

**TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN SEPAKBOLA PESERTA  
EKSTRAKURIKULER TENTANG TAKTIK DAN STRATEGI DALAM  
PERMAINAN SEPAKBOLA DI SMA NEGERI 1 CAWAS KABUPATEN  
KLATEN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



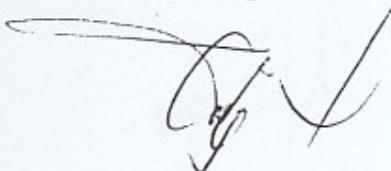
Oleh:  
Aka Jati Kusuma  
NIM. 09601244036

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“Tingkat Pengetahuan Pemain Ekstrakurikuler Sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Terhadap Taktik dan Strategi Dalam Permainan Sepakbola“** yang disusun oleh Aka Jati Kusuma, NIM. 09601244036 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, September 2013  
Pembimbing



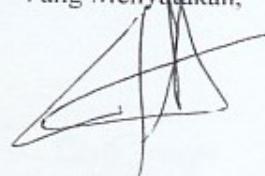
Drs. Agus Sumhendartin S., M.Pd  
NIP. 19581217 198803 1 001

### SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Pemain Sepakbola Peserta Ekstrakurikuler Tentang Taktik dan Strategi dalam Permainan Sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten" ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen pengaji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Oktober 2013  
Yang Menyatakan,



Aka Jati Kusuma  
NIM. 09601244036

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Pemain Sepakbola Peserta Ekstrakurikuler Tentang Taktik dan Strategi dalam Permainan Sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten" yang disusun oleh Aka Jati Kusuma, NIM. 09601244036, telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 9 Oktober 2013 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

| Nama                           | Jabatan            | Tanda Tangan  | Tanggal    |
|--------------------------------|--------------------|---|------------|
| 1. Agus Sumhendartin S, M. Pd  | Ketua Pengaji      |    | 26/10/2013 |
| 2. A. Erlina Listyarini, M. Pd | Sekretaris Pengaji |    | 26/10/2013 |
| 3. Joko Purwanto, M. Pd        | Pengaji I          |   | 27/10/2013 |
| 4. Saryono, M. Or              | Pengaji II         |  | 29/10/2013 |

Yogyakarta, Oktober 2013  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Plh Dekan,

Drs. Sumarjo, M. Kes  
NIP. 19631217 199001 1 002

## **MOTTO**

“Orang yang disiplin adalah orang yang mampu melakukan hal-hal yang harus diperbuat ketika hal itu perlu dilakukan”

(Richard Foster)

“Ukuran tubuhmu tidak penting, ukuran otakmu cukup penting, ukuran hatimu itulah yang terpenting”

(BC Gorbes)

“Lakukan yang bisa dilakukan untuk hari ini, jangan tunda pekerjaan, dan jangan menunggu hari esok”

(Senne)

## **PERSEMBAHAN**

Sujud syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya yang tiada henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Kupersembahkan skripsi ini sebagai tanda baktimu kepada:

- ❖ Kedua orang tuaku, Bapak dan Ibu terkasih yang senantiasa mengiringi setiap langkah dengan untaian doa, kesabaran dan keikhlasan. Semoga jalan ini selalu Bapak dan Ibu ridhoi, untuk mendapatkan ridho-nya.
- ❖ Keluarga besarku, terima kasih untuk doa dan support yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan kewajiban ini dengan baik.

**TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN SEPAKBOLA PESERTA  
EKSTRAKURIKULER TENTANG TAKTIK DAN STRATEGI DALAM  
PERMAINAN SEPAKBOLA DI SMA NEGERI 1 CAWAS KABUPATEN  
KLATEN**

**Oleh :**

**Aka Jati Kusuma  
NIM 0960124036**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketidak tahuhan mengenai taktik dan strategi peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan datanya menggunakan instrumen angket. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas. Dalam penelitian ini mengambil seluruh peserta ekstrakurikuler sepakbola sebanyak 28 responden. Teknik analisis data menggunakan analisis persentase yang terbagi menjadi 5 kategori, sangat baik, baik, cukup, kurang, dan kurang baik.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa distribusi frekuensi tingkat pengatahanan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi adalah sebagai berikut: kategori sangat baik ada 7 peserta atau 25%, baik ada 9 peserta atau 32,1%, cukup ada 4 peserta atau 14,3%, kategori kurang ada 5 peserta atau 17,9% dan kategori sangat kurang ada 3 peserta atau 10,7%. Sedangkan hasil *grand mean* dari 28 siswa pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi sebesar 21% adalah kurang sekali.

Kata kunci: Pengetahuan, taktik dan strategi, ekstrakurikuler, sepakbola

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten” dapat diselesaikan dengan lancar.

Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Bapak Amat Komari, M.Si Ketua Jurusan POR, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
4. Bapak Drs. Agus Sumhendartin S., M. Pd selaku pembimbing skripsi yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Eddy Purnomo, M. Kes, AIFO selaku Dosen Penasehat Akademik penulis selama menjadi mahasiswa di FIK UNY
6. Seluruh dosen dan staf jurusan POR yang telah memberikan ilmu dan informasi yang bermanfaat.

7. Bapak Drs. H. Agus Sukamto, M.M selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Cawas yang telah memberikan kesempatan penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Bapak/Ibu Guru dan peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten yang telah berpartisipasi dan memberikan bantuan selama penelitian.
9. Teman-teman Seperjuangan PJKR Angkatan 2009, yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk cepat wisuda.
10. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan berkah dan rahmat-Nya kepada semua yang membantu penulis dalam menyusun skripsi ini dan penulis berharap atas saran dan kritik dari semua pihak agar skripsi ini menjadi lebih sempurna. Penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Yogyakarta, Oktober 2013

Penulis,

Aka Jati Kusuma

NIM. 09601244036

## DAFTAR ISI

Hal

|  |       |
|--|-------|
| HALAMAN JUDUL .....                                  | i     |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....                            | ii    |
| HALAMAN PERNYATAAN .....                             | iii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                             | iv    |
| MOTTO .....  | v     |
| PERSEMBAHAN .....                                    | vi    |
| ABSTRAK .....  | vii   |
| KATA PENGANTAR .....                                 | viii  |
| DAFTAR ISI.....                                      | x     |
| DAFTAR TABEL .....                                   | xiii  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                  | xvii  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                                 | xviii |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>                            |       |
| A. Latar Belakang Masalah.....                       | 1     |
| B. Identifikasi Masalah .....                        | 4     |
| C. Batasan Masalah.....                              | 5     |
| D. Rumusan Masalah .....                             | 5     |
| E. Tujuan Penelitian .....                           | 5     |
| F. Manfaat Penelitian .....                          | 6     |
| <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>                        |       |
| A. Kajian Teori .....                                | 7     |
| 1. Hakikat Pengetahuan .....                         | 7     |
| 2. Hakikat Sepakbola.....                            | 12    |
| 3. Hakikat Taktik dan Strategi dalam Sepakbola ..... | 14    |
| a. Pengertian Taktik .....                           | 14    |
| 1) Taktik .....                                      | 14    |

|   |    |
|---|----|
| 2) Jenis Taktik dalam Bermain Sepakbola .....               | 16 |
| 3) Manfaat Taktik .....                                     | 17 |
| 4) Faktor yang dipertimbangkan dalam Melakukan Taktik ..... | 17 |
| 5) Tahap dalam Melakukan Taktik.....                        | 18 |
| b. Pengertian Strategi.....                                 | 19 |
| 1) Strategi .....   | 19 |
| 2) Jenis Strategi dalam Sepakbola .....                     | 21 |
| 4. Hakikat Ekstrakurikuler.....                             | 24 |
| a. Pengertian Ekstrakurikuler .....                         | 24 |
| b. Tujuan dan Jenis Ekstrakurikuler .....                   | 25 |
| c. Ekstrakurikuler Sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas.....     | 26 |
| B. Penelitian yang Relevan .....                            | 26 |
| C. Kerangka Berpikir .....                                  | 28 |

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

|   |    |
|---|----|
| A. Desain Penelitian.....                         | 30 |
| B. Definisi Operasional Variabel Penelitian ..... | 30 |
| C. Populasi dan Sampel Penelitian .....           | 30 |
| D. Instrumen.....                                 | 32 |
| E. Teknik Pengumpulan Data .....                  | 34 |
| F. Pengujian Instrumen Penelitian .....           | 35 |
| 1. Uji Validitas.....                             | 35 |
| 2. Uji Reliabilitas .....                         | 38 |
| G.Teknik Analisis Data.....                       | 39 |

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|                           |    |
|---------------------------|----|
| A. Hasil Penelitian ..... | 42 |
| B. Pembahasan .....       | 92 |

### **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| A. Kesimpulan .....                 | 94 |
| B. Implikasi Hasil Penelitian ..... | 94 |
| C. Keterbatasan Penelitian .....    | 95 |
| D. Saran-Saran .....                | 95 |

