

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah sebuah proses terjadinya mengatur dan mengorganisir peserta didik dalam lingkungan sekolah, hal tersebut dilakukan agar memotivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Menurut Hanafy (2014: 74) pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penemuan penguasaan dan pembentukan sikap dan kepercayaan diri yang harus dimiliki pada masing-masing peserta didik sehingga peserta didik memiliki kemahiran dalam bidang tertentu. Pembelajaran juga memiliki arti suatu proses dalam membimbing dan membantu peserta didik untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan adanya hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik yang dilaksanakan dengan sistematis dan sesuai tujuan (Dasopang, 2017: 338). Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses terjadinya interaksi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik sehingga terciptanya pembelajaran efektif sesuai dengan apa yang diharapkan.

Dalam perspektif pendidikan, pelaksanaan pembelajaran tidak lepas dari adanya sebuah media pembelajaran atau sarana belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu dari unsur-unsur yang mempengaruhi kualitas pelaksanaan pendidikan. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran disertai dengan penggunaan metode pembelajaran yang relevan, akan menghasilkan kualitas pelaksanaan pendidikan yang baik (Yanto, 2019: 75). Hal yang harus diperhatikan dalam memilih media belajar yaitu

kondisi kelas, jenis tugas serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media belajar yang menarik juga mampu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran.

Media pembelajaran digital saat ini telah berkembang, beberapa sekolah telah menggunakan perkembangan digital ini dalam pembelajaran, oleh karena hal itu media pembelajaran digital bisa dikenalkan dan digunakan pada jenjang sekolah dasar. Media pembelajaran adalah sarana belajar yang memuat informasi dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan harapan tercapainya tujuan pembelajaran (Hasan, 2021: 4). Bentuk dari media pembelajaran terdapat berbagai macam seperti video, gambar, suara, dan sebagainya serta dapat menjadi sarana yang menarik dan cocok untuk peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Mengembangkan potensi peserta didik bukan hanya dilakukan dengan proses pembelajaran yang menyenangkan, efektif, kreatif dan inovatif saja yang memiliki peran penting bagi masa depan peserta didik, tetapi guru juga perlu membudayakan pengenalan digital agar siswa tidak ketinggalan dengan perkembangan zaman.

Pembelajaran sangat erat kaitanya dengan peserta didik yang merupakan generasi bangsa, sehingga harus kita arahkan, bimbing dan jaga dengan sebaik mungkin. Generasi muda juga sebagai tunas bangsa yang memiliki peran besar dalam menentukan maju dan mudurnya suatu bangsa, bahkan kemerdekaan Indonesia tidak bisa terlepas dari peran generasi muda. Basrowi (2014: 215) mengatakan bahwa keberhasilan pembangunan pemuda sebagai sumberdaya manusia yang berkualitas dan memiliki keunggulan daya saing, merupakan salah satu kunci untuk membuka peluang untuk keberhasilan di berbagai sektor

pendidikan lainnya. Dapat kita lihat pada kehidupan zaman sekarang ini banyak sekali anak menggunakan *handphone* dalam kegiatan sehari-hari. Hal tersebut membuktikan bahwa kemajuan digital sudah melekat pada generasi bangsa kita, oleh sebab itu pendidikan sudah seharusnya mengarah kepada digitalisasi supaya anak-anak bisa belajar dengan *handphone* mereka.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang aktivitas fisik, olahraga, dan kebugaran tubuh (Prima & Kartiko, 2021: 162). Dalam pendidikan, pembelajaran PJOK memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan yang lain dalam hal domain pembelajaran yaitu afektif, kognitif dan psikomotor. Pembelajaran PJOK dilaksanakan dilaksanakan di sekolah dengan terencana, bertahap dan berkelanjutan agar dapat mengembangkan sikap positif yang dapat menghargai manfaat aktivitas jasmani untuk meningkatkan kualitas hidup secara menyeluruh. Pemerintah telah menetapkan melalui surat keputusan kemendikbud mengenai elemen-elemen capaian pembelajaran PJOK pada kurikulum merdeka meliputi, ketrampilan gerak, pengetahuan gerak, pemanfaatan gerak, serta pengembangan karakter dan internalisasi nilai-nilai gerak. Permainan dan olahraga adalah capaian pembelajaran yang tercantum dalam elemen tersebut, adapun salah satu contoh cabang permainan dan olahraga yang termasuk dalam ruang lingkup PJOK yaitu permainan bola besar.

