



Pendidikan karakter kemandirian peserta didik sekolah dasar melalui bermain sepakbola empat gawang

Agus Sumhendartin Suryobroto^{1*}, José Vicente García Jiménez²

¹Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

²Department of Plastic, Musical and Dynamic Expression, University of Murcia, Spain

*Corresponding Author. Email: sumhendartin@uny.ac.id

Received: 5 September 2022; Revised: 13 Desember 2022; Accepted: 19 Desember 2022

Abstrak: Pendidikan jasmani potensial untuk meningkatkan karakter peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan sepakbola empat gawang dalam menanamkan pendidikan karakter kemandirian peserta didik sekolah dasar (SD) kelas atas. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang terdiri atas dua tahapan yaitu tahap prapengembangan dan tahap pengembangan. Tahap pra-pengembangan terdiri atas kajian literatur, kajian penelitian relevan, dan studi lapangan. Tahap pengembangan terdiri penyusunan draft model, validasi ahli, ujicoba terbatas, dan ujicoba luas. Validasi melibatkan 2 orang ahli (1 orang ahli materi sepakbola dan 1-orang ahli sarana dan prasarana penjas). Uji coba skala terbatas dilakukan terhadap 16 peserta didik kelas V dan 1 orang guru Pendidikan Jasmani SD. Uji coba skala luas dilakukan pada 40 peserta didik yang mewakili empat kelas peserta didik kelas V dan VI SD Negeri Tegalrejo I Yogyakarta. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi untuk menilai kemandirian peserta didik. Analisis data pada tahap prapengembangan dan pengembangan menggunakan teknik analisis deskripsi kuantitatif. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah produk yaitu panduan permainan sepakbola empat gawang lengkap dengan aturan main serta DVD rekaman pelaksanaan bermain sepakbola empat gawang dalam pendidikan karakter kemandirian bagi peserta didik di SD kelas atas yang dapat menanamkan kemandirian.

Kata Kunci: kemandirian, sepakbola empat gawang, sekolah dasar

Abstract: Physical education has the potential to improve the character of students. The purpose of this study was to develop a four-goal soccer game in instilling independent character education for upper-class elementary school (SD) students. This research is research and development which consists of two stages, namely the pre-development stage and the development stage. The pre-development stage consists of a literature review, relevant research studies, and field studies. The development stage consists of preparing a draft model, expert validation, limited trials, and extensive trials. The validation involved 2 experts (1 expert on football materials and 1 expert on physical education facilities and infrastructure). A limited scale trial was conducted on 16 grade V students and 1 elementary school Physical Education teacher. The wide-scale trial was conducted on 40 students representing four classes of students in grades V and VI of SD Negeri Tegalrejo I Yogyakarta. The instrument used to collect data is an observation sheet to assess student independence. Data analysis at the pre-development and development stages used quantitative description analysis techniques. The results achieved in this study were a product, namely a four-goal soccer game guide complete with rules of the game and DVD recordings of playing four-goal soccer in self-reliance character education for students in upper grade elementary schools who can instill independence.

Keywords: independence, four goal football, elementary school

How to Cite: Suryobroto, A. S., & Jiménez, J. V. G. (2022). Pendidikan karakter kemandirian peserta didik sekolah dasar melalui bermain sepakbola empat gawang. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 155-169. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i2.53076>



PENDAHULUAN

Meskipun berusaha berbagai program dan peraturan perundangan telah dilaksanakan oleh pemerintah, namun penyelenggaraan pembelajaran Pendidikan Jasmani di Indonesia belum seperti yang diharapkan oleh pemerintah. Hal ini nampak pada pencapaian hasil pendidikan jasmani secara formal (intrakurikuler dan ekstrakurikuler) di Indonesia, tingkat kesegaran jasmani, keterampilan motorik, pengetahuan, dan sikap kemandirian belum tercapai secara optimal.

Lingkungan kehidupan yang dihadapi individu sangat mempengaruhi perkembangan karakter seseorang, baik segi-segi positif maupun negatif. Lingkungan keluarga dan masyarakat yang baik terutama dalam bidang nilai dan kebiasaan-kebiasaan hidup akan membentuk karakter, dalam hal ini adalah kemandirian. Lingkungan sosial yang mempunyai kebiasaan yang baik dalam melaksanakan tugas-tugas dalam kehidupan mereka, demikian pula keadaan dalam kehidupan keluarga akan mempengaruhi perkembangan keadaan kemandirian anak. Sikap orang tua yang tidak memanjakan anak akan menyebabkan anak berkembang secara wajar dan mengembirakan, sebaliknya anak yang dimanjakan akan mengalami kesukaran dalam hal kemandirian.

Berdasarkan pendapat Sa'idiyah (2017: p.1) bahwa pentingnya melatih kemandirian anak. Faktor penting dalam tumbuh kembang anak salah satunya adalah kemandirian. Anak yang memiliki kemandirian dalam kegiatan belajar terlihat aktif, memiliki ketekunan dan inisiatif dalam mengerjakan tugas-tugas, menguasai strategi-strategi dalam belajar, memiliki tanggung jawab, mampu mengatur perilaku dan kognisinya serta memiliki keyakinan diri. Kemandirian merupakan kemampuan untuk mengarahkan dan mengendalikan diri sendiri dalam berpikir dan bertindak, serta tidak merasa bergantung pada orang lain secara emosional, dalam arti anak yang mandiri tidak akan tergantung pada bantuan orang lain dalam merawat dirinya secara fisik, dalam membuat keputusan secara emosi dan dalam berinteraksi dengan orang lain secara sosial yang ditunjukkan dengan anak melakukan hal sederhana, inisiatif, mencoba hal baru, mentaati peraturan dan bermain dengan teman sebaya, dan merasa aman, nyaman dan mampu mengendalikan diri. Secara praktis kemandirian adalah kemampuan anak dalam berpikir dan melakukan sesuatu oleh diri mereka sendiri untuk memenuhi kebutuhannya sehingga mereka tidak lagi bergantung pada orang lain namun dapat menjadi individu yang dapat berdiri sendiri.

Kemandirian harus diperkenalkan kepada anak sedini mungkin. Kemandirian tersebut anak akan terhindar dari sifat ketergantungan pada orang lain, dan yang terpenting adalah menumbuhkan keberanian dan motivasi pada anak untuk terus mengekspresikan pengetahuan-pengetahuan baru. Untuk itu, perlu kiranya kita memahami apa yang dapat mempengaruhi kemandirian anak serta bagaimana upaya yang dapat ditempuh untuk mengembangkan kemandirian anak tersebut.

Kemandirian adalah sikap dan perilaku seseorang yang mencerminkan perbuatan yang cenderung individual (mandiri), tanpa bantuan dan pertolongan dari orang lain. Kemandirian identik dengan kedewasaan, berbuat sesuatu tidak harus ditentukan atau diarahkan sepenuhnya oleh orang lain. Kemandirian anak sangat diperlukan dalam rangka membekali mereka untuk menjalani kehidupan yang akan datang. Dengan kemandirian ini diharapkan anak mampu untuk menentukan pilihan yang ia anggap benar, selain itu ia berani memutuskan pilihannya dan bertanggung jawab atas resiko dan konsekuensi yang diakibatkan dari pilihannya tersebut.

