagaimana bagusny kondisi fisik kita atau teknik kita tidak akan memperoleh kemenangan dalam suatu pertandingan begitu juga sebaliknya. Untuk dapat menghasilkan permainan sepak bola yang optimal, maka seorang pemain harus dapat menguasai teknik-teknik dalam permainan. Teknik dasar bermain sepakbola merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan atau mengerjakan sesuatu yang terlepas sama sekali dari permainan sepakbola.

---

<sup>44</sup> Nugraha, Adrian, *Mengenal Aneka Cabang Olahraga*, (Jakarta: PT Cahaya Pustaka Raya, 2010), hlm 64

<sup>45</sup> Mielke Danny, *Dasar-dasar Sepakbola*, (Bandung: Pakar Raya, 2007) , hlm. 13

## b. Ukuran Lapangan Sepak Bola

Menurut Soekatamsi yang ditulis dalam bukunya, sesuai dengan peraturan pertandingan resmi PSSI yaitu panjang (garis samping) 100-110 meter, lebar (garis gawang) 64-75 meter daerah gawang 5.50 meter dari masing-masing tiang gawang 5,50 meter dari garis gawang ,daerah hukuman 16,50 meter dari masing-masing tiang gawang 16.50 m dari garis gawang, garis tengah lingkaran 18,30 m, titik pinalti 11 meter dari garis gawang.<sup>46</sup>

Ukuran gawang permainan sepak bola, antara lain:

- a) Tinggi gawang : 2.44 m diukur dari tanah sampai sisi palang silang (mistar)
- b) Lebar gawang : 7,34 m, diukur dari sisi dalam kedua tiang gawang
- c) Bahan : tiang gawang harus dibuat dari kayu, atau logam.
- d) Tebal : tebalnya maksimum 12 cm = tebal garis batas lapangan.<sup>47</sup>

Perlengkapan untuk pemain lapangan, antara lain:

- a) Baju dengan lengan pendek atau lengan panjang, dibuat dari bahan yang mudah menyerap keringat
- b) Celana olahraga
- c) Kaos kaki panjang
- d) Sepatu bola
- e) Pelindung tulang kering ( *shin guard*).<sup>48</sup>

Perlengkapan penjaga gawang, antara lain:

---

<sup>46</sup> Soekatamsi. *Permainan Sepakbola*.( Jakarta: Universitas terbuka, 2001), hlm. 38

<sup>47</sup> *Ibid*,,, 39

<sup>48</sup> *Ibid*,,, 45

- a) Baju dengan lengan panjang pada bagian pundak dan siku dibuat tebal, terbuat dari bahan yang mudah menyerap keringat
- b) Celana olahraga dengan pelindung sekeliling pangkal paha
- c) Pelindung lutut (*knee supporter*)
- d) Sarung tangan (*goalkeepers gloves*)
- e) Pengikat sendi siku (*elbow supporter*).<sup>49</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini telah dilakukan oleh I Wayan Dodi Eka Tiara Yana dengan judul “Penggunaan Media Film Pendek sebagai sumber pembelajaran penjas terhadap peningkatan sepakbola Siswa di kelas XI IPA 2 SMAN 1 Payangan. Penelitian tersebut meneliti pengaruh penggunaan media film pendek untuk meningkatkan keterampilan menulis naskah drama. Dari segi mata pelajaran dan jenjang pendidikan sudah berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan.

Penelitian I Wayan pada mata pelajaran sastra untuk anak SMA, sedangkan penulis akan meneliti pada mata pelajaran Penjasorkes untuk anak MI. Penelitian yang dilakukan I Wayan menggunakan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penulis akan menggunakan jenis penelitian Kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah terdapat peningkatan

---

<sup>49</sup> *Ibid*,, 46

yang signifikan dan positif terhadap ketrampilan siswa setelah dilakukannya tindakan dengan menggunakan media film pendek.