Permainan dan latihan olahraga pengembangan adalah bagian dari mata pelajaran PJOK. Salah satu cabang permainan dan olahraga yang termasuk dalam ruang lingkup PJOK adalah permainan bola besar, yaitu permainan seperti sepak bola, bola basket, dan bola voli. Permainan bola besar sangat disukai oleh anak-anak dan dimainkan dengan keterampilan. Selain itu, permainan ini memberikan

nilai-nilai yang mengembangkan kepribadian. Permainan bola besar adalah salah satu cabang olahraga yang dilakukan secara berkelompok dengan bantuan alat utama berupa bola berdiameter lebih dari 50 cm (Widiastuti, 2019: 5). Pada pembelajaran PJOK permainan bola besar yang seringkali diajarkan oleh guru yaitu sepakbola, bola voli, dan basket, namun seringkali ketika proses pembelajaran guru memiliki hambatan dalam penyampaian materi dikarenakan kurangnya sarana ataupun media yang tersedia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 September 2023 di SDN 1 Unggulan Sukodadi ketika pembelajaran PJOK di dalam kelas V, peneliti mengamati bahwasanya pembelajaran yang terjadi pada saat itu guru cenderung menggunakan buku paket dan metode yang digunakan sudah baik akan tetapi kurang menarik perhatian peserta didik dalam mendengarkan penjelasan dari guru sehingga banyak yang ramai mengobrol dengan temanya, dan juga peneliti menemukan bahwasanya guru menyampaikan materi hanya disampaikan seadanya saja tanpa menggunakan media yang lebih kreatif atau kongkret sebagai alat pendukung pembelajaran dan penyampaian materi, sehingga peserta didik juga mengalami kebingungan dengan materi yang diberikan oleh guru, dan mereka hanya mengikuti arus tanpa menangkap isi materi yang disajikan.

Berdasarkan hasil yang didapat oleh peneliti melalui wawancara yang dilakukan dengan guru PJOK kelas V SDN 1 Unggulan Sukodadi pada tanggal 21 September 2023 mendapatkan hasil bahwasanya jumlah peserta didik pada kelas V yakni berjumlah 21 peserta didik. Diketahui juga bahwa pembelajaran PJOK seringkali dilakukan di luar kelas atau di lapangan, namun guru juga mengatakan pernah melakukan pembelajaran di dalam kelas. Gaya belajar mereka cenderung

suka dengan pembelajaran yang menggunakan media sehingga membuat mereka lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, guru juga mengatakan bahwa saat mengajar merasa kesulitan ketika menyampaikan materi hanya berfokus pada buku paket, terlebih karakteristik peserta didik cenderung ramai dan susah berfokus pada pembelajaran, guru juga mengatakan merasa minimnya media yang digunakan untuk menunjang penyampaian materi pada pembelajaran dikarenakan kurangnya kemampuan untuk membuat media.

Media yang pernah digunakan yaitu video dari youtube. Guru PJOK juga mengatakan bahwasanya dari 21 peserta didik mereka sudah memiliki *handphone* semua, dan juga sudah pernah menggunakan *handphone* dalam pembelajaran maupun penilaian semester. Siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar ketika menggunakan *handphone* mereka. Dari hasil wawancara, guru PJOK mengatakan setuju bahwasanya jika materi pembelajaran disajikan video simulasi dengan gambar maka peserta didik akan menjadi lebih tertarik dan cepat memahami dalam penyampaian sebuah materi. Terlebih dalam permainan bola basket pada materi bola besar yang menurut guru PJOK cukup sulit diajarkan dikarenakan kurangnya sarana yang ada, dan juga sulit jika hanya menggunakan buku paket.

Mengacu dari hasil wawancara guru PJOK mengenai multimedia simulasi ini maka alasan saya mengambil materi permainan bola besar dikarenakan materi tersebut terbilang sulit diajarkan terlebih pada permainan bola basket. Selain itu tidak adanya sarana seperti ring basket dan lapangan basket menjadi alasan tidak maksimalnya proses pembelajaran. Hal tersebut juga berlaku pada permainan sepakbola dan bola voli dikarenakan di sekolah hanya ada satu lapangan dan itu digunakan sebagai lapangan serbaguna. Materi tersebut cukup sulit jika hanya di

sampaikan melalui metode ceramah dan juga buku paket, terlebih materi permainan bola besar ini langsung diajarkan di lapangan atau dengan kata lain langsung praktik. Hal tersebut membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi dan teori, sedangkan pada penilaian semester materi dan teori masih menjadi tolak ukur keberhasilan dalam kemampuan kognitif peserta didik. Maka oleh sebab itu saya mengambil materi permainan bola besar ini untuk dikembangkan ke dalam multimedia simulasi berbasis android dengan menampilkan materi, gambar dan video simulasi dalam menjelaskan materi.