Kemandirian dalam hal ini merupakan kemampuan untuk memutuskan dan mengerjakan sesuatu tanpa bantuan dari orang lain. Kemampuan demikian hanya mungkin dimiliki jika seseorang berkemampuan memikirkan dengan seksama tentang sesuatu yang dikerjakannya atau diputuskannya, baik dalam segi-segi manfaat atau keuntungannya, maupun segi-segi negatif dan kerugian yang akan dialaminya (Basri, 2000, p.53). Setiap kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar berhasil sesuai keinginan dirinya maka diperlukan adanya kemandirian yang kuat. Kemandirian mempunyai ciri-ciri yang beragam, banyak dari para ahli yang berpendapat mengenai ciri-ciri kemandirian. Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kemandirian merupakan sikap yang memungkinkan seseorang untuk bertindak bebas, melakukan sesuatu atas dorongan sendiri dan kemampuan mengatur diri sendiri, sesuai dengan hak dan kewajibannya sehingga dapat menyelesaikan sendiri masalah-masalah yang dihadapi tanpa meminta bantuan atau tergantung dari orang lain dan dapat bertanggung jawab terhadap segala keputusan yang telah diambil melalui berbagai pertimbangan sebelumnya.

Kemandirian merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting bagi individu. Seseorang dalam menjalani kehidupan ini tidak pernah lepas dari cobaan dan tantangan. Individu yang memiliki kemandirian tinggi relatif mampu menghadapi segala permasalahan karena individu yang mandiri tidak tergantung pada orang lain. Dalam bukunya Prasasti (2004: p.2) mengemukakan bahwa kemandirian adalah kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari atau dengan sedikit bimbingan sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya. Kemandirian dalam belajar dapat diartikan sebagai kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai sesuatu kompetensi

guna mengatasi sesuatu masalah, dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki (Mudjiman, Haris 2002: p.7).

Berdasarkan pendapat di atas kemandirian belajar dalam penelitian ini merupakan kemampuan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang bertumpu pada aktivitas dan tanggung jawab peserta didik dengan didorong oleh motivasi dirinya sendiri. Kemandirian yang harus dimiliki peserta didik adalah mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawab, mampu mengatasi masalah, percaya pada kemampuan diri sendiri, dan mampu mengatur dirinya sendiri.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan kemandirian belajar menurut Bandura (Sumarno, 2004: p.2) terdiri dari tiga, yaitu mengamati dan mengawasi diri sendiri, membandingkan posisi diri dengan standar tertentu, dan memberikan respon sendiri (respon positif dan respon negatif).

Dewasa ini sepakbola di Indonesia merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan permainan sepakbola dapat dilakukan oleh siapa saja dan di mana saja, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Permainan sepakbola banyak dimainkan bukan saja di perkotaan, tetapi juga di desa-desa. Hal ini disebabkan diantaranya sarana dan prasarana yang digunakan sederhana, dapat dilakukan sekaligus oleh banyak orang, dapat dilakukan di berbagai lapangan, serta memberikan rasa senang.

Pendidikan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat ditanamkan melalui bermain sepakbola, namun karena sekolah secara umum tidak memiliki lapangan sepakbola, maka guru Pendidikan Jasmani harus memiliki kreativitas dan inovasi untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Sekaligus bagaimana guru Pendidikan Jasmani membelajarkan sepakbola yang dapat menanamkan pendidikan karakter kepada peserta didik. Penanaman pendidikan karakter di sini dapat dilakukan juga melalui bermain sepakbola tanpa adanya wasit, di sini semua peserta didik ditugasi menjadi wasit, sehingga menanamkan kemandirian anak.

Sarana dan prasarana yang akan dikembangkan khususnya lapangan sepakbola empat gawang. Lapangan sepakbola empat gawang yang sesuai dengan kemampuan otot-ototnya, maka anak akan nyaman melakukan permainan sepakbola, yang akhirnya kesegaran bisa tercapai, karena anak akan melakukan dengan senang dan semangat. Pengembangan lapangan sepakbola empat gawang tersebut dibuat untuk mengatasi keterbatasan dan ketidaksesuaian dengan yang diperlukan oleh para peserta didik SD di Indonesia secara umum. Peraturan bermain dimodifikasi dengan sepakbola empat gawang tanpa adanya wasit, karena semua anak menjadi wasit atau bisa mandiri, hal ini juga untuk mengembangkan karakter kemandirian. Diharapkan dengan peraturan yang dimodifikasi dapat membentuk dan mengembangkan karakter yang ada pada peserta didik SD. Karakter yang dikembangkan adalah kemandirian.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan model materi pembelajar-an adalah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar (sepakbola) di SD adalah prosedur yang sistematis dalam pengalaman belajar melalui permainan sepakbola yang dimodifikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu pengetahuan menendang, menggiring, mengoper (kognitif), keterampilan menendang, mengoper, menggiring (psikomotor), dan kemandirian (afektif).

Model materi pembelajaran Pendidikan Jasmani materi permainan dikembangkan melalui menyusun materi permainan bola besar (sepakbola) sesuai tidaknya dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran, peralatan dan fasilitas sesuai dengan jumlah peserta didik, instrumen penilaiannya dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Keterlaksanaan model pembelajaran Pendidikan Jasmani materi permainan sepakbola peserta didik SD kelas V adalah (1) mudah sukarnya model pembelajaran dilaksanakan, (2) aman tidaknya model pembelajaran dilaksanakan, (3) senang tidaknya model materi pembelajaran dilaksanakan, menarik tidaknya peralatan yang digunakan, (4) dan (5) jelas tidaknya bahasa yang digunakan.

Keefektifan model pembelajaran Pendidikan Jasmani materi permainan sepakbola dibatasi oleh tujuan pembelajaran kognitif, keterampilan, dan afektif. Dengan demikian, model pembelajaran Pendidikan Jasmani materi permainan sepakbola dinyatakan efektif jika dalam uji lapangan dapat memicu ke arah peningkatan keterampilan (menendang, mengoper, dan menggiring), pengetahuan (cara menendang, cara mengoper, dan cara menggiring), dan afektif (kemandirian).