### **DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

|  |     |
|--|-----|
|  | Hal |
| Tabel 1. Anggota Ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas .....  | 31  |
| Tabel 2. Kisi-kisi instrumen.....  | 33  |
| Tabel 3. Skor Pertanyaan Jawaban Berdasarkan Skala <i>Likert</i> .....   | 34  |
| Tabel 4. Rekap Hasil Uji Validitas Instrumen Tingkat Pengetahuan Taktik dan<br>Strategi Pemain Ekstrakurikuler Sepakbola.....        | 37  |
| Tabel 5. Kriteria Indek Reliabilitas.....  | 39  |
| Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler<br>Tentang Taktik dan Strategi di SMA Negeri 1 Cawas ..... | 42  |
| Tabel 7. Menendang Bola ke Gawang Lawan saat Posisi kita tidak dijaga..  | 43  |
| Tabel 8. Melakukan <i>Fast Break</i> Ketika Mendapatkan Pelanggaran di Daerah<br>Pertahanan Lawan untuk dapat Menciptakan Gol .....  | 45  |
| Tabel 9. Melakukan <i>Passing</i> ke Teman yang tidak dijaga Oleh Lawan Agar<br>Mudah Menerima.....                                  | 47  |
| Tabel 10. Melakukan Umpan Silang ke Daerah Kotak Pinalti Lawan<br>Untuk Menciptakan Gol .....  | 48  |
| Tabel 11. Menendang dengan Kaki Bagian Dalam Untuk Memudahkan Teman<br>Menerima Bola Untuk Menciptakan Gol .....                     | 50  |
| Tabel 12. Melakukan Tendangan Sudut Pendek Untuk Menciptakan <i>Scremet</i><br>di Gawang Lawan.....                                  | 52  |
| Tabel 13. Melakukan Jebakan <i>Offside</i> Contoh Penggunaan Taktik .....  | 54  |
| Tabel 14. Melakukan Jebakan Offside Menggunakan Taktik .....   | 56  |

|   |    |
|---|----|
| Tabel 15. Melakukan Gerakan Tipuan Untuk Menguasai Jalannya Permainan Sehingga Mempermudah Penerapan Strategi.....          | 57 |
| Tabel 16. Melakukan Tendangan Bebas yang dihadapi Dua Orang untuk Mengacaukan Konsentrasi Kiper.....                        | 59 |
| Tabel 17. Kelemahan dan Kelebihan Faktor yang Harus diperhatikan Dalam Menghadapi Lawan .....                               | 61 |
| Tabel 18. Melakukan Serangan Secara Terus Menerus untuk Memperlambat Tempo Permainan Lawan.....                             | 63 |
| Tabel 19. Mengubah Pola Permainan pada saat Unggul untuk Mempertahankan Skor.....   | 65 |
| Tabel 20. Mengambil Inisiatif untuk Mengubah Pola Permainan saat Posisi Unggul.....   | 66 |
| Tabel 21. Manfaat Taktik.....   | 68 |
| Tabel 22. Formasi 4-3-3 Efektif untuk Bertahan .....  | 69 |
| Tabel 23. Menguasai <i>Ball Possession</i> untuk Memancing Lawan Keluar dari Daerah Pertahanannya .....                     | 71 |
| Tabel 24. Melakukan <i>Pressing</i> di Daerah Pertahanan Lawan untuk Menarik Mundur Pemain Lawan .....                      | 72 |
| Tabel 25. Strategi digunakan Sesaat Sebelum Pertandingan .....  | 74 |
| Tabel 26. Strategi adalah Pola Pikir yang digunakan Sesaat sebelum Pertandingan dimulai yaitu Membentuk Formasi 4-3-3 ..... | 76 |
| Tabel 27. Penjagaan Satu Lawan Satu dilakukan didaerah 1/3 Lapangan Pertahanan Lawan.....                                   | 78 |

|   |    |
|---|----|
| Tabel 28. Penyusunan Strategi Berdasarkan Kondisi Lapangan .....  | 79 |
| Tabel 29. Jenis Strategi .....  | 81 |
| Tabel 30. Fungsi Strategi Dalam Permainan Sepakbola .....   | 82 |
| Tabel 31. Latihan Secara Efektif dan Efisien untuk Memantapkan Pola<br>Permainan .....                        | 84 |
| Tabel 32. Melakukan <i>Wall Pass</i> Sangat Efektif untuk Membongkar<br>Pertahanan Lawan.....                 | 86 |
| Tabel 33. Melakukan Tipuan dalam Pertandingan .....   | 87 |
| Tabel 34. Menghadapi Lawan dengan Strategi Bertahan Total .....   | 89 |
| Tabel 35. Rekapitulasi Hasil Tingkat Pengetahuan Pemain Ekstrakurikuler<br>Terhadap Taktik dan Strategi ..... | 91 |

## DAFTAR GAMBAR

|   | Hal |
|---|-----|
| Gambar 1. Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Tentang Taktik dan Strategi ..... | 43  |
| Gambar 2. Menendang Bola ke Gawang Lawan .....  | 44  |
| Gambar 3. Melakukan <i>Fast Break</i> .....   | 45  |
| Gambar 4. Melakukan <i>Passing</i> .....  | 47  |
| Gambar 5. Melakukan Umpang Silang .....   | 49  |
| Gambar 6. Menendang Dengan Kaki Bagian Dalam untuk dapat Menciptakan Gol .....          | 51  |
| Gambar 7. Melakukan Umpang Pendek .....   | 53  |
| Gambar 8. Melakukan Jebakan <i>Offside</i> .....  | 54  |
| Gambar 9. Melakukan Jebakan Kepada Lawan .....  | 56  |
| Gambar 10. Melakukan Gerakan Tipuan .....   | 58  |
| Gambar 11. Melakukan Tendangan Bebas .....  | 60  |
| Gambar 12. Kelebihan dan Kelemahan Menghadapi Lawan .....                               | 62  |
| Gambar 13. Melakukan Serangan Secara Terus Menerus .....                                | 63  |
| Gambar 14. Mengubah Pola Pemainan .....   | 65  |
| Gambar 15. Mengambil Inisiatif saat Posisi Unggul .....                                 | 67  |
| Gambar 16 Manfaat Taktik .....  | 68  |
| Gambar 17. Formasi 4-3-3 untuk Bertahan .....   | 70  |
| Gambar 18. Menguasai <i>Ball Possession</i> .....                                       | 71  |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 19. Melakukan <i>Pressing</i> .....   | 73 |
| Gambar 20. Strategi digunakan Sesaat Sebelum Pertandingan .....  | 75 |
| Gambar 21. Strategi adalah Pola Pikir yang digunakan Sesaat Sebelum Pertandingan dimulai yaitu membentuk Formasi 4-3-3 ..... | 76 |
| Gambar 22. Penjagaan Satu Lawan Satu didaerah 1/3 Lapangan Pertahanan Lawan .....  | 78 |
| Gambar 23. Penyusunan Strategi didasari Kondisi Lapangan .....   | 80 |
| Gambar 24. Jenis Strategi .....  | 81 |
| Gambar 25. Fungsi Strategi dalam Permainan Sepakbola .....   | 83 |
| Gambar 26. Latihan Secara Efisien dan Efektif .....  | 84 |
| Gambar 27. Melakukan <i>Wall Pass</i> .....  | 86 |
| Gambar 28. Melakukan Tipuan Dalam Pertandingan .....   | 88 |
| Gambar 29. Menghadapi Lawan dengan Strategi Bertahan Total .....   | 89 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  | Hal |
|--|-----|
| Lampiran 1. Lembar Pengesahan .....                              | 98  |
| Lampiran 2. Lembar Ijin Penelitian Fakultas .....                | 99  |
| Lampiran 3. Pernyataan <i>Expert Judgement</i> .....             | 100 |
| Lampiran 4. Surat Keterangan .....                               | 101 |
| Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari SMA N 1 Cawas ..... | 102 |
| Lampiran 6. Angket Uji Instrumen (Uji Coba) .....                | 103 |
| Lampiran 7. Skor Uji Coba .....                                  | 106 |
| Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .....           | 107 |
| Lampiran 9. Angkat Penelitian .....                              | 108 |
| Lampiran 10. Data Penelitian .....                               | 110 |
| Lampiran 11. Deskriptif Statistik .....                          | 111 |
| Lampiran 12. Rangkuman Hasil Penelitian .....                    | 112 |
| Lampiran 13. Grafik Rangkuman Hasil Penelitian .....             | 114 |
| Lampiran 14. Tabel r .....                                       | 115 |

## **BAB I** **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Di Indonesia olahraga sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling digemari berbagai kalangan semua umur hampir keseluruh dunia. Salah satu yang menjadi kelebihan olahraga sepakbola, bahwa olahraga ini tidak memandang siapa yang akan melakukannya, semua orang bisa melakukannya. Walaupun di Indonesia olahraga sepakbola merupakan olahraga paling digemari, akan tetapi prestasi Tim Nasional Indonesia belum menggembirakan. Apalagi dengan kondisi persepakbolaan Indonesia pada saat ini yang kurang kompak dan masih banyak kendalanya, sehingga menambah kemerosotan prestasi walaupun hanya di kawasan ASEAN. Pencapaian prestasi yang maksimal tidak lepas dari pembinaan yang dimulai dari usia muda. Pembinaan materi pembelajaran dapat dilakukan melalui wadah ekstrakurikuler sepakbola yang ada disekolah-sekolah maupun mengikuti sekolah sepakbola.

Di mana materi pembelajaran untuk pemian sepakbola harus menguasai dan dipelajari lebih awal untuk mengembangkan mutu permainan yang merupakan salah satu faktor yang menentukan menang/kalahnya suatu kesebelasan dalam suatu pertandingan. Mutu permainan misalnya pemain harus mengetahui taktik dan strategi dalam permainan.

Teknik-teknik dasar dalam permainan sepakbola ada beberapa macam, yaitu: *stop ball* (menghentikan bola), *shooting* (menendang bola ke gawang),

*passing* (pengumpan), *heading* (menyundul bola) dan *dribbling* (menggiring bola). Khusus dalam teknik *dribbling* pemain harus menguasai teknik tersebut dengan baik, karena teknik *dribbling* sangat berpengaruh terhadap permainan sepakbola (Sudjarwo, dkk, 2005:25).

Selain teknik-teknik di atas, para pemain sepakbola juga mutlak untuk memiliki dalam mencapai prestasinya yaitu aspek fisik, teknik, taktik, strategi, dan mental. Aspek-aspek tersebut yang paling banyak diberikan kepada pemain sepakbola di mana aspek tersebut sangat penting dalam menghadapi suatu pertandingan. Hal ini dapat memenangkan pertandingan jika para pemain memiliki pengetahuan yang maksimal tentang taktik dan strategi dalam bermain sepakbola.

Taktik dan strategi sekilas nampak sama hanya berbeda dalam waktu penerapan. Taktik diterapkan pada saat pertandingan dan strategi dilakukan sebelum pertandingan. Usaha untuk memenangkan sebuah pertandingan diperlukan cara yang sportif, sebab terkadang suatu tim memiliki keunggulan fisik dan teknik namun tidak menerapkan cara bertanding yang baik (taktik dan strategi), sehingga berakhir dengan kekalahan. Dalam permainan sepakbola, taktik dan strategi dalam bertanding sangat diperlukan guna memenangkan pertandingan, terkadang seorang pelatih berusaha “mengintip” permainan calon lawan sebelum bertanding (Djoko Pekik Irianto, 2002: 91).