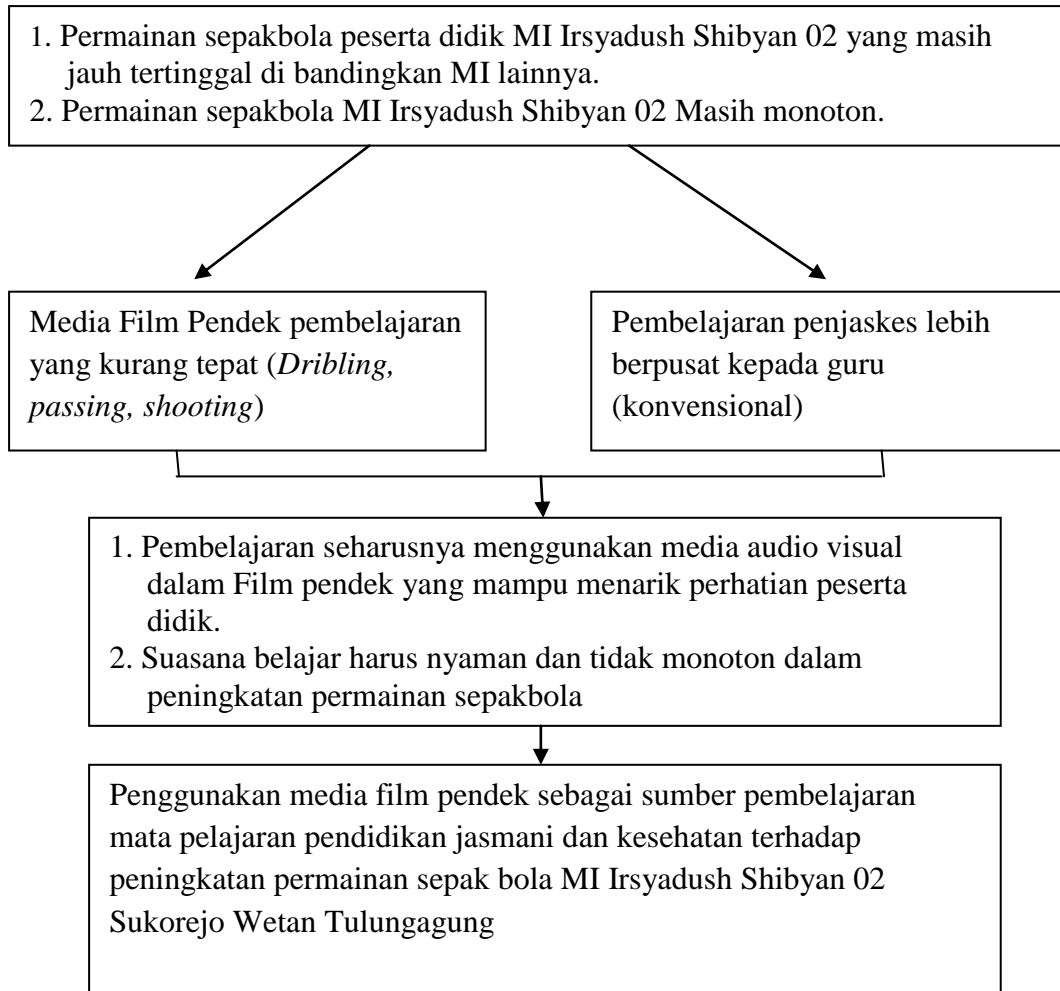
### **C. Kerangka Berfikir Penelitian**

Kerangka penelitian sama dengan kerangka berfikir. Kerangka berpikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono kerangka berpikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.<sup>50</sup> Seperti yang telah diungkapkan dalam landasan teori penelitian ini keyakinan bahwa variabel bebas (media film pendek) memiliki pengaruh yang positif terhadap variabel terikat (permainan sepak bola)

---

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 60

### Bagan 2.1 Struktur Kerangka Berfikir Penelitian



Pendidikan jasmani dan kesehatan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu pendidikan jasmani dan kesehatan telah dilaksanakan mulai jenjang SD hingga perguruan tinggi. Setiap pendidikan jasmani dan kesehatan memiliki keunikan tersendiri yaitu objeknya, konsep dalam berolah raga, serta ada keterkaitan antara materi yang satu dengan yang lainnya. Selama ini, siswa masih beranggapan bahwa media film pendek permainan sepakbola adalah

permainan yang masih monoton, sepakbola masih tertinggal, dan membosankan dalam permainan.

Anggapan siswa tersebut mungkin disebabkan karena cara pengajaran yang salah dalam permainan sepakbola. Jika siswa tidak memahami media film pendek sebelumnya maka siswa akan mengalami kesulitan dalam permainan atau strategi dalam permainan sepakbola, akibatnya siswa kalah dalam permainan sepakbola/belum menang dalam sebuah kompetisi.

Untuk itu guru perlu memiliki kreatifitas yang tepat dalam meningkatkan permainan sepakbola dengan menggunakan media film pendek. Dalam peningkatan permainan sepakbola siswa diajarkan tentang cara dribling, pssing, sooting dan strategi dalam permainan sepakbola. Dengan belajar aktif dilapangan/menonton film pendek sepakbola peserta didik diajak untuk ikut serta dalam proses pembelajaran media film pendek dan permainan sepakbola tidak hanya di dalam kelas lebih banyak di lakukan di luar kelas/lapangan. Dengan demikian siswa akan merasa suasana yang lebih menyenangkan sehingga permainan sepakbola lebih peningkat lebih baik atau maksimalkan.