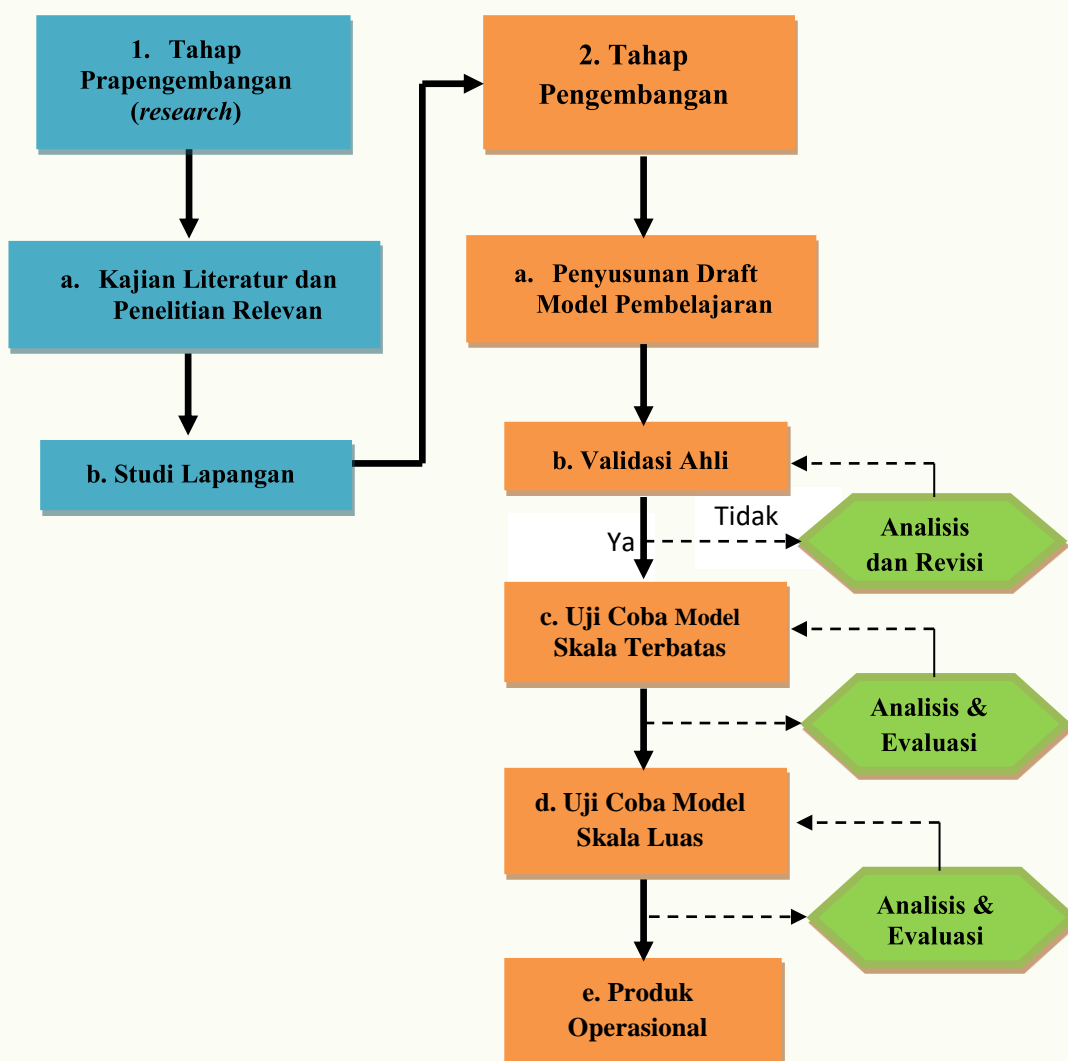
Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan pembelajaran Pendidikan Jasmani ini adalah: (1) Model pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dikembangkan dapat digunakan

sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik di SD kelas atas; (2) Model pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kebenaran, keluasan dan kedalaman konsep, kesesuaian dengan Standar Isi, kebahasaan dan kejelasan kalimat, keterlaksanaan, serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai perangkat materi pembelajaran yang berkualitas baik. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memiliki manfaat penting baik secara substantif-teoretik maupun secara praktis. Oleh karenanya penelitian ini bertujuan untuk tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan sepakbola empat gawang untuk menanamkan pendidikan karakter kemandirian peserta didik sekolah dasar (SD).

METODE

Prosedur Pengembangan

Tahapan pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi dari tahapan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall (2007, p.570-571). Pada penelitian dan pengembangan ini tahapan dimodifikasi (disederhanakan) menjadi 2 tahap yaitu tahap prapengembangan dan tahap pengembangan. Langkah-langkah pada tahap pra-pengembangan yaitu melakukan kajian literatur dan penelitian relevan serta studi pendahuluan sedangkan tahap pengembangan yaitu penyusunan draft model (*prototype*), validasi ahli, uji coba skala terbatas, uji coba luas dan hasilnya berupa produk operasional. Berikut digambarkan tahapan dan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang digambarkan bagan alur seperti terlihat pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-Langkah dalam Pengembangan

Tahap Prapengembangan

Pada tahap tahap prapengembangan berangkat dari permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di SD. Prapengembangan dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran, melakukan kajian literatur, kajian penelitian yang relevan dan studi lapangan. Hasil dari prapengembangan dijadikan dasar pengembangan model, selanjutnya akan dilakukan analisis untuk mengembangkan model yang sesuai dengan kebutuhan yang terdapat di SD.

Kajian Literatur dan Penelitian Relevan

Kajian literatur dilakukan terhadap kurikulum pembelajaran, materi pembelajaran aktivitas jasmani, jenis aktivitas jasmani yang sesuai dengan tahapan perkembangan dan karakteristik peserta didik SD. Kajian terhadap penelitian yang relevan dilakukan terhadap hasil pengembangan atau penerapan model-model pembelajaran di SD yang telah diteliti. Penelitian yang relevan terkait model pembelajaran dan model permainan sepakbola untuk pencapaian perkembangan peserta didik.

Studi lapangan

Pada tahap studi lapangan dilakukan observasi terhadap guru dan perilaku peserta didik dalam belajar. Observasi dilakukan untuk memperoleh data terkait pelaksanaan proses pembelajaran di SD dan pelaksanaan pembelajaran PJOK. Adapun hal-hal yang diobservasi meliputi model pembelajaran yang digunakan guru, metode yang digunakan guru dalam mengajar, kelengkapan guru dalam mengajar, dan tingkat keaktifan peserta didik dalam belajar.

Selain dilakukan observasi, pengumpulan data pada studi lapangan juga dilakukan dengan wawancara. Wawancara dilakukan terhadap guru untuk mengetahui karakteristik dari peserta didik SD, kurikulum pembelajaran yang digunakan, materi aktivitas jasmani yang diajarkan untuk peserta didik SD kelas atas, model dan metode yang digunakan guru dalam mengajar, dan peralatan yang digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan prapengembangan dilakukan di SD Negeri Tegalrejo I Yogyakarta.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dibagi menjadi beberapa langkah-langkah yaitu (a) penyusunan draft model awal pembelajaran, (b) validasi ahli, (c) uji coba skala terbatas, (4) uji coba skala luas, dan (e) produk operasional terbatas. Adapun penjelasan dari langkah-langkah pada tahap pengembangan sebagai berikut:

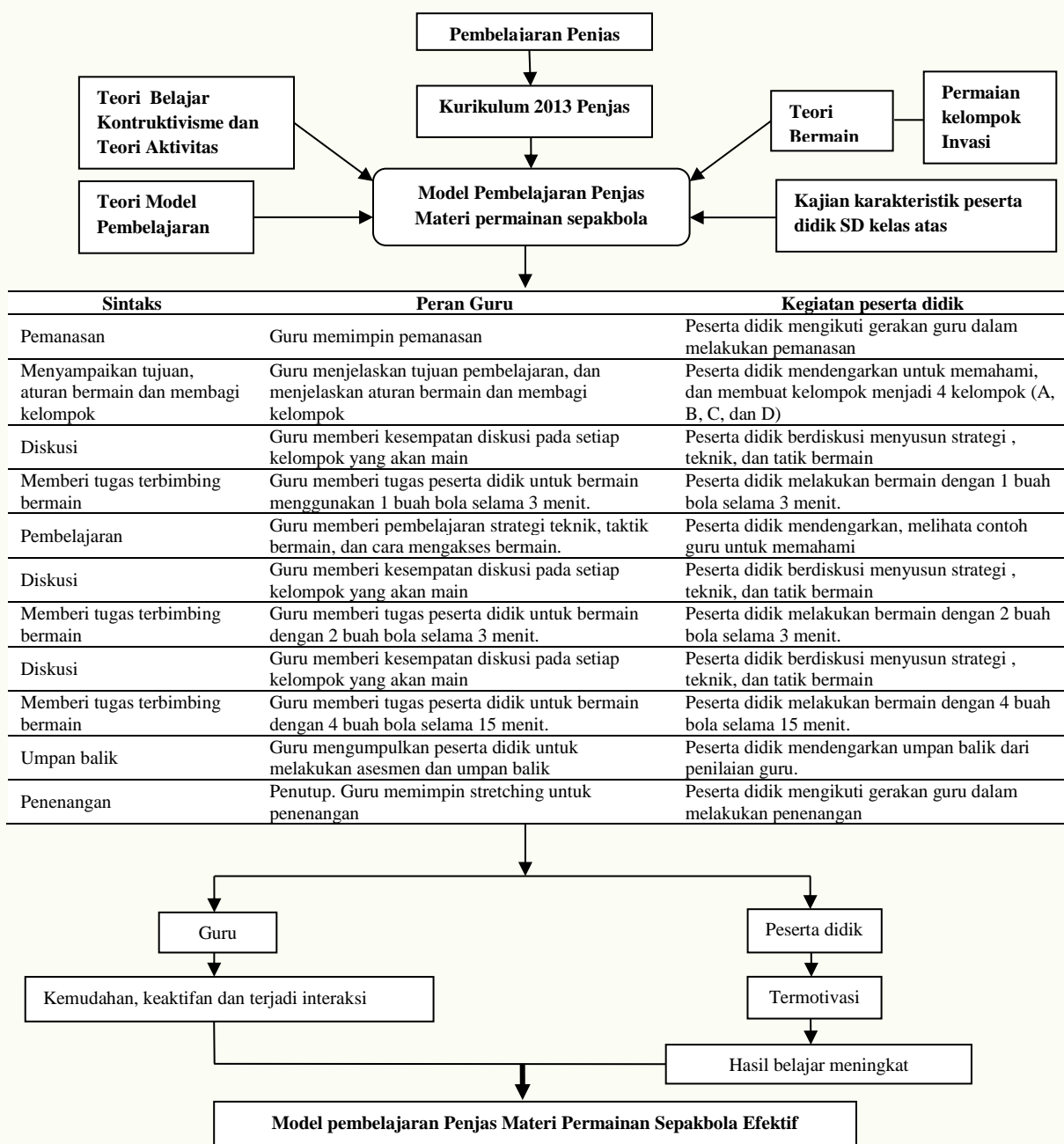
Penyusunan draft model awal pembelajaran

Hasil analisis dari prapengembangan. Kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan model pembelajaran sebagai berikut: (1) Menganalisis muatan kurikulum yang terdapat dalam SD; (2) Menganalisis karakteristik dari peserta didik SD kelas atas; (3) Menganalisis model aktivitas jasmani yang diajarkan pada SD; (4) Menganalisis tingkat perkembangan peserta didik yang meliputi perkembangan fisik dan motorik, perkembangan kognitif, dan perkembangan sosial emosional peserta didik SD; (5) Mengembangkan model pembelajaran sepakbola untuk peserta didik SD.

Hasil dari pengembangan berupa draft rancangan awal (*prototype*) mengenai pengembangan model pembelajaran integratif berbasis aktivitas jasmani peserta didik SD. Draft model pembelajaran yang dihasilkan berupa desain model pembelajaran dan implementasi model pembelajaran sepakbola untuk peserta didik SD yang terdiri atas konsep, tujuan, pendekatan, dan metode, bentuk kegiatan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran dan penilaian. Draft model pembelajaran berupa buku dan diaplikasikan dalam bentuk video. Setelah disusun draft model pembelajaran selanjutnya dilakukan validasi model dan uji coba model.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani adalah merupakan proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani untuk mencapai kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan yang seimbang, dalam rangka memberikan kontribusi pencapaian tujuan pendidikan nasional. Kurikulum Pendidikan Jasmani merupakan seperangkat alat sebagai pedoman guru dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk menyusun dan mengkoordinasi pengalaman belajar, serta sebagai pedoman untuk mengevaluasi perkembangan anak didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Kurikulum 2013 Pendidikan Jasmani menekankan kompetensi lulusan ada keseimbangan *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi ranah kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan, dan proses pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah (berpusat pada peserta didik), serta menggunakan penilaian otentik dalam menilai proses dan hasil belajar peserta didik. Untuk mengkoordinasikan pengalaman belajar diperlukan model

pembelajaran Pendidikan Jasmani yang memotivasi peserta didik untuk berpikir, mengaktifkan peserta didik untuk bergerak, dan menanamkan karakter peserta didik, serta meningkatkan interaksi peserta didik dengan guru atau peserta didik dengan peserta didik. Pengembangan model pembelajaran berdasarkan teori konstruktivisme, teori model pembelajaran, teori permainan dan karakteristik peserta didik SD. Model pembelajaran Pendidikan Jasmani materi Permainan Sepakbola dinyatakan efektif apabila dalam implementasinya terjadi interaksi guru dan peserta didik serta mudah dalam pelaksanaan. Bila ditinjau dari peserta didik dalam implementasi model pembelajaran peserta didik termotivasi. Selain itu dalam merancang pembelajaran Pendidikan Jasmani harus selalu memperhatikan karakteristik usia, termasuk usia SD dalam hal fisik, psikologis, sosial, perkembangan tingkah laku, perkembangan sosial anak. Kerangka berpikir konseptual pengembangan model pembelajaran Pendidikan Jasmani materi Sepak-bola di SD agar lebih jelas dapat dilihat gambar 2 berikut:



Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir

Validasi ahli

Validasi model merupakan tahapan untuk mengetahui kelayakan dari draft yang telah disusun. Validasi ahli dilakukan dengan menyerahkan draft model kepada para ahli untuk mendapatkan validasi. Adapun ahli yang akan memvalidasi draft terdiri dari ahli materi sepakbola yaitu Drs. Subagyo Irianto, M.Pd. ahli sarana dan prasarana penjas yaitu Dra. A. Erlina Listyorini, M.Pd. dan praktisi yaitu Suparjinah, Bandiyah, S.Pd., Herwin Arfianto, S.Pd., dan Agus Fajar, mereka para guru PJOK SD. Melalui validasi dari para ahli dan praktisi untuk menentukan model yang tepat.

Uji coba model skala terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat implementasi model yang dikembangkan. Uji coba terbatas menekankan pada aspek muatan (substansi isi dan pelaksanaannya) bukan pada hasil (outcomes). Uji coba terbatas dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai perangkat-perangkat yang telah disusun tersebut secara kualitatif telah baik, bisa diterapkan dan sesuai dengan kurikulum untuk SD.