Sepakbola juga merupakan salah satu cabang olahraga yang paling diminati di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten. Tapi ada berbagai macam kendala yang mengurangi antusias siswa dalam mengikuti

pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten khususnya para peserta ekstrakurikuler. Kendala-kendala yang dihadapi para peserta ekstrakurikuler sepakbola adalah sarana dan prasarana yang kurang, prasarana SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten untuk materi sepakbola masih sangat kurang dilihat dari bola yang dimiliki hanya ada 4 bola untuk 28 peserta ekstrakurikuler, sehingga para peserta kurang maksimal dalam bermain sepakbola. Efektivitas pembelajaran tentang materi khususnya tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola kurang maksimal, pada saat pemberian materi berlangsung para peserta kurang efektif dan penyampaian materi permainan sepakbola yang disampaikan guru tidak dapat diterima dengan baik oleh peserta ekstrakurikuler, sehingga guru pun kurang dapat mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan dasar bermain sepakbola. Masih kurangnya kesadaran peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi tersebut ditandai dengan adanya peserta yang kurang sungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran. Ada juga peserta yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola sebatas menendang bola kesadaran untuk mengikuti pengetahuan tentang taktik dan strategi masih rendah. Hal ini dimungkinkan karena guru kurang menyesuaikan pembelajaran sepakbola untuk tingkat pengetahuan tentang taktik dan strategi dengan SKKP dan KTSP tentang pembelajaran dalam bermain sepakbola di sekolah.

Sekolah merupakan lembaga dan organisasi yang tersusun rapi. Segala kegiatan direncanakan dan diatur sesuai dengan kurikulum, dan untuk menghadapi kemajuan zaman, kurikulum selalu diadakan perbaikan,

diperbaiki dan disempurnakan. Kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten merupakan kegiatan yang sudah diprogram dengan kebutuhan yang diinginkan oleh sekolah. Kegemaran siswa dalam olahraga sepakbola dibuktikan dengan antusias siswa yang sangat tinggi terhadap ekstrakurikuler sepakbola tersebut.

Prestasi yang diperoleh SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten pada cabang olahraga sepakbola belum tercapai dengan baik, belum tercapainya karena para peserta ekstrakurikuler masih mengabaikan materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pengetahuan dalam permainan sepakbola belum terlaksana dengan baik. Untuk meningkatkan prestasi sepakbola banyak faktor yang harus diperhatikan seperti sarana prasarana, guru yang berkualitas, dan pemain berbakat.

Diharapkan dengan adanya penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Pemain Sepakbola Peserta Ekstrakurikuler Tentang Taktik dan Strategi dalam Permainan Sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten”, dapat dibuat program pembelajaran untuk meningkatkan tingkat kemampuan dasar bermain sepakbola para peserta ekstrakurikuler.

## **B. Identifikasi Masalah**

Beberapa uraian dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. sarana dan prasarana yang kurang
2. Masih terbatasnya pengetahuan peserta ekstrakurikuler terhadap taktik dan strategi dalam bermain sepakbola

3. Peserta ekstrakurikuler belum mengetahui bahwa taktik dan strategi adalah salah satu faktor dalam bermain sepakbola
4. Peserta ekstrakurikuler lebih suka langsung kepada permainan sepakbola tanpa belajar tentang taktik dan strategi terlebih dahulu
5. Peserta ekstrakurikuler yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola sebatas menendang bola, kesadaran untuk mengikuti pengetahuan tentang taktik dan strategi masih rendah.

### **C. Batasan Masalah**

Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang dan identifikasi masalah bahwa penelitian ini hanya diangkat pada pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada perumusan masalah yang telah dilakukan sebelumnya maka peneliti kali ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

### 1. Secara Teoretis.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman/pertimbangan bagi penelitian yang relevan pada masa yang akan datang.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Siswa

Mengetahui taktik dan strategi dalam permainan sepakbola.

#### b. Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah, agar guru lebih memperhatikan dalam penyampaian materi sepakbola pada peserta ekstrakurikuler.

#### c. Bagi Pelatih/Guru Penjas

Bagi pelatih atau guru pendidikan jasmani dapat digunakan sebagai salah satu pedoman untuk mengetahui dan menyusun program latihan, sehingga waktu latihan akan lebih efektif dan efisien sehingga pencapaian prestasi akan lebih baik.

#### d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai tambahan referensi serta untuk meningkatkan SDM dalam menjalani permasalahan yang akan dihadapi.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Pengetahuan**

Penyampaian pada seseorang untuk mempraktikkan segala sesuatu yang telah dipelajarinya dan dapat mengadatapsikan pengetahuan-pengetahuan yang diperolehnya dengan pekerjaan-pekerjaan dimasa depan. Pengetahuan adalah berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh melalui pengamatan indrawi. Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan indera dan akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya, (Irmayanti Meliono, 2007).

Berdasar uraian di atas, pengetahuan adalah informasi atau maklumat yang diketahui atau disadari oleh seseorang. Dalam pengertian lain, pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu, dan hal tersebut terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga, (Soekidjo Notoadmodjo, 1993: 94). Pengetahuan akan muncul ketika seseorang menggunakan akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya. Misalnya ketika seseorang mencicipi makanan yang baru dikenalinya, ia akan mendapatkan pengetahuan tentang bentuk, rasa dan aroma

Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa dan peraba.

Dunia pendidikan dikenal dengan adanya istilah *taksonomi* yang merujuk pada tujuan pendidikan. Salah satu *taksonomi* yang terkenal adalah *taksonomi Bloom*, disusun oleh *Benyamin S. Bloom* pada tahun 1956. *Taksonomi Bloom* merupakan hasil kelompok penilai di Universitas yang terdiri dari B.S. Bloom Editor M.D Engelhart, E Frust, W.H. Hill dan D.R Krathwohl, yang kemudian di dukung oleh Ralp W. Tyler. Dalam *taksonomi Bloom*, tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa *domain* (ranah kawasan) dan setiap domain tersebut dibagi menjadi bagian yang lebih rinci. Menurut Ari Widodo (2006) ada tiga ranah dalam *taksonomi Bloom* yang telah direvisi, antara lain :

1) Ranah Kognitif

Dalam ranah kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berfikir. Ranah kognitif dibagi menjadi enam tingkatan :

(a) Mengingat (*Remembering*)

Merupakan proses yang paling rendah tingkatannya. Berisikan kemampuan untuk memunculkan kembali apa yang sudah diketahui.

(b) Pemahaman (*Comprehension*)

Berisikan kemampuan untuk memahami, menerangkan dan menjelaskan fakta-fakta setelah diketahui dan diingat.

(c) Penerapan (*Application*)

Berisikan kemampuan untuk mampu menerapkan konsep, gagasan, fakta-fakta pada sebuah situasi yang lain.

(d) Analisis (*Analysis*)

Merupakan kemampuan untuk menjabarkan, memilah atau menguraikan gagasan, fakta-fakta yang sudah diaplikasikan.

(e) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu objek tertentu dengan menggunakan kriteria yang ada.

(f) Mencipta (*Creating*)

Mencipta atau membuat adalah proses yang menggabungkan beberapa unsur menjadi satu kesatuan.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi dan nilai. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatian terhadap mata pelajaran, disiplin, motivasi belajar tinggi dan menghargai guru serta teman. Ada beberapa kategori dalam ranah afektif sebagai hasil belajar : (a) menerima (*receiving*), (b)

menanggapi (*responding*), (c) penilaian (*valuing*), (d) organisasi (*organization*).

### 3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu. Adapun kategori dalam ranah psikomotor : (a) peniruan, (b) manipulasi, (c) pengalamian dan (d) artikulasi.

Dari beberapa pengertian pengetahuan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan segala sesuatu yang diketahui, yang diperoleh dari persentuhan panca indera terhadap obyek tertentu. Pengetahuan pada dasarnya merupakan hasil dari proses melihat, mendengar, merasakan dan berpikir yang menjadi dasar manusia bersikap dan bertindak.

#### a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan.

Menurut Notoatmodjo (2007) ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang, antara lain :

##### 1) Umur

Umur merupakan usia individu terhitung dari mulai saat dilahirkan sampai dengan individu tersebut hidup. Semakin tua seseorang, maka proses berkembang mental semakin baik. Selain itu Abu Ahmadi (2001) mengemukakan bahwa daya ingat seseorang atau individu memang salah satunya dipengaruhi oleh umur.

## 2) Pendidikan

Tingkat pendidikan turut pula berpengaruh terhadap mudah tidaknya seseorang memahami dan menyerap pengetahuan yang diperoleh. Pada umumnya, semakin tinggi pendidikan maka semakin baik pengetahuannya.

## 3) Pengalaman

Menurut pepatah, pengalaman merupakan guru terbaik. Pengalaman sebagai sumber pengetahuan atau pengalaman merupakan salah satu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan.

## 4) Lingkungan

Salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah lingkungan. Di dalam lingkungan, individu akan memperoleh pengalaman baik berupa hal-hal baik maupun hal yang buruk sehingga akan mempengaruhi cara berfikir seseorang.

## 5) Informasi

Informasi akan memberikan pengaruh pada pengetahuan seseorang. Semakin majunya teknologi semakin mempermudah masyarakat untuk memperoleh informasi.

### b. Fungsi Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari seseorang setelah melakukan penginderaan. Pengetahuan memiliki fungsi diantaranya mengerti dan

memahami suatu masalah yang dihadapi, menerangkan dan menjelaskan masalah atau fenomena yang sedang terjadi, meramal (*to predict*) suatu kondisi yang akan terjadi, bila masalah tidak dicegah atau diatasi sebaik-baiknya. Menguasai bidang profesi sehingga dapat berkontribusi untuk kesejahteraan manusia serta keberhasilan dalam menjalankan tugas (Suyanto, 2008).