Selain data yang didapatkan dari hasil wawancara dengan guru PJOK kelas V SDN 1 Unggulan Sukodadi, peneliti juga melakukan penyebaran angket kepada 21 peserta didik kelas V SDN 1 Unggulan Sukodadi pada tanggal 21 September 2023. Hasil angket dari 21 peserta didik yang ada di kelas 71,4% atau 15 siswa merasa bosan saat melakukan pembelajaran menggunakan buku paket. Dari hasil angket yang disebarkan pada kelas V SDN 1 Unggulan sukodadi yang berjumlah 21 peserta didik peneliti juga menjumpai fakta lain yakni, dari hasil angket 95,2% atau 20 peserta didik dari jumlah keseluruhan saat pembelajaran lebih senang melakukan pembelajaran dengan menggunakan *handphone*. Peneliti juga menemukan dari penyebaran angket bahwasanya 90,4% atau 19 dari 21 peserta didik tersebut memilih setuju apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media menggunakan *handphone* dalam penyampaian materi PJOK. Semua siswa kelas V yang terdiri dari 21 peserta didik tersebut sudah memiliki *handphone* dan dapat mengoperasikanya. Siswa juga diperbolehkan membawa *handphone* oleh orang tua dan sekolah karena pada pembelajaran sebelumnya juga mereka sudah pernah menggunakan *handphone*.

Merujuk pada hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket siswa, peneliti menemukan permasalahan bahwa pembelajaran PJOK seringkali dilakukan di lapangan atau kata lain dengan langsung praktek lapangan. Sehingga teori maupun materi belum sepenuhnya dikuasai oleh siswa, padahal dalam penilaian semester kerap menggunakan penilaian kognitif berupa ujian tulis yang berisi pemahaman teori dan materi. Sehingga dari faktor tersebut 90% atau 19 dari total siswa nilainya dibawah KKM. Peneliti juga menemukan kurangnya sarana olahraga dan media pembelajaran yang ada menjadi salah satu faktor kesulitan guru dalam melakukan proses pembelajaran, seperti yang dikatakan oleh guru PJOK bahwa guru kesulitan dalam penyampaian materi terlebih bola basket dalam permainan bola besar.

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan oleh peneliti di atas dan temuan observasi, wawancara, dan kusioner yang telah dilakukan, yang mengacu pada beberapa data yang ditemukan maka hal ini perlu adanya sebuah inovasi atau pengembangan media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan dalam proses belajar di kelas V SDN 1 Unggulan Sukodadi. Solusi yang ditawarkan oleh peneliti dalam hal ini yaitu mengembangkan media pembelajaran Voli, Sepakbola, Basket (VOSEBA) berbasis aplikasi android pada materi permainan bola besar kelas V SDN 1 Unggulan Sukodadi. Media pembelajaran VOSEBA berbasis aplikasi android ini akan dikemas secara menarik dan mudah digunakan. Adanya media pembelajaran VOSEBA berbasis aplikasi android ini diharapkan materi yang disampaikan kepada peserta didik akan lebih menarik dan dapat membuat peserta didik menjadi aktif serta mampu meningkatkan kemandirian peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran VOSEBA berbasis aplikasi android ini juga didukung dengan penelitian yang relevan. Berikut merupakan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain; (1) Penelitian Pengembangan Permainan Sevolbas Dengan Pendekatan Pembelajaran *Integrated* Untuk Pembelajaran Bola Besar Penjasorkes Sekolah Dasar yang dilakukan oleh Julianur, Muhammad Sukron Fauzi, dan Sukriadi Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa produk aktivitas permainan sevolbas untuk pembelajaran bola besar penjasorkes sekolah dasar layak dan dapat diterima atau digunakan dalam pelajaran penjasorkes materi pembelajaran bola besar di sekolah dasar. Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan pada materi permainan bola besar. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android.