Pada uji coba terbatas dilakukan dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang dilaksanakan pada satu kelas yang terdiri atas 16 orang peserta didik dan 1 orang guru. Guru menjalankan model pembelajaran dengan menggunakan rancangan model pembelajaran yang dikembangkan. Pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung didokumentasikan dalam video untuk observasi dan mencatat hal-hal yang terjadi meliputi aktivitas guru dan peserta didik.

Setelah pelaksanaan pembelajaran dilakukan langsung dilakukan evaluasi terkait tingkat implementasi dari model pembelajaran. Kriteria yang digunakan pada uji coba skala kecil yaitu kemudahan guru dalam menterjemahkan buku pedoman dan mengimplementasikan model pembelajaran serta kemudahan peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Guru yang bersangkutan akan diminta pendapatnya mengenai penggunaan model pembelajaran aktivitas jasmani yang digunakan dan kelebihan serta kekurangan yang ada pada saat penggunaan model.

Uji coba model skala luas

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan uji coba luas. Pada skala uji coba luas jumlah peserta didik yang terlibat jumlahnya lebih banyak dari uji coba terbatas. Tujuan dari dilaksanakannya uji coba skala besar untuk mengetahui kesesuaian guru dalam menerapkan model yang dikembangkan dan untuk mengetahui tingkat efektivitas model yang dikembangkan.

Uji coba secara luas dilakukan kepada 4 kelas dari sekolah SD yang sama. Pemilihan 4 kelas dari SD yang sama disebabkan kelas tersebut memiliki karakter yang sama, sehingga memudahkan pelaksanaan ujicoba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

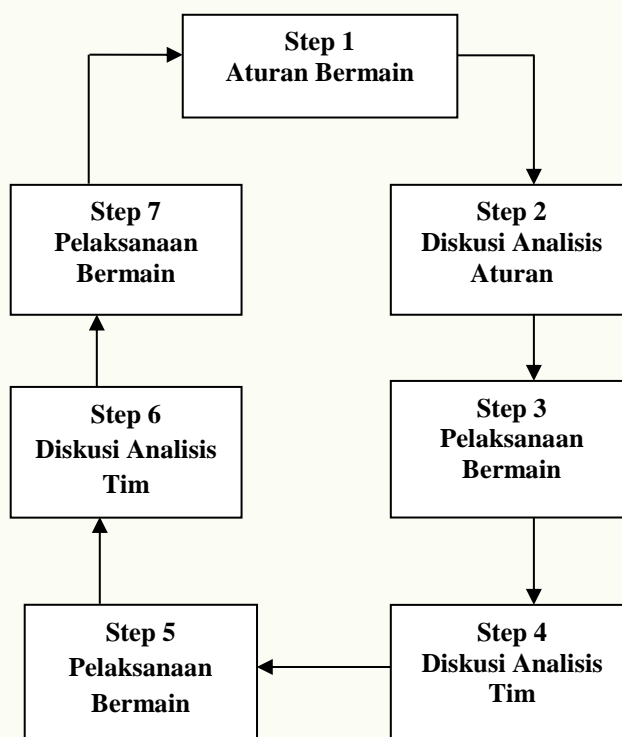
Tabel 1. Temuan Hasil Penelitian dan Pengembangan

No	Tahapan	Hasil/Temuan
1	Prapengembangan	1) Telah ditemukan deskripsi karakteristik peserta didik SD kelas atas 2) Telah ditemukan deskripsi kurikulum dan model pembelajaran peserta didik SD kelas atas 3) Telah ditemukan model pembelajaran sepakbola untuk peserta didik SD kelas atas 4) Telah ditemukan langkah-langkah pengembangan model pembelajaran sepakbola untuk peserta didik SD kelas atas
2	Pengembangan	Berdasarkan hasil studi literatur, penelitian relevan dan studi lapangan ditemukan model pembelajaran sepakbola untuk pendidikan karakter kemandirian bagi peserta didik SD kelas atas
	Validasi Ahli	Setelah dilakukan validasi oleh ahli dan dilakukan penyempurnaan maka dihasilkan model pembelajaran sepakbola untuk pendidikan karakter kemandirian bagi peserta didik SD kelas atas
	Ujicoba model	Setelah uji coba dihasilkan model pembelajaran sepakbola untuk pendidikan karakter kemandirian bagi peserta didik SD kelas atas yang layak untuk digunakan
	Uji efektivitas	Telah dihasilkan model pembelajaran sepakbola untuk pendidikan karakter kemandirian bagi peserta didik SD kelas atas yang efektif

Prapengembangan

(1) Telah ditemukan deskripsi karakteristik peserta didik SD kelas atas yaitu usia sekitar 10-13 tahun adalah: a) minat terhadap aktivitas yang kongkrit; b) cenderung senang dengan aktivitas praktis; c) realistis; d) rasa ingin tahu; e) kemauan belajar tinggi; f) senang membentuk kelompok untuk bermain bersama; g) sudah mampu mandiri; h) sudah dapat bertanggung jawab; i) sudah dapat melakukan kerja sama; j) sudah dapat peduli; (2) Telah ditemukan deskripsi kurikulum dan model pembelajaran peserta didik SD kelas atas. Deskripsi kurikulum Penjas untuk materi sepakbola SD kelas atas adalah pembelajaran sepakbola disesuaikan dengan situasi dan sekolah serta kebutuhan peserta didik, yaitu tentang sarana prasarannya serta aturan mainnya. Model pembelajaran peserta didik SD kelas atas masih memerlukan model yang banyak menggunakan bentuk bermain. (3) Telah ditemukan model pembelajaran sepakbola untuk peserta didik SD kelas atas. Model pembelajaran sepakbola di SD ke atas yang ditemukan adalah model pembelajaran sepakbola dengan empat gawang.

Telah ditemukan langkah-langkah pengembangan model pembelajaran sepakbola untuk peserta didik SD kelas atas. Langkah-langkah pengembangan model sepakbola untuk peserta didik SD kelas atas sebagai berikut:



Gambar 3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Sepak Bola Empat Gawang

Keterangan:

Step 1. Aturan Bermain

Dimulai dengan guru memberikan aturan bermain sepak bola empat gawang.

Step 2. Diskusi Pertama dari Kelompok

Tugas diskusi memahami aturan bermain secara kelompok, untuk menentukan taktik penyerangan dan taktik pertahanan yang akan digunakan dalam bermain, dengan tidak melanggar aturan bermain.

Step 3. Pelaksanaan Bermain Pertama

Peserta didik melaksanakan bermain pertama dengan satu buah bola selama 3 menit, menggunakan taktik yang telah disepakati oleh tim saat diskusi pertama, dan tidak melanggar aturan bermain.

Step 4. Diskusi yang Kedua dari Kelompok

Peserta didik diskusi kelompok menganalisis bermain timnya sendiri dan tim lawan, untuk menyusun taktik penyerangan dan taktik pertahanan.

Step 5. Pelaksanaan Bermain yang Kedua.

Peserta didik melaksanakan bermain yang kedua dengan dua buah bola selama 3 menit, menggunakan taktik yang telah disepakati hasil diskusi tim.

Step 6. Diskusi yang Ketiga dari Kelompok

Peserta didik diskusi kelompok menganalisis bermain timnya sendiri dan tim lawan, untuk menyusun taktik penyerangan dan taktik pertahanan.

Step 7. Pelaksanaan Bermain Ketiga.