Proses mengkonstruksi pengetahuan, manusia dapat mengetahui sesuatu dengan menggunakan indranya melalui interaksinya dengan obyek dan lingkungan, misalnya dengan melihat, mendengar, menjamah, membau, atau merasakan, seseorang dapat mengetahui sesuatu. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah ditentukan, melainkan sesuatu proses pembentukan. Semakin banyak seseorang berinteraksi dengan obyek dan lingkungannya, pengetahuan dan pemahamannya akan obyek dan lingkungan tersebut akan meningkat lebih rinci.

## **2. Hakikat Sepakbola**

Menurut Sucipto (2000: 7), sepakbola merupakan permainan beregu yang terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya adalah penjaga gawang. Sepakbola dimainkan di lapangan rumput oleh dua regu yang saling berhadapan dengan masing-masing regu terdiri sebelas pemain. Tujuan permainan ini dimainkan adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan. Adapun karakteristik yang menjadi ciri khas permainan ini

adalah memainkan bola dengan menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali lengan.

Menurut Muhajir (2004: 22), 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 dibolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali lengan, hanya penjaga gawang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan lengan. Menurut Soekatamsi (1995: 11), sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing regu terdiri atas sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang. Hampir seluruh permainan dilakukan dengan mengolah bola dengan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan seluruh anggota badannya dengan kaki dan tangan.

Selanjutnya menurut Soedjono (1979: 103), sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan masing-masing oleh sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang. Sepakbola hampir seluruhnya menggunakan kemahiran kaki, kecuali penjaga gawang yang bebas menggunakan anggota tubuh manapun. Tujuan masing-masing regu adalah memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin dengan pengertian pula berusaha sekuat tenaga agar gawangnya terhindar dari kebobolan penyerang lawan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah permainan antara dua regu yang masing-masing regu terdiri atas 11 orang dan

dimainkan menggunakan kedua kaki, kecuali penjaga gawang, boleh menggunakan tangan dan lengan.

### **3. Hakikat Taktik dan Strategi dalam Sepakbola**

#### **a. Pengertian Taktik**

##### **1) Taktik**

Ada beberapa pengertian serta pendapat para ahli tentang taktik.

Taktik merupakan kegiatan yang dilandasi akal budi atau kejiwaan manusia. Taktik dapat juga disebut siasat. Persoalan taktik harus dipecahkan oleh suatu tim sebagai keseluruhan dan oleh setiap pemain secara perorangan. Berhasilnya setiap pemain dalam memecahkan persoalan taktik akan menambah berhasilnya situasi untuk memecahkan taktik dari pemain keseluruhan, (Justinus Lhaksana, 2011 : 111).

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 90), taktik adalah siasat atau akal yang digunakan pada saat bertanding untuk mencari kemenangan secara sportif. Taktik selalu berubah-ubah disesuaikan dengan lawan yang dihadapi dan kemampuan timnya. Menurut Nossek (1983) yang dikutip oleh Djoko Pekik Irianto (2002: 90), taktik sebagai pengaturan rencana perjuangan yang pasti untuk mencapai keberhasilan dalam pertandingan.

Pendapat ahli lain, taktik adalah gaya seseorang dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu. Taktik merupakan siasat atau akal yang digunakan pada saat bertanding untuk mencari kemenangan secara sportif. Taktik selalu berubah-ubah disesuaikan

dengan lawan yang dihadapi dan kemampuan timnya, (Wina Sanjaya, 2006 : 125).

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa taktik merupakan suatu cara untuk memenangkan pertandingan secara sportif yang disesuaikan dengan kemampuan timnya dan lawan yang dihadapi. Taktik adalah suatu siasat atau pola pikir tentang bagaimana menerapkan teknik-teknik yang telah dikuasai didalam bermain sepakbola untuk menyerang lawan secara sportif guna mencari kemenangan. Atau dengan kata lain taktik adalah siasat yang dipakai untuk menembus pertahanan lawan secara sportif sesuai dengan kemampuan yang telah dimilikinya. Dalam menerapkan taktik permainan sepakbola dibutuhkan syarat-syarat seperti kondisi fisik, kemampuan teknik, stabilitas mental, dan kecerdasan pemain. Taktik diterapkan pada saat permainan sepakbola sedang berlangsung.

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 23), ciri-ciri penggunaan taktik sebagai berikut :

- a) Mengembangkan daya nalar, kreatif, dan pengambilan keputusan yang tepat
- b) Menganalisis kesiapan fisik, teknik, dan mental agar lawan melakukan apa yang dikehendaki
- c) Mencari kemenangan secara efektif dan efisien
- d) Memantapkan mental juara
- e) Mengendalikan emosi
- f) Mencegah cidera
- g) Mengantisipasi kekuatan dan kelemahan lawan

## 2) Jenis Taktik dalam Bermain Sepakbola

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 90), jenis taktik dalam olahraga sebagai berikut :

- a) Taktik perorangan, siasat yang dilakukan seorang pemain
- b) Taktik beregu, siasat yang dilakukan beberapa pemain
- c) Taktik tim, siasat yang dilakukan secara kolektif oleh pemain dalam satu tim
- d) Taktik penyerangan, usaha untuk memenangkan pertandingan secara *ofensif*
- e) Taktik beregu, usaha untuk menghindari kekalahan dengan cara *defensif*

Sedangkan menurut Sucipto, dkk (2000: 43), berdasarkan penggunaannya, taktik dibedakan menjadi :

### a. Taktik individu

Taktik individu diterapkan oleh individu atau pemain dalam menghadapi situasi-situasi dalam permainan, seperti :

- a) Mengambil inisiatif kapan bola harus ditendang, dikontrol, dilindungi, diumpan, digiring, dan dikeluarkan dari lapangan permainan
- b) Mengambil inisiatif kemana bola akan diumpan pada saat dilakukannya tendangan gawang, tendangan sudut, tendangan bebas langsung/tidak langsung, dan lemparan ke dalam

### b. Taktik unit

Taktik unit diterapkan oleh tiap-tiap unit permainan (belakang, tengah, dan depan) dalam menghadapi situasi-situasi dalam permainan seperti :

- 1) Mengambil inisiatif dalam mengambil tendangan penjuru
- 2) Mengambil inisiatif untuk menjebak *offside* pada lawan
- 3) Mengambil inisiatif untuk melakukan tipuan-tipuan pada waktu dilakukannya tendangan bebas langsung/tidak langsung

### c. Taktik beregu

Taktik beregu diterapkan oleh regu/tim dalam menghadapi situasi-situasi dalam permainan, seperti :

- 1) Mengambil inisiatif untuk memancing lawan supaya memperlambat tempo permainan atau mempercepat tempo permainan.
- 2) Mengambil inisiatif untuk memancing lawan supaya naik/tidak menarik mundur di daerah pertahanan.
- 3) Mengambil inisiatif untuk mengubah pola permainan pada saat unggul atau pada saat ketinggalan skor.

### 3) Manfaat Taktik

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 93), manfaat taktik sebagai berikut :

- a) Memperkecil kesenjangan antara tim dengan lawan
- b) Memperoleh kemenangan secara sportif
- c) Mengembangkan pola dan sistem bermain
- d) Memimpin dan menguasai permainan, sehingga lawan mengikuti irama permainan kita
- e) Mengembangkan daya pikir olahragawan
- f) Efisiensi fisik dan teknik
- g) Meningkatkan kepercayaan diri serta memantapkan mental
- h) Berlatih mengendalikan emosi

### 4) Faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam melakukan taktik :

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 93), dalam melakukan/menggunakan taktik yang akan diambil dalam menghadapi lawan dalam pertandingan, pemain dan pelatih harus mempertimbangkan faktor-faktor sebagai berikut :

- a) Kemampuan berpikir dari pemain maupun tim, sifat kreatif
- b) Kemampuan tim: kesehatan fisik, keterampilan, mental, kematangan dan pengalaman bertanding
- c) Kelebihan dan kelemahan lawan
- d) Situasi pertandingan (wasit, petugas, penonton, alat, fasilitas, lapangan, cuaca, pola dan sistem permainan, peraturan, tempat permainan, dll)
- e) Taktik yang pernah diterapkan pada situasi yang serupa.
- f) Kondisi nonteknis (taktik lawan, teror/*psywar* dari lawan atau penonton)

## 5) Tahap dalam melakukan taktik

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 94), ada empat tahap cara dalam melakukan taktik, yakni :

a) *Perception* (Tahap Persepsi)

Persepsi merupakan hasil pengamatan pada waktu pertandingan berlangsung. Persepsi memperluas konsentrasi pengamatan lawan dan tindakan-tindakan lain yang berhubungan dengan posisi dari pasangannya. Konsentrasi sangat diperlukan pada tahap ini, sebab sebelum mengambil tindakan seorang atlet harus mengamati kinerja lawan dan kondisi lingkungannya.

b) *Analysis* (Tahap Analisis)

Analisis dilakukan terhadap situasi gerakan-gerakan yang diperoleh dari pengamatan pada tahap persepsi. Analisis yang benar merupakan sarat pemecahan yang berhasil terhadap pelaksanaan tugas bertaktik yang tepat. Hal tersebut bergantung kepada daya pikir, proses mental, maka seseorang atlet dituntut untuk memiliki intelegensi yang cukup. Sebab dalam waktu singkat harus mampu menganalisis situasi dan segera memecahkan masalah dalam pertandingan.

c) *Mental solution* (Tahap penyelesaian secara mental)

Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap situasi pertandingan. Tujuan *mental solution* adalah untuk menemukan cara pemecahan yang paling efisien, dengan memperhitungkan resiko yang terjadi.

d) *Motor solution* (Tahap penyelesaian motoris)

Pemecahan secara motoris merupakan langkah akhir dari tahapan melakukan taktik, keberhasilan tahap ini sangat ditentukan oleh keterampilan yang dimiliki oleh atlet.

Jika dalam tahap ini atlet gagal, maka yang bersangkutan segera mengadakan evaluasi untuk selanjutnya melakukan tahap taktik pada situasi yang lain. Tahapan bertaktik dilakukan dalam waktu sangat singkat dan situasi yang selalu berubah, maka faktor pengalaman bertanding akan sangat menentukan keberhasilan memilih taktik. Tidak jarang seorang pemain yang kalah secara fisik dan teknik namun

mampu memenangkan pertandingan oleh karena ia mampu menerapkan taktik yang jitu.