Penelitian (2) relevan lainnya yaitu Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android ‘BERSALAM’ Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi yang dilakukan oleh Ahmad Hakam, Amaliyah, Abdul Fadhil, Suci Nurpratiwi Universitas Negeri Jakarta. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android ‘BERSALAM’ untuk menginternalisasi nilai-nilai keislaman pada mahasiswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Penelitian pengembangan ini memberikan hasil yaitu produk media pembelajaran aplikasi BERSALAM yang dapat dikatakan berkualitas dengan memenuhi 3 kriteria yaitu sangat layak digunakan, praktis, dan efektif. Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini mengambil materi

permainan bola besar dan subjek siswa Sekolah Dasar kelas V di SDN 1 Unggulan Sukodadi.

Penelitian (3) relevan lainnya yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Tari Remo Madya Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Seni Tari Kelas IV SDN 114 Gresik yang dilakukan oleh Kariem Previlya Universitas Trunojoyo Madura. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran tari remo madya berbasis aplikasi android pada materi seni tari kelas IV di SDN 114 Gresik. Hasil dari penelitian ini yaitu produk media pembelajaran berbasis aplikasi android yang valid, efektif dan menarik dengan perolehan skor yang tinggi. Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android di sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini mengambil materi permainan bola besar dan subjek siswa SD kelas V SDN 1 Unggulan Sukodadi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan di atas maka, peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran VOSEBA berbasis aplikasi android pada materi permainan bola besar kelas V SDN 1 Unggulan Sukodadi?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran VOSEBA berbasis aplikasi android pada materi permainan bola besar kelas V SDN 1 Unggulan Sukodadi?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran VOSEBA berbasis aplikasi android pada materi permainan bola besar kelas V SDN 1 Unggulan Sukodadi?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berikut ini adalah bagaimana peneliti dapat merumuskan tujuan penelitian berdasarkan konteks yang disebutkan di atas:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran VOSEBA berbasis aplikasi android pada materi permainan bola besar kelas V SDN 1 Unggulan Sukodadi ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran VOSEBA berbasis aplikasi android pada materi permainan bola besar kelas V SDN 1 Unggulan Sukodadi ditinjau dari aktivitas guru, siswa dan hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran VOSEBA berbasis aplikasi android pada materi permainan bola besar kelas V SDN 1 Unggulan Sukodadi ditinjau dari angket respon siswa dan guru.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun uraian produk yang diharapkan pada pengembangan media pembelajaran VOSEBA berbasis aplikasi android yaitu:

1. Produk media pembelajaran berupa aplikasi *software* berbasis android sehingga produk lebih adaptif dan mudah digunakan siswa baik di sekolah, di rumah maupun di tempat lainya.
2. Spesifikasi produk aplikasi media pembelajaran yang dihasilkan adalah unity untuk kelas V dengan materi permainan bola voli, sepak bola, dan bola basket.

3. Media pembelajaran VOSEBA berbasis aplikasi android ini berfungsi sebagai media pembelajaran pada materi permainan bola besar kelas V pada kurikulum merdeka.
4. Penelitian pengembangan ini mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran VOSEBA berbasis aplikasi android yang berisi berbagai macam komponen seperti video, gambar, teks, dan suara. Isi dari media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:
 - a. Tampilan layar pembuka media berisi judul “Media Pembelajaran VOSEBA Materi Permainan Bola Besar Kelas V Kurikulum Merdeka”
 - b. Tampilan menu terdiri dari:
 - 1) Petunjuk penggunaan media
 - 2) Pengertian permainan voli, sepakbola, dan basket
 - 3) Ukuran lapangan permainan voli, sepakbola, dan basket
 - 4) Simulasi teknik permainan voli, sepakbola, dan basket
 - c. Daya tarik media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa antara lain:
 - 1) Teks
 - 2) Gambar
 - 3) Video
 - 4) Warna
 - 5) Suara
 - d. Spesifikasi minimal *handphone* yang diperlukan untuk dapat menjalankan media pembelajaran VOSEBA berbasis aplikasi android antara lain:
 - 1) *Handphone* dengan sistem operasi android
 - 2) Versi android minimal android 5.0 atau android Lollipop

- 3) RAM (*Random Acces Memory*) minimal 2GB
- 4) ROM (*Read Only Memory*) minimal 2GB
- 5) Memori 16GB