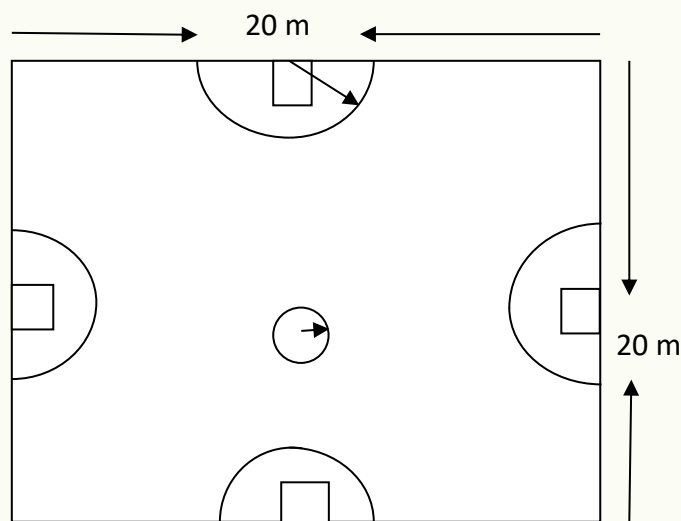
Peserta didik melaksanakan bermain ketiga dengan empat buah bola selama 15 menit, menggunakan taktik yang telah disepakati hasil diskusi tim.

Tahap prapengembangan model pembelajaran sepakbola untuk pendidikan karakter kemandirian bagi peserta didik SD kelas atas dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan, melakukan kajian literatur, melakukan kajian terhadap penelitian yang relevan, dan studi lapangan.

Pada studi lapangan dilakukan pengamatan (observasi) terhadap pelaksanaan pembelajaran dan wawancara terhadap guru yang mengajar di SD Negeri Tegarejo I Yogyakarta. Hasil dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru belum menggunakan model pembelajaran sepakbola untuk pendidikan karakter kemandirian bagi peserta didik SD kelas atas. Berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara tersebut, maka peneliti melakukan pengembangan terhadap model pembelajaran sepakbola untuk pendidikan karakter kemandirian bagi peserta didik SD kelas atas.

Dalam realitas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terjadi masalah yang besar, yaitu terbatasnya sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang ada di sekolah sangat minim, apalagi terkait dengan prasarana, sekolah tidak memiliki lapangan atau halaman yang luas (memadai). Untuk itu para guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus kreatif dan inovatif dalam mengatasi hal tersebut.

Permainan sepakbola dengan empat gawang merupakan salah satu modifikasi dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana yang ada hampir di seluruh sekolah di Indonesia. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti. Bentuk permainan sepakbola modifikasi dengan empat gawang secara lengkap akan diuraikan berikut ini.



Gambar 4. Lapangan sepakbola empat gawang

Sarana dan prasarana sepakbola empat gawang

Lapangan sepakbola modifikasi berbentuk bujur sangkar dengan ukuran sisi-sisinya 20 meter. Masing-masing gawang berukuran lebar 1,5 meter dan tinggi 1,5 meter dengan diameter gawang 5 cm, diameter lingkaran tengah 1 meter. Garis lapangan dengan tebal 5 cm. Di sekitar gawang dibuat daerah bebas serang, yaitu setiap pemain yang akan memasukkan bola ke gawang lawan harus dari luar daerah bebas serang, dan regu bertahanpun juga harus berada di luar daerah tersebut. Jadi dalam permainan ini tanpa penjaga gawang.

Peraturan sepakbola empat gawang

Aturan main dalam permainan sepakbola empat gawang adalah sebagai berikut: Semua anak dikumpulkan lebih dahulu dan diberi penjelasan aturan permainan dan agar peraturan dilakukan dengan sebenarnya. Jumlah pemain setiap regu ada 3-4 orang anak, dan jumlah regu ada 4 regu sesuai dengan jumlah gawang. Prinsip permainan di sini adalah setiap regu berusaha memasukkan bola ke gawang regu yang lain (ada tiga gawang yang bisa dimasuki) sebanyak-banyaknya dan berusaha agar gawangnya sendiri tidak kemasukan bola. Misalnya regu A berusaha memasukkan bola ke gawang regu B atau C atau D. Permainan dimulai dengan menggunakan satu buah bola, dan dimulai permainan dengan dilambung-kannya bola setinggi kurang lebih 1 meter di atas kepala peserta didik yang tertinggi di tengah-tengah lingkaran tengah oleh guru. Selanjutnya para pemain melakukan permainan dengan cara seperti permainan sepakbola sesungguhnya, namun di sini tanpa ada wasit (semua pemain juga bertugas jadi wasit/mandiri). Hal ini untuk menanamkan kemandirian peserta didik. Setiap kejadian pelanggaran, maka pemain harus mengakui sendiri tanpa ada tanda atau ditegur pemain yang lain, di sini untuk menanamkan sikap kejujuran. Setiap ada bola ke luar lapangan, maka harus diambil oleh pemain yang terakhir menyentuh bola dan selanjutnya dimulai dengan lambungan di tengah lapangan, di sini untuk menanamkan sikap tanggung jawab dan kepedulian. Setiap pemain harus melakukan operan ke teman seregunya, karena hanya boleh menggiring bola maksimal 5 langkah saja, di sini untuk menanamkan sikap kerjasama. Setiap pemain harus selalu menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola dan berusaha semaksimal mungkin untuk menguasai bola dan memasukkan ke gawang regu yang lain, di sini untuk menanamkan sikap disiplin dan tanggung jawab.

Setelah permainan sudah berjalan 3 menit, maka bola ditambah 1 buah sehingga menjadi 2 buah bola dan sama seperti pertama dimulai dengan dilambungkan dari tengah-tengah lapangan. Setelah permainan sudah berjalan selama 3 menit, maka bola ditambah 2 buah bola, sehingga menjadi 4 buah bola. Ketika permainan dengan 4 bola, maka permainan dimulai dari masing-masing regu menguasai bola dari depan gawangnya sendiri. Setelah guru memberi tanda dengan peluit, maka permainan dimulai dengan setiap regu berusaha memasukkan bola ke gawang regu yang lain, dengan cara mengoper, menggiring, *heading*, dan menembak ke gawang regu yang lain. Permainan dengan 4 buah bola dilakukan dengan waktu 15 menit. Di sini posisi guru sebagai fasilitator yaitu memantau aktivitas permainan agar dapat berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan harapan, bukan menjadi wasit.

Nilai-nilai yang diperoleh dalam permainan sepakbola empat gawang

Hasil yang diperoleh dalam permainan sepakbola 4 gawang sebagai berikut: kesegaran jasmani, kejujuran, kepedulian, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, dan kemandirian.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran sepakbola empat gawang dalam pendidikan karakter kemandirian untuk peserta didik SD kelas atas. Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini menggunakan dua tahapan pelaksanaan penelitian pengembangan yaitu tahap prapengembangan dan tahap pengembangan. Tahap pengembangan dilakukan dengan kajian literatur, kajian terhadap penelitian yang relevan dan studi lapangan. Tahap pengembangan dilakukan dengan penyusunan draft model pembelajaran, validasi ahli, uji coba terbatas dan uji coba luas.