### **b. Pengertian Strategi**

#### 1) Strategi

Strategi adalah cara atau siasat untuk memenangkan pertandingan (Sucipto, 2000: 45). Suatu siasat atau pola pikir yang digunakan sesaat sebelum pertandingan dimulai untuk mencari kemenangan secara sportif.

Strategi berbeda dengan taktik, strategi dibuat untuk jangka yang lebih panjang, pendekatan yang lebih kompleks, dan bertujuan mendapatkan keuntungan yang lebih banyak dan berjangka serta melibatkan beberapa pemegang kepentingan (*stakeholder*), sedangkan taktik dibuat dalam jangka waktu yang lebih pendek demi mendapatkan hasil yang berbeda dari para pesaing yang menerapkan taktik. Taktik dibuat dalam lingkup yang lebih kecil dan tidak menyebabkan beberapa cara pandang, perubahan dan hasil yang signifikan, serta tidak melibatkan banyak pemegang kepentingan.

Strategi tanpa taktik adalah jalan panjang menuju kemenangan, taktik tanpa strategi adalah suara kegaduhan sebelum kekalahan. Strategi dan taktik boleh dibilang dua hal yang saling melengkapi satu sama lainnya dan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Sebagai ilustrasi dalam sebuah permainan sepakbola seorang pelatih mengintruksikan strateginya berupa strategi penyerangan untuk kemenangan tim dengan taktik yang dipakainya berupa formasi 4-3-3 dengan tiga penyerang sekaligus, taktik tembakan jarak jauh yang dilakukan setiap penyerangnya dan taktik-taktik

lainnya yang mendukung strategi penyerangan. Itu artinya sebuah strategi haruslah sejalan dengan taktik-taktik yang digunakan dalam mencapai suatu tujuan yaitu kemenangan tim dan begitupun sebaliknya, karena apabila strategi dan taktik tidak bisa sejalan, tujuan yang diharapkan akan sangat sulit tercapai (Eka Sapri Alvyanto, 2009).

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 91), perbedaan taktik dan strategi dapat adalah sebagai berikut:

- a) Taktik
  - (1) Dikerjakan saat bertanding
  - (2) Peran olahragawan lebih dominan.
  - (3) Kegiatan berbentuk :
    - (a) Memecahkan siasat secara efektif sesuai situasi.
    - (b) Melihat, memutuskan, tindakan dengan cepat.
    - (c) Taktik terkadang tidak sesuai strategi yang telah disiapkan.
- b) Strategi
  - (1) Dikerjakan sebelum pertandingan
  - (2) Peran pelatih lebih dominan
  - (3) Kegiatan berbentuk :
    - (a) Observasi kelemahan dan kelebihan lawan.
    - (b) Latihan secara efektif dan efisien untuk memantapkan pola dan sistem bermain.
    - (c) Adaptasi terhadap lingkungan.
    - (d) Pemecahan masalah berdasarkan dugaan.
    - (e) Observasi kekuatan calon lawan.

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 93), ciri-ciri penggunaan strategi sebagai berikut :

- a) Siasat yang disusun sebelum pertandingan dimulai
- b) Penyusunan siasat yang didasari kondisi, tempat serta sistem yang dipakai
- c) Mengutamakan pada hasil observasi kekuatan lawan
- d) Lebih pada latihan otomatisasi, pola, tipe penyerangan dan pertahanan inividu, kelompok atau tim
- e) Keberadaan pelatih lebih berperan daripada si atlet.

## 2) Jenis Strategi dalam Permainan Sepakbola

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 95), jenis strategi sebagai berikut :

### a) Strategi Jangka Panjang

Strategi yang disusun sebelum pertandingan, meliputi pengamatan terhadap lawan, menemukan kekuatan dan kelemahan lawan, menyusun pola yang cocok untuk mengatasi lawan termasuk mempersiapkan fisik atlet.

### b) Strategi Cepat

Strategi yang disusun pada awal pertandingan, penjagaan terhadap kemampuan lawan, misalnya dimenit-menit awal pertandingan sepakbola pemain tengah atau pemain depan mencoba kemampuan kiper lawan dengan melakukan banyak *shooting* (menembak).

### c) Strategi Objektif dan Subjektif

Strategi objektif berhubungan dengan kekuatan dan kemampuan yang dimiliki oleh pemain itu sendiri pada aktivitas tertentu. Sedangkan strategi subjektif berhubungan dengan pengambilan keputusan dan muslihat selama pertandingan berlangsung.

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 95-98), ada beberapa keterampilan khusus untuk mencapai keberhasilan strategi subjektif antara lain :

a) *Personal Judgement* (Keputusan Pribadi)

Keputusan pribadi atlet berperan penting untuk memenangkan pertandingan, keputusan tersebut diambil atas dasar kemampuan diri, tim maupun lawan.

b) *Rytm* (Tempo permainan)

Tempo atau irama permainan sering digunakan sebagai cara menerapkan strategi, menghadapi lawan dengan tempo permainan cepat dihadapi dengan permainan lambat agar mengganggu konsentrasi lawan.

c) *Communication* (Komunikasi)

Komunikasi antar anggota tim yang efektif sangat diperlukan dalam bermain, bentuk komunikasi umumnya menggunakan bahasa verbal, atau bahasa isyarat.

d) *Feinting* (Gerak tipu)

Gerak pura-pura perlu dikuasai oleh pemain guna menguasai jalannya permainan sehingga mempermudah penerapan strategi.

Gerakan pemain tanpa bola mempunyai beberapa tujuan, salah satunya adalah berlari ketempat kosong. Dengan berlari ketempat kosong ini berarti pemain tersebut melepaskan diri dari kawanan lawan. Ada beberapa keuntungan berlari ketempat kosong, yaitu :

- a) Memberi kesempatan bagi teman untuk mengoper bola
- b) Pemain tersebut dapat menerima operan lebih mudah tanpa gangguan
- c) Pemain lawan “ditarik” dari daerah tertentu, sehingga teman dapat mengisi tempat tersebut untuk menerima operan
- d) Mengacaukan pertahanan lawan

Menurut Soedjono (1979: 129), permainan pola menyerang sebagai berikut :

*a) Throw In (Lemparan Kedalam)*

Lemparan kedalam merupakan salah satu strategi yang juga potensial dalam penyerangan untuk dapat menciptakan gol kegawang lawan apalagi bila dalam tim tersebut ada pemain yang mempunyai lemparan cukup baik. Lemparan kedalam biasanya dilakukan pada daerah pertahanan lawan, lemparan tersebut ditujukan untuk membuat *screamet* (kemelut) didaerah penalti yang tentunya sangat berbahaya bagi pertahanan lawan.

*b) Tendangan bebas*

Tendangan bebas merupakan momen penting atau menguntungkan dalam penyerangan. Biasanya tendangan bebas tersebut dilatih secara khusus pada pemain-pemain yang mempunyai kelebihan dalam tendangan bebas.

*c) Tendangan sudut*

Taktik dalam teknik dari tendangan sudut telah membuat tendangan sudut sebagai suatu sumber terjadinya gol. Adapun tendangan sudut melengkung ke luar, kurang berbahaya dibandingkan dengan tendangan sudut melengkung ke dalam. Selanjutnya, makin besar jaraknya melengkung ke luar dari gawang, situasi menjadi kurang berbahaya.

Menurut Soekatamsi (1995: 147), secara garis besar strategi pertahanan dalam permainan sepakbola terbagi dalam beberapa macam, yaitu :

- a) *Man to man marking* (penjagaan satu lawan satu)
- b) *Zone marking* (penjagaan daerah)
- c) *Union marking* (penjagaan gabungan)
- d) Strategi pertahanan menurut sistem permainan, yaitu :
  - (1) Sistem tiga pemain belakang (*back*)
  - (2) Sistem empat pemain belakang (*back*)
  - (3) Sistem pertahanan dengan libero

Untuk pertahanan dengan satu lawan (*man to man marking*) dilakukan didaerah sepertiga lapangan permainan sendiri, sedangkan untuk penjagaan daerah (*zone marking*) dilakukan didua pertiga hingga daerah lawan dari lapangan permainan. Penjagaan gabungan (*union marking*) biasanya dilakukan sebuah tim saat menghadapi lawan yang memiliki kemampuan dibawah kemampuan timnya, sehingga dapat dinyatakan bahwa pertahanan selalu disesuaikan dengan situasi dan kondisi lawan.

#### **4. Hakikat Ekstrakurikuler**

##### **a. Pengertian Ekstrakurikuler**

Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dilaksanakan untuk menyalurkan dan mengembangkan bakat dan minat siswa. Dalam kegiatan ekstrakurikuler tersebut siswa memperoleh manfaat dan nilai-nilai luhur yang terkandung

dalam kegiatan yang di ikutinya. Menurut Mujahidin Prabowo Aji (2008), kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran sekolah biasa, yang dilakukan disekolah atau diluar sekolah dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan siswa, mengenai hubungan antar mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi pembinaan manusia seutuhnya.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan diluar jam pelajaran atau di hari libur yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan bakat siswa, dalam pelaksanaannya siswa berhak memilih jenis ekstrakurikuler yang diinginkan sesuai dengan keinginan, waktu, dan tujuan yang ingin dicapai siswa itu sendiri.

### **b. Tujuan dan Jenis Ekstrakurikuler**

Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan menumbuhkembangkan pribadi peserta didik yang sehat jasmani dan rohani, bertaqwa kepada Tuhan YME, memiliki kepedulian dan tanggung jawab terhadap lingkungan sosial, budaya dan alam sekitar, serta menanamkan sikap lingkungan sosial, budaya dan alam sekitar, serta menanamkan sikap warga negara yang baik dan bertanggung jawab melalui berbagai kegiatan positif di bawah tanggung jawab sekolah. Di sekolah saat ini semakin berkembang sering dengan kemampuan dan tujuan yang ingin dicapai oleh pihak sekolah. Dalam kegiatan ekstrakurikuler antara sekolah satu dengan sekolah lainnya tentu berbeda tergantung dari jenis dan pengembangannya.