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian dalam pengembangan media yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran VOSEBA berbasis aplikasi android dikembangkan pada materi permainan bola besar.
- b. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada peserta didik kelas V SDN 1 Unggulan Sukodadi.
- c. Hasil belajar hanya diukur dengan menggunakan ranah kognitif.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran VOSEBA Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Permainan Bola Besar Kelas V SDN 1 Unggulan Sukdadi adalah:

- 1. Bagi Sekolah
 - a. Dapat dijadikan bahan evaluasi bagi pihak sekolah sekaligus sebagai referensi pembaruan dalam sarana yang berkaitan dengan pembelajaran yang berpatokan pada pemahaman konsep materi pembelajaran.
 - b. Dapat digunakan sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran kurikulum merdeka pada kelas V SDN 1 Unggulan Sukodadi.
- 2. Bagi Guru

- a. Dapat memberikan pandangan bagi guru tentang media pembelajaran berbasis aplikasi android.
- b. Dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran karena dengan media yang menarik siswa akan dengan mudah menyerap materi pembelajaran.
- c. Menumbuhkan sikap kreatif untuk membuat sebuah media pembelajaran.

3. Bagi Siswa

- a. Mampu memberikan solusi bagi siswa dalam mendapatkan sebuah cara alternatif untuk dijadikan sebagai sumber belajar selain buku tema, dan media pembelajaran lain yang terkadang masih sangat sulit untuk diterapkan oleh siswa.
- b. Dapat digunakan sebagai sumber belajar baru untuk memberikan motivasi dan semangat yang baik dalam kegiatan belajar

4. Bagi Pengembang

Dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengasah kemampuan dan mendalami ketrampilan sang peneliti dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru dan dapat digunakan sebagai acuan dalam mempertimbangkan penyusunan sumber belajar yang lebih inovatif sehingga pembelajaran akan lebih baik.

G. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran VOSEBA berbasis aplikasi android yaitu:

1. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*)

Pengujian suatu serta menguji keefektifan produk tersebut disebut dengan penelitian pengembangan (Sugiyono, 2016: 297). Bidang teknik dan ilmu alam sering menggunakan metode penelitian pengembangan sebagai model penelitian. Dan juga sebagian besar ilmu pendidikan juga menggunakan metode penelitian pengembangan dalam mengembangkan suatu media serta sarana yang digunakan dalam pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang berfungsi untuk mempermudah guru menyalurkan informasi atau materi-materi pembelajaran sehingga dapat membangkitkan dan meningkatkan kegembiraan dan semangat siswa (Wahid, 2018). Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran guna meningkatkan standart mutu pendidikan. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila proses belajar berjalan dengan efektif. Untuk meningkatkan keefektifan dalam suatu proses belajar maka perlu adanya sarana yang digunakan yaitu dengan media pembelajaran.

3. Aplikasi

Aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan pada komputer dan *handphone*. Kegiatan manusia sehari-hari pada masa ini telah menggunakan aplikasi atau perangkat lunak yang bekerja pada sistem android maupun iOS (Huda, 2019: 82)

4. Android

Android adalah sistem operasi yang berjalan pada perangkat telepon maupun komputer yang menggunakan teknologi. Android merupakan *software* yang

digunakan pada *handphone*. Android digunakan pada perangkat *handphone* untuk mengoperasikan sistem operasi pada *handphone*.

5. Permainan bola voli

Bola voli adalah permainan olahraga bola besar yang dimainkan oleh dua tim yang berlawanan. Masing-masing tim memiliki enam orang pemain yang bertanding di lapangan dan dibatasi oleh sebuah net. Kedua tim harus menempatkan bola di daerah lapangan lawan untuk memperoleh skor. Tim yang mendapat skor terbanyak terlebih dahulu adalah pemenangnya.

6. Permainan sepakbola

Sepakbola adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Olahraga ini dimainkan oleh dua tim yang beranggotakan masing-masing terdiri dari sebelas pemain. Kedua tim bertanding untuk memasukkan bola sebanyak mungkin ke gawang lawan. Tujuan permainan ini adalah memasukkan bola sebanyak mungkin ke gawang lawan. Tim yang mencetak gol paling banyak adalah pemenangnya.

7. Permainan bola basket

Bola basket adalah permainan olahraga bola besar, permainan ini dilakukan beregu antar dua kelompok yang saling memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke ring basket. Dalam basket, masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain inti dan beberapa cadangan. Tujuan dari permainan ini adalah memperoleh poin terbanyak di akhir pertandingan.