Hasil dari penelitian dan pengembangan model pembelajaran sepakbola untuk pendidikan karakter kemandirian bagi peserta didik SD kelas atas. Secara lengkap dijabarkan sebagai berikut:

Pengembangan

Berdasarkan analisis kebutuhan, kajian pustaka dan penelitian yang relevan dihasilkan dua aspek pembelajaran yang dikembangkan yaitu desain model pembelajaran dan implementasi model pembelajaran. Dalam pengembangan desain model pembelajaran aspek yang dikembangkan adalah konsep model, tujuan, pendekatan dan metode pembelajaran, prosedur pelaksanaan dan penilaian hasil belajar. Dalam pengembangan implementasi pembelajaran diarahkan pada pelaksanaan model pembelajaran.

Validasi Ahli

Berdasarkan hasil analisis, komentar dan saran dari guru pada saat melakukan ujicoba terbatas dan luas, maka dilakukan revisi terhadap model model pembelajar-an sepakbola untuk pendidikan karakter kemandirian bagi peserta didik SD kelas atas. Adapun revisi yang dilakukan sebagai berikut: (1) Menyempurnakan peralatan yang digunakan agar lebih menarik bagi peserta didik; (2) Jumlah pemain dibatasi tiap regu maksimal hanya 4 orang anak agar tidak terlalu semrawut.

Berdasarkan pada hasil revisi tersebut dihasilkan produk final yang layak dan efektif untuk digunakan. Adapun deskripsi dari model final dari pengembangan model pembelajaran sepakbola untuk pendidikan karakter kemandirian bagi peserta didik SD kelas atas dapat dilihat buku petunjuk produk akhir.

Uji Coba Model

Data hasil ujicoba skala terbatas yang diisi oleh satu guru Pendidikan Jasmani setelah melaksanakan pembelajaran Pendidikan Jasmani menggunakan model pembelajaran Pendidikan Jasmani permainan sepak bola dihasilkan seperti Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Guru Pendidikan Jasmani

No	Faktor	Indikator	Skala nilai		
			1	2	3
1	Pelaksanaan mudah	Apakah aktivitas fisik permainan sepakbola mudah dilaksanakan?			v
		Apakah aturan permainan sepakbola modifikasi mudah dilaksanakan?			v
		Apakah penilaian hasil belajar mudah dilaksanakan		v	
2	Pelaksanaan aman	Apakah fasilitas dan peralatan permainan sepakbola modifikasi yang digunakan aman?			v
		Apakah gerakan aktivitas fisik permainan sepakbola aman?			v
3	Interaksi	Apakah model pembelajaran yang dikembangkan terjadi in-teraksi?		v	
4	Motivasi siswa	Apakah model pembelajaran dapat memotivasi siswa?		v	

Keterangan:

Skala 3 = aman, mudah, interaksi, dan motivasi

Skala 2 = cukup aman, cukup mudah, cukup interaksi, dan cukup memotivasi

Skala 1 = tidak aman, tidak mudah, tidak interaksi, dan tidak memotivasi

Berdasarkan tabel 2 tersebut di atas, maka dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran Pendidikan Jasmani materi permainan sepakbola yang dikembangkan mudah dan aman dilaksanakan, dan terjadi interaksi serta memotivasi peserta didik. Oleh karena itu model pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dikembangkan dapat diujicobakan pada skala luas.

Hasil Uji Coba Skala Luas

Data hasil ujicoba skala luas yang diisi oleh tiga guru Pendidikan Jasmani setelah melaksanakan pembelajaran Pendidikan Jasmani menggunakan model pembelajaran Pendidikan Jasmani materi permainan sepakbola dihasilkan seperti tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Guru Pendidikan Jasmani

No	Faktor	Indikator	Penilai Ahli		
			A	B	C
1	Pelaksanaan mudah	Apakah aktivitas fisik permainan sepakbola mudah dilaksanakan?	4	4	4
		Apakah aturan permainan sepakbola modifikasi mudah dilaksanakan?	4	4	4
		Apakah penilaian hasil belajar mudah dilaksanakan	3	3	3
2	Pelaksanaan aman	Apakah fasilitas dan peralatan permainan sepakbola modifikasi yang digunakan aman?	4	4	4
		Apakah gerakan aktivitas fisik permainan sepakbola aman?	4	4	4
3	Interaksi	Apakah model pembelajaran yang dikembangkan terjadi interaksi?	3	3	3
4	Motivasi	Apakah model pembelajaran dapat memotivasi siswa?	3	3	3

Keterangan

Skala 3 = aman, mudah, interaksi dan motivasi

Skala 2 = cukup aman, cukup mudah, cukup interaksi, dan cukup memotivasi

Skala 1 = tidak aman, tidak mudah, tidak interaksi, dan tidak memotivasi

Berdasarkan tabel 3 tersebut di atas menunjukkan bahwa ketiga guru Pendidikan Jasmani menyatakan (1) pelaksanaan gerakan dan aturan permainan sepakbola mudah dilaksanakan, dan pelaksanaan penilaiannya cukup mudah; (2) fasilitas dan peralatan serta gerakan aktivitas fisiknya aman, (3) model pembelajaran Pendidikan Jasmani materi permainan sepakbola dapat menimbulkan interaksi guru dan peserta didik, dan (4) model pembelajaran Pendidikan Jasmani materi permainan sepakbola dapat memotivasi peserta didik.

Uji Efektivitas

Uji efektivitas model pengembangan model pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui permainan sepakbola untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik SD, menggunakan uji beda dengan statistik nonparametrik yaitu Wilcoxon. Adapun hasil uji bedanya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Beda Wilcoxon Penilaian Pertama dan Kedua

Pertemuan	N	Mean	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Pertemuan ke-1	16	44.125	-3.329	.000
Pertemuan ke-2	16	64.875		

Berdasarkan tabel 4 di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil pembelajaran sepak bola peserta didik pada pertemuan pertama adalah 44.125 dan pertemuan kedua adalah 64.875. Sedangkan nilai *p asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar .000. Dikarenakan nilai sig. 000 < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat perbedaan signifikan dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Maka dapat disimpulkan bahwa pertemuan pertama dengan pertemuan kedua ada peningkatan yang signifikan hasil pembelajaran peserta didik SD.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Beda Wilcoxon Penilaian Kedua dan Ketiga

Pertemuan	N	Mean	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Pertemuan ke-2	16	64,8750	3.329	.001
Pertemuan ke-3	16	81,1250		

Berdasarkan tabel 5 di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil pembelajaran sepak bola peserta didik pada pertemuan kedua adalah 64,8750 dan pertemuan ketiga adalah 81,1250. Sedangkan nilai *p asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar .001. Dikarenakan nilai sig. 001 < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat perbedaan signifikan dari pertemuan kedua dan pertemuan ketiga. Maka dapat

disimpulkan bahwa pertemuan kedua dengan pertemuan ketiga ada peningkatan yang signifikan hasil pembelajaran siswa SD.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji Beda Wilcoxon Penilaian Pertama dan Ketiga

Pertemuan	N	Mean	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Pertemuan ke-1	16	44.125	3,540	.000
Pertemuan ke-3	16	81,1250		

Berdasarkan tabel 6 di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil pembelajaran sepak bola peserta didik pada pertemuan pertama adalah 44,125 dan pertemuan ketiga adalah 81,1250. Sedangkan nilai *p asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar .000. Dikarenakan nilai $\text{sig. } 000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat perbedaan signifikan dari pertemuan pertama dan pertemuan ketiga. Maka dapat disimpulkan bahwa pertemuan pertama dengan pertemuan ketiga ada peningkatan yang signifikan hasil pembelajaran peserta didik SD.

Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan menghasilkan sebuah produk berupa model pembelajaran sepakbola untuk pendidikan karakter kemandirian bagi peserta didik SD kelas atas memiliki kelebihan, diantaranya: (1) Pencapaian hasil belajar tidak mencakup satu aspek melainkan mencakup keseluruhan aspek kemampuan dasar yaitu aspek kemampuan kognitif (kemampuan kognitif), aspek psikomotorik (keterampilan dan aspek afektif (sikap); (2) Mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana penjas yang ada; (3) Meningkatkan kebugaran jasmani anak. Selanjutnya kekurangan yang terdapat pada diantaranya: (1) Idealnya dilakukan di ruang tertutup agar bola tidak lari kemana-mana; (2) Perlu penjelasan aturan main secara detail agar tidak terjadi kesalahan.

Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suryobroto (2020) berupa model pembelajaran permainan sepakbola modifikasi bagi peserta didik SMP, bahwa penilaian para ahli, isi materi sangat baik, bahasa sangat baik, dan format penulisan baik. Pada uji skala terbatas substansi dan pelaksanaan tergolong baik. Pada ujicoba skala luas, aspek substansi dan pelaksanaan tergolong sangat baik, sehingga dihasilkan model yang layak untuk digunakan. Uji efektivitas model yang dikembangkan, yang menggunakan uji beda dengan statistik nonparametrik Wilcoxon, hasilnya signifikan. Telah tervalidasi sintaks atau tahapan model pembelajaran Penjas, yaitu: (1) pemanasan, (2) menyampaikan tujuan, (3) diskusi, (4) tugas terbimbing bermain, (5) pembelajaran, (6) diskusi, (7) tumpukan balik, (8) pendinginan. Penggunaan model pembelajaran yang dikembangkan ini efektif. Model yang dikembangkan ini efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik SMP di Kota Yogyakarta.

Penelitian ini memiliki kekurangan dan ketidaklengkapan yang disebut dengan keterbatasan penelitian. Keterbatasan yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Model pembelajaran sepakbola untuk pendidikan karakter kemandirian bagi peserta didik SD kelas atas belum mencakup keseluruhan aspek yang terdapat pada tahapan perkembangan peserta didik SD kelas atas; (2) Uji keefektifan model pembelajaran sepakbola terpaku pada pencapaian kemampuan peserta didik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan ada banyak faktor lain yang mempengaruhi kemampuan peserta didik diantaranya kondisi mental, fisik peserta didik, dan kondisi lingkungan sekolah yang belum sepenuhnya diperhatikan; (3) Pelaksanaan uji keefektifan dengan melibatkan kelompok kontrol (*pretest-posttest control group design*) belum dapat dilaksanakan dan hanya dilaksanakan dengan menggunakan metode *one shot study case*.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan pada kajian produk akhir yang telah dikemukakan, dirumuskan beberapa simpulan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah yaitu: (1) Model pembelajaran permainan sepakbola empat gawang dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani materi permainan sepakbola di SD; (2) Model permainan sepakbola empat gawang dapat membentuk karakter kemandirian peserta didik SD; (3) Bermain sepakbola empat

gawang efektif untuk pembentukan karakter kemandirian peserta didik SD. Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan dan atas keunggulan yang dimiliki model pembelajaran sepakbola empat gawang bagi peserta didik SD, disampaikan sejumlah saran sebagai rekomendasi yaitu: (1) Para guru Pendidikan Jasmani SD agar dapat mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana penjas dengan pengembangan model pembelajaran; (2) Para guru Pendidikan Jasmani SD dapat mengimplementasikan model hasil penelitian dan pengembangan ini; (3) Penelitian ini agar dapat dikembangkan lagi untuk penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arias JL, Argudo FM, Alonso JI. (2011). Review of rule modification in sport. *Journal Sports Science Medicine* 2011; 10: 1-8.
- Borg, W.R., & Gall, M.D. (2007). *Education research*, (7th Ed.). New York: Longman Inc.
- Dewantara, KH. (1977). *Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Peserta didik.
- E. Fatimah. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Elizabeth Hurlock, B. (1991). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan alih bahasa oleh Istiwidayati, dkk*. Jakarta: Erlangga.
- Gabbard, C., LeBlanc, B., dan Lovy, S. (1994). *Physical education for children: building the foundation. Edisi ke 2*. NJ: Prentice Hall.
- Gall, M.D., Gall, J.P., dan Borg, W.R. (2003). *Educational research: an introduction e disi ke 7*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Gonzalez, J, Rodenas, Ferran C., and Rafael A. (2015). Effect of the game design, the goal type and the number of player on intensity of play in small-sided soccer games in youth elite players. *Journal of Human Kinetics*. Volume 49/2015, 229-235 DOI: 10.1515/hukin-2015-0125.
- Ali, M. (2005). *Psikologi Remaja (Perkembangan Peserta Didik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musdalifah. (2007). *Perkembangan Remaja dalam Kemandirian (Hambatan Psikologis dependensi terhadap orang tua)*. Jurnal Pendidikan dan Psikologi Perkembangan. Vol 4.
- Sa'idiyah, R. (2017). Pentingnya melatih kemandirian anak. *Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Islam. Kordinat*. E-ISSN 2654-8038 ISSN 1411-6154 Vol 16 No. 1 (2017).
- Sarwono, Sarlito Wirawan. (1998). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Seel, B.B, and Rita C. Richey. (1994). *Instruksional technology: the difinition and domains of the field*. Washington, DC: Association for Educational Communications ang Technology.
- Sucipto dkk. (2000). *Sepak bola*. Jakarta: Depdik-bud Dirjendikti.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Cetakan ke 9. Bandung: Alfabeta.
- Suryobroto, AS. (2020). Pengembangan model pembelajaran Pendidikan jasmani materi sepakbola empat gawang untuk meningkatkan keterampilan, kerja sama, dan pengambilan keputusan bagi peserta didik smp. *Disertasi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Paul B, Matthew D. Allan, Bellesini K, Spittle M., (2009). Rule modification in junior sport: Does it create differences in player movement? *Journal of Science and Medicine in Sport*. <http://dx.doi.Org/10.1016/j.jsams.2017.02.009>
- Sukintaka. (1992). *Teori bermain*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan LPTK.
- Wibowo, T. (2010). *Rahasia sukses pendidikan karakter: 7 hari membentuk karakter anak*. Founder Pendidikan Karakter. Com.
- Usabiaga, O. and Castellano, J. (2005) A proposal to adapt game rules in scholastic sport. In: *I Congreso de Deporte en Edad Escolar. Propuestas para un nuevo modelo*. Valencia, Spain: Ayuntamiento de Valencia. Fundación Deportiva Municipal. 1-9.
- Zuchdi, D. dkk. (2009). *Pendidikan karakter gran design dan nilai-nilai target*. Yogyakarta: UNY Press.