Menurut Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan (1995: 2), kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk:

- 1) Siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan keterampilan mengenai hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya yang:
  - a) Bermain dan bertaqwah kepada Tuhan YME
  - b) Berbudi pekerti luhur
  - c) memiliki pengetahuan dan keterampilan
  - d) sehat jasmani dan rohani
  - e) Berkepribadian yang mantap dan mandiri
  - f) Memiliki rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan
- 2) Siswa mampu memanfaatkan pendidikan serta mengaitkan pengetahuan yang diperolehnya dalam program kurikulum dengan kebutuhan dan keadaan lingkungan.

### **c. Ekstrakurikuler Sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten**

Menimbang bahwa proses pembelajaran merupakan inti proses penyelenggaraan pada satuan pendidikan, untuk menjamin kelancaran proses pembelajaran perlu ditetapkan pembagian tugas mengajar dan tugas tambahan bagi guru dan menetapkan pembagian tugas/beban kerja guru.

Ekstrakurikuler sepakbola merupakan salah satu ekstrakurikuler pilihan di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten yang dibina oleh guru olahraga yaitu Bapak Subali. Sarana dan prasarana untuk latihan cukup memadai dan ekstrakurikuler dilaksanakan 2 kali dalam satu minggu yaitu hari kamis dan sabtu setiap jam 14.30 WIB sampai dengan jam 17.20 WIB di lapangan Tugu/di halaman SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini di mana ada perubahan dan berguna secara langsung dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Subagyo Irianto (2010) yang berjudul “Standarisasi Tingkat

Kecakapan Bermain Sepakbola Siswa SBB KU 14-15 tahun se Daerah Istimewa Yogyakarta". Penelitian tersebut memiliki relevansi dari segi teknik analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validitas menunjukkan tees kecukupan "David Lee"  $N = 137$  sebesar  $0,800 > rt = 0,174$ , berarti sah dan uji reliabilitas diperoleh  $r$  sebesar  $0,528$  berarti cukup reliabel dan telah tersusun standarisasi kecakapan bermain sepakbola SBB KU 14-15 tahun se DIY yang terbagi dalam lima kategori yaitu: baik sekali ( $<19,46$ ), baik ( $22,37-19,46$ ), cukup ( $22,38-24,82$ ), kurang ( $24,83-27,24$ ) dan kurang sekali ( $>27,24$ ).

2. Penelitian yang dilakukan Anang Dwi Prasetyo (2010), "Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Pemain UKM Sepakbola dalam Bermain Sepakbola". Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui sejauhmana tingkat pengetahuan pemian UKM Sepakbola UNY terhadap taktik dan strategi dalam permainan sepakbola. Metode penelitian menggunakan survey, teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan taktik dan strategi pemain UKM sepakbola dalam kategori sangat baik dengan persentase 3,3%, kategori tinggi sebanyak 33,33%, kategori cukup sebanyak 30,00%, kategori kurang sebanyak 33,33% dan tidak ada seorang pemian pun dalam kategori kurang.

Sedangkan peneliti yang dilakukan untuk mengembangkan dari penelitian sebelumnya, di mana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik

dan strategi dalam permainan sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, metode survei dengan pengumpulan data menggunakan angket. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten yang berjumlah 28 peserta, dan objek penelitian ini adalah tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pengetahuan adalah hasil akhir dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Dalam proses mencari tahu ini mencakup berbagai metode dan konsep-konsep, baik melalui proses pendidikan maupun melalui pengalaman. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah faktor Internal yaitu hal-hal yang berasal dari diri sendiri, meliputi: pendidikan, usia, pengalaman pribadi. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar, misalnya: dari lingkungan di sekitar individu itu sendiri, kebutuhan individu akan informasi, tingkat sosial ekonomi dan media massa yang merupakan suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat misalnya majalah, tv, radio dll.

Sedangkan taktik dan strategi dalam permainan sepakbola adalah upaya atau cara yang digunakan peserta sepakbola, di mana dalam bermain sepakbola untuk dapat memenangkan pertandingan maka perlu adanya materi

pembelajaran dengan cara-cara dan strategi yang benar, sehingga permainan sepakbola dapat bermain dengan baik serta dapat menandingi lawannya dengan mudah. Maka dari itu, para pemain khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten perlu meningkatkan pengetahuan tentang taktik dan strategi dengan cara mempelajari materi pembelajaran sepakbola. Karena sepakbola adalah cabang olah raga yang banyak diminati oleh semua kalangan masyarakat. Sehingga dengan adanya mempelajari materi tentang taktik dan strategi dalam sepakbola, maka permainan yang dilakukan akan lebih bagus, serta didukung adanya motivasi dari peserta itu sendiri, adanya prasarana dan sarana yang memadai, sehingga mendapatkan pemain yang berprestasi. Selain aspek di atas, guru yang melatih mempunyai kualitas yang tinggi, pemain yang berbakat, juga adanya program kurikulum ekstrakurikuler yang terencana dengan baik, sehingga dapat dibuktikan adanya antusias siswa yang sangat tinggi untuk mengikuti ekstrakurikuler sepakbola yang ada di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dan akhirnya mendapatkan prestasi yang maksimal.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yaitu suatu penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif (Soekidjo Notoatmodjo, 2005: 138). Penelitian ini bertujuan untuk menilai atau mengukur pemahaman pemain tentang taktik atau strategi dalam bermain sepakbola. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan menggunakan instrumen angket dalam mengambil data dari sampelnya.

#### **B. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini yaitu tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten. Tingkat pengetahuan bermain sepakbola dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler diberi materi pembelajaran tentang taktik dan strategi bermain sepakbola, Diharapkan para peserta ekstrakurikuler memiliki pengetahuan yang baik dan benar sehingga mampu bermain dengan baik dan dapat menandingi lawannya. Serta SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten setiap mengikuti pertandingan dapat memenangkan, mendapat prestasi yang maksimal dan dapat membawa nama baik almamaternya.

#### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh

peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2010: 80). Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010: 81). Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah anggota ekstrakurikuler sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten yang jumlahnya berjumlah 28 orang. Anggota pemain ekstrakurikuler tersebut dapat dilihat di bawah ini :

**Tabel. 1**  
**Peserta Ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten**

| Subjek | Kelas         |
|--------|---------------|
| 1      | XI Unggulan 1 |
| 2      | XI Ipa 1      |
| 3      | XI Ipa 1      |
| 4      | XI Ipa 1      |
| 5      | XI Ipa 2      |
| 6      | XI Ipa 3      |
| 7      | XI Ipa 3      |
| 8      | XI Ipa 3      |
| 9      | XI Ips 1      |
| 10     | XI Ips 1      |
| 11     | XI Ips 2      |
| 12     | XI Ips 3      |
| 13     | XI Ips 3      |
| 14     | XI Ips 3      |
| 15     | XI Ips 4      |
| 16     | XI Ips 4      |
| 17     | XI Ips 4      |
| 18     | X Unggulan 1  |
| 19     | X Unggulan 2  |
| 20     | X Unggulan 3  |
| 21     | X Unggulan 3  |
| 22     | X 1           |
| 23     | X Unggulan 1  |
| 24     | X 1           |
| 25     | X 5           |
| 26     | X 4           |
| 27     | XI Ips 1      |
| 28     | XI Ips 3      |

Sumber : Data dari SMA N 1 Cawas.

Ditinjau dari metode pengambilan sampel yang digunakan, maka penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian populasi, yakni penelitian yang mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden. Metode ini ditempuh dengan pertimbangan sebagai berikut :

1. Jumlah populasi yang tidak terlalu banyak (kurang dari 100) maka diambil sebagai penelitian sampel peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten.
2. Responden relatif mudah dijumpai, karena semuanya merupakan anggota ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaanya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga hasil penelitian lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006: 160). Dengan instrumen ini, maka dapat dikumpulkan data sebagai alat untuk menyatakan besaran atau persentase yang berbentuk kuantitatif. Setelah kisi-kisi butir soal disusun kemudian dilanjutkan dengan uji coba instrumen. Untuk mengukur data yang sudah tersusun dalam instrumen pertanyaan digunakan skala *likert*. Di bawah ini adalah kisi-kisi instrumen penelitian (Sugiyono, 2010: 92).

**Tabel. 2**  
**Kisi-kisi Instrumen**

| <b>Variabel</b>  | <b>Faktor</b>      | <b>Indikator</b>   | <b>Butir Soal</b> |
|--|--------------------|--|-------------------|
| <b>Pengetahuan taktik dan strategi dalam permainan sepakbola</b> | a. Taktik Individu | 1. Mengambil inisiatif kapan bola harus ditendang.   | 1, 2.             |
|  |                    | 2. Mengambil inisiatif kemana bola akan diumpan.   | 3, 4              |
|  | b. Taktik unit     | 1. Mengambil inisiatif dalam mengambil tendangan penjuru.  | 5, 6              |
|  |                    | 2. Mengambil inisiatif menjebak <i>offside</i> pada lawan.   | 7, 8              |
|  |                    | 3. Mengambil inisiatif untuk melakukan tipuan-tipuan   | 9, 10             |
|  | c. Taktik beregu   | 1. Mengambil inisiatif untuk memancing lawan supaya memperlambat/mempercepat tempo permainan.      | 11, 12            |
|  |                    | 2. Mengambil inisiatif untuk mengubah pola permainan   | 13,14, 15, 16     |
|  |                    | 3. Mengambil inisiatif untuk memancing lawan supaya naik/tidak menarik mundur didaearah pertahanan | 17, 18.           |
|  | d. Strategi        | 1. Pengertian strategi   | 19,20             |
|  |                    | 2. Penggunaan strategi   | 21, 22            |
|  |                    | 3. Jenis strategi  | 23,24             |
|  |                    | 4. Strategi jangka pendek  | 25, 26            |
|  |                    | 5. Strategi subyektif  | 27,28             |

Dalam penelitian ini angket disusun dengan menggunakan skala *likert*.

Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan presepsi, seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, Menurut Sugiyono (2008: 93), Angket disusun dengan menggunakan 2 alternatif pilihan jawaban yaitu “Benar”, “Salah”. Untuk jawaban “Benar” diberi nilai 1, untuk jawaban “Salah” diberi nilai 0. Semakin tinggi bobot skor yang diperoleh maka semakin besar tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi

dalam permainan sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten. Adapun alternatif jawaban seperti di bawah ini:

**Tabel 3**  
**Skor Pertanyaan Jawaban Berdasarkan Skala *Likert***

| <b>Kategori</b> | <b>Skor</b> |
|-----------------|-------------|
| Benar           | 1           |
| Salah           | 0           |

Sumber : Skala Pengukuran dan Instrumen Penelitian menurut Sugiono (2008: 94)

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Suharsimi Arikunto, 2006: 100). Adapun metode pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mendapatkan hasil data yang relevan adalah Angket.

Menurut Sugiyono (2008: 162), angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan tertulis pada responden untuk jawabannya. Dalam penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup dan dalam bentuk *checlist*. Angket tertutup yaitu jawaban yang sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih dalam tanda *chech* (✓) pada kolom yang sudah disediakan (Suharsimi Arikunto, 2006: 128).

Untuk menganalisis data angket yang dilakukan pengukuran dengan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang/kelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2008: 93). Alasan penulis menggunakan skala *likert* dalam *kuesioner* ini karena kemudahan dalam pengisian untuk responden serta praktis dan sistematis. Skala *likert* dalam penelitian ini digunakan sebagai

pengukur seberapa tinggi tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten.

## **F. Pengujian Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian ini menggunakan angket kemudian untuk diuji validitas dan reliabilitas dilakukan pada setiap item di dalam *kuesioner*. Adapun penjelasan mengenai uji validitas dan uji realibilitas dapat dijelaskan seperti dibawah ini:

### **1. Validitas**

Validitas yaitu suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 2006: 168). Sebuah instrumen di katakan baik apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen mampu mengukur apa yang diinginkan oleh peneliti. Untuk mendapatkan validitas-validitas logis, peneliti harus menyusun instrumen dengan menyusun kisi-kisi pertanyaan yaitu dengan menjabarkan variabel menjadi sub variabel dan kemudian merumuskan butir-butir pernyataan. Sebuah instrumen dinyatakan memiliki validitas tinggi apabila butir-butir yang membentuk instrumen tersebut tidak menyimpang dari fungsi instrumen dan

faktor-faktor yang merupakan bagian dari instrumen tersebut tidak menyimpang dari faktor-faktor instrumen (Suharsimi Arikunto, 2006: 172).

Pengujian validitas ini menggunakan alat bantuan komputer yaitu program SPSS 17.00. Angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan angka tabel ( $\alpha = 0,05$ ;  $n = 28$  dihasilkan 0,3739). Pernyataan yang ada dalam *kuesioner* dinyatakan valid apabila angka tingkat pengetahuan yang diperoleh diatas angka tabel. Dan sebaliknya, dinyatakan tidak valid apabila angka pengetahuan yang diperoleh dibawah angka tabel.

Rumus yang digunakan untuk menguji validitas dalam penelitian ini adalah rumus *product moment* (Suharsimi Arikunto, 2006: 170), dengan proses pengolahan datanya menggunakan bantuan program SPSS Versi 17:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{ \sum Y^2 - (\sum Y)^2 \}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total

$\sum X$  : jumlah skor X

$\sum Y$  : jumlah skor Y

$\sum X^2$  : jumlah kuadrat skor X

$\sum Y^2$  : jumlah kuadrat skor Y

$\sum XY$  : jumlah skor X dan Y

N : jumlah sampel

Dengan kriteria jika diperoleh  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, butir pertanyaan tersebut valid, tetapi jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel, maka butir pertanyaan tersebut tidak valid.

Interpretasi hasil uji validitas dilakukan dengan nilai korelasi antara skor butir dengan skor total. Pada tabel di atas, dalam kolom korelasi diketahui nilai korelasi masing-masing butir pertanyaan yang diuji. Jika nilai korelasi suatu butir  $> 0,3739$  maka dapat disimpulkan bahwa butir tersebut adalah valid. Sebaliknya jika nilai korelasi suatu butir  $< 0,3739$  maka disimpulkan bahwa butir tersebut tidak valid (dinyatakan gugur).

Tabel 4

Rekap Hasil Uji Validitas Instrumen Tingkat Pengetahuan Pemain Sepakbola Peserta Ekstrakurikuler Tentang Taktik dan Strategi dalam Permainan Sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten

| No. | No. Item | r Hitung | r tabel | Keterangan |
|-----|----------|----------|---------|------------|
| 1.  | butir 1  | 0,791    | 0,3739  | valid      |
| 2.  | butir 2  | 0,484    | 0,3739  | valid      |
| 3.  | butir 3  | 0,835    | 0,3739  | valid      |
| 4.  | butir 4  | 0,875    | 0,3739  | valid      |
| 5.  | butir 5  | 0,845    | 0,3739  | valid      |
| 6.  | butir 6  | 0,698    | 0,3739  | valid      |
| 7.  | butir 7  | 0,746    | 0,3739  | valid      |
| 8.  | butir 8  | 0,650    | 0,3739  | valid      |
| 9.  | butir 9  | 0,767    | 0,3739  | valid      |
| 10. | butir 10 | 0,563    | 0,3739  | valid      |
| 11. | butir 11 | 0,530    | 0,3739  | valid      |
| 12. | butir 12 | 0,765    | 0,3739  | valid      |
| 13. | butir 13 | 0,946    | 0,3739  | valid      |
| 14. | butir 14 | 0,698    | 0,3739  | valid      |
| 15. | butir 15 | 0,746    | 0,3739  | valid      |
| 16. | butir 16 | 0,835    | 0,3739  | valid      |
| 17. | butir 17 | 0,834    | 0,3739  | valid      |
| 18. | butir 18 | 0,592    | 0,3739  | valid      |
| 19. | butir 19 | 0,912    | 0,3739  | valid      |
| 20. | butir 20 | 0,839    | 0,3739  | valid      |
| 21. | butir 21 | 0,837    | 0,3739  | valid      |
| 22. | butir 22 | 0,796    | 0,3739  | valid      |
| 23. | butir 23 | 0,690    | 0,3739  | valid      |
| 24. | butir 24 | 0,645    | 0,3739  | valid      |
| 25. | butir 25 | 0,624    | 0,3739  | valid      |
| 26. | butir 26 | 0,843    | 0,3739  | valid      |
| 27. | butir 27 | 0,530    | 0,3739  | valid      |
| 28. | butir 28 | 0,624    | 0,3739  | valid      |

Dari tabel rekap validitas di atas pengujian validitas dinyatakan valid jika  $r$  hitung atau nilai korelasi  $< r$  tabel  $\alpha = 0,05$  adalah 0,3739 sehingga butir *kuesioner* dinyatakan valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga (Suharsimi Arikunto, 2010: 221). Dalam penelitian ini untuk menguji reliabilitas digunakan alat ukur dengan teknik *Alpha Cronbach* dari Suharsimi Arikunto (2010: 239).

Rumus *Alpha* :

$$r_{11} = \left( \frac{k}{(k-1)} \right) \left( 1 - \frac{\sum \delta b^2}{\delta^2 t} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen  
 $k$  = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal  
 $\sum \delta b^2$  = jumlah varians butir  
 $\delta^2 t$  = varians total

Berikut ini kriteria indeks reliabilitas sebagaimana yang dipaparkan oleh Suharsimi Arikunto (2010: 95).

**Tabel. 5**  
**Kriteria Indek Reliabilitas**

| No. | Interval    | Kriteria      |
|-----|-------------|---------------|
| 1   | < 0.200     | Sangat Rendah |
| 2   | 0.200-0.399 | Rendah        |
| 3   | 0.400-0.599 | Cukup         |
| 4   | 0.600-0.799 | Tinggi        |
| 5   | 0.800-1.00  | Sangat Tinggi |

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah seluruh data yang diperoleh benar-benar akurat dan fleksibel. Alat uji yang digunakan adalah *alpha cronbach* suatu instrumen dikatakan reliabel jika mempunyai koefisien (*r* hitung) antara 0 hingga 1.

Dapat diketahui bahwa seluruh pertanyaan dalam variabel penelitian mempunyai koefisien alpha antara 0 sampai dengan +1 yaitu 0.934, dengan demikian seluruh pertanyaan yang digunakan dalam *kuesioner* dinyatakan reliabel untuk digunakan dalam penelitian (Adapun hasil perhitungan dengan bantuan program SPSS dapat dilihat pada lampiran).

## **G. Analisis Data**

Dalam analisis data peneliti menggunakan *grand mean*. Alat ini digunakan untuk mengitung nilai rata-rata dari variabel tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan perhitungan aritmatika. Adapun rumus *mean* menurut (Suharsimi Arikunto, 2010: 284). Tetapi sebelum mencari *grand mean* langkah sebelumnya adalah menentukan presentase. Perhitungan persentase jawaban yang diberikan

responden adalah dengan menggunakan rumus persentase yang dikemukakan oleh (Suharsimi Arikunto, 2006: 54), yaitu :

$$P = \frac{(\sum fx)}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Nilai skor frekuensi butir

Nilai f dihitung dengan data dari angket atau lembar pengamatan yang alternatifnya berskala 2 dengan *multiplechoice* (ya = 1 , Tidak = 0), dari *multiplechoice* tersebut dikalikan dengan total responden yang menjawab pertanyaan.

N = Nilai ideal keseluruhan butir

Nilai N dihitung dengan mengalikan jumlah responden dengan nilai ideal jawaban responden yaitu 1, dalam penelitian ini responden berjumlah 28 jadi nilai N dalam penelitian ini adalah 28 x 2 = 56.

Adapun rumus *Mean* (Suharsimi Arikunto, 2006: 284), adalah sebagai berikut:

$$Mean X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

X = rata-rata hitung *mean*

$\sum X$  = jumlah semua nilai *kuesioner*

N = jumlah responden

$$Grand mean (X) = \frac{total\ rata-rata\ hitung}{jumlah\ pernyataan}$$

Perhitungan *mean* tersebut ditentukan dengan cara mengkombinasikan suatu bobot atau nilai tiap jawaban responden pada tiap-tiap butir pernyataan yang diberi nilai, benar = 1, salah = 0. Apabila mayoritas tanggapan dari responden tersebut benar maka besar *mean* akan mendekati nilai 1, sebaliknya bila mayoritas tanggapan responden salah maka nilai *mean* akan mendekati nilai 1.

Dalam menganalisis data tidak boleh mengambil langkah secara gegabah, tetapi ingin mencari bukti-bukti melalui penelitian agar diperoleh informasi yang lengkap dan rinci mengenai persentase tingkat pengetahuan tentang taktik dan strategi permainan sepakbola peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten. Dalam meneliti tingkat pengetahuan tentang taktik dan strategi maka penulis menentukan kriteria yang akan dijadikan dasar untuk mengambil kesimpulan.

Untuk mengukur tingkat pengetahuan tentang taktik dan strategi digunakan penafsiran data dengan kriteria persentase sebagaimana dikemukakan oleh (Suharsimi Arikunto, 2006: 44), yaitu sebagai berikut:

81-100% = Sangat Baik

61-80% = Baik

41-60% = Cukup

21-40% = Kurang

0-20% = Kurang Sekali

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Distribusi frekuensi**

Data tentang tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten. Adapun jumlah *kuesioner* adalah 28 item pertanyaan yang berasal dari 4 faktor. Faktor taktik individu meliputi 2 indikator, diantaranya adalah mengambil inisiatif kapan bola harus ditendang terdiri dari 2 item pertanyaan dan mengambil inisiatif ke mana bola akan diumpan terdiri dari 1 item pertanyaan.

Distribusi frekuensi berdasarkan pengkategorikan sebagai berikut:

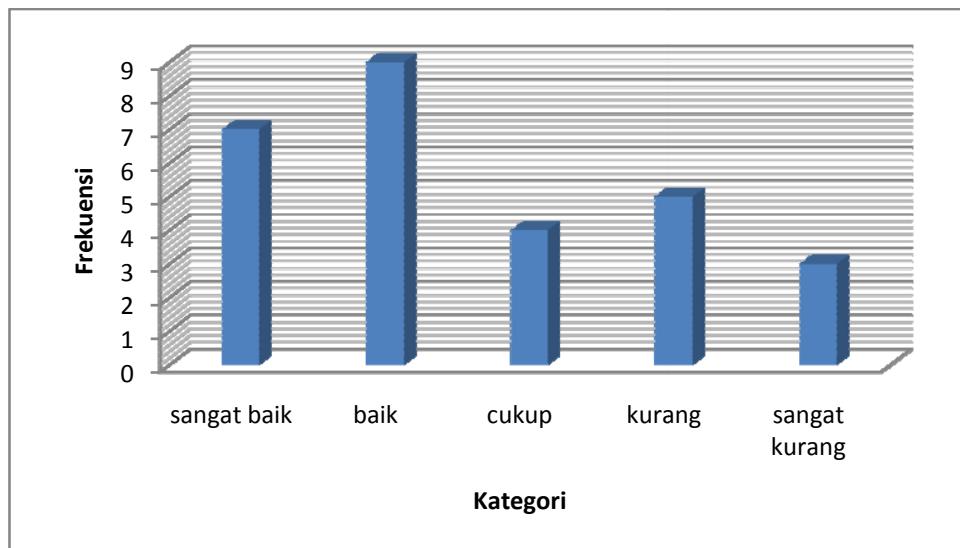
Tabel. 6. Distribusi frekuensi tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola

| No. | Interval  | Kategori      | Frekuensi | Persen | Kumulatif % |
|-----|-----------|---------------|-----------|--------|-------------|
| 1   | 25-26,4   | Sangat Baik   | 7         | 25%    | 25%         |
| 2   | 23,5-24,9 | Baik          | 9         | 32,1%  | 57,15       |
| 3   | 22-23,4   | Cukup         | 4         | 14,3%  | 71,4%       |
| 4   | 20,5-21,9 | Kurang        | 5         | 17,9%  | 89,35       |
| 5   | 19-20,4   | Sangat Kurang | 3         | 10,7%  | 100%        |
|     | Jumlah    |               | 28        | 100    |             |

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa sebanyak 7 siswa atau 25% mengatakan sangat baik terhadap tingkat pengetahuan tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan

strategi dalam permainan sepakbola. Ada 9 siswa atau 32,1% mengatakan baik, ada 4 siswa atau 14,3% mengatakan cukup sedangkan yang mengatakan kurang ada 5 siswa atau 17,9% serta ada 3 siswa atau 10,7%.

Histogram tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi

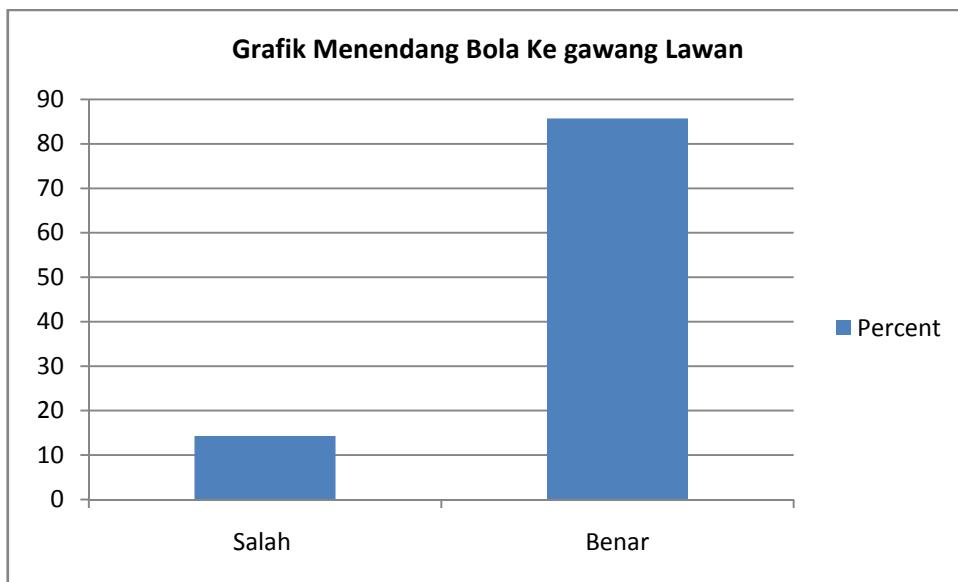
## 2. Analisis Setiap Kuesioner

### a. Faktor Individu

Tabel 7. Menendang bola ke gawang lawan saat posisi kita tidak dijaga lawan/tanpa *marking*

|      |         |       |
|------|---------|-------|
| N    | Valid   | 28    |
|      | Missing | 0     |
| Mean |         | 0.857 |

| butir1 |       |           |         |               |                    |             |
|--------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|
|        |       | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |
| Valid  | Salah | 4         | 14.3    | 14.3          | 4                  | 0           |
|        | Benar | 24        | 85.7    | 85.7          | 28                 | 24          |
|        | Total | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 24          |



Gambar 2. Grafik Menendang Bola Ke gawang Lawan

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 2 dapat diketahui menendang bola ke gawang lawan saat posisi kita tidak dijaga lawan/tanpa *marking*. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 4 responden atau 14,3% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa menendang bola ke gawang lawan saat posisi dijaga sebanyak 24 responden atau 85,7%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik individu yang cukup mengetahui/memahami dalam mengambil inisiatif kapan bola harus ditendang.

Dari tabel 7 diketahui nilai  $\Sigma f_x$  untuk indikator taktik individu dalam mengambil inisiatif kapan bola harus ditendang dengan melakukan tendangan ke gawang lawan tanpa *marking* khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 24 sedangkan hasil perhitungan nilai  $p$  yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma f_x)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{56} \times 100\%$$

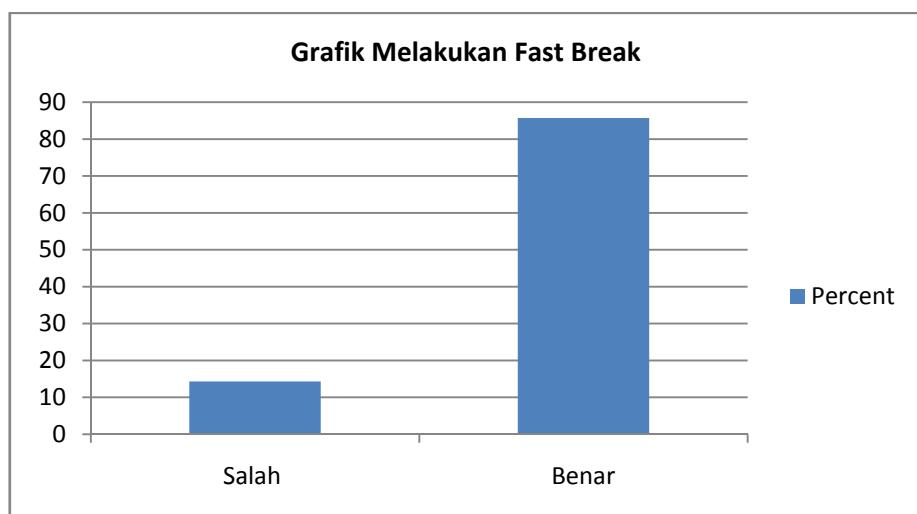
$$= 42,9\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator taktik individu peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam melakukan tendangan ke gawang lawan tidak dijaga lawan/tanpa *marking* sebesar 42,9%.

Tabel 8. Melakukan *fast break* ketika mendapatkan pelanggaran di daerah pertahanan lawan untuk dapat menciptakan gol

| N      | Valid | 28        | Missing | 0             | Mean               | 0.643       |
|--------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|
| Butir2 |       |           |         |               |                    |             |
|        |       | Frequenci | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |
| Valid  | Salah | 10        | 35.7    | 35.7          | 35.7               | 0           |
|        | Benar | 18        | 64.3    | 64.3          | 100                | 18          |
|        | Total | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 18          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 3. Grafik Melakukan *Fast Break*

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 3 dapat diketahui melakukan *fast break* ketika mendapatkan pelanggaran di daerah pertahanan lawan untuk dapat menciptakan gol. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 10 responden atau 35,7% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa melakukan *fast break* ketika mendapatkan pelanggaran di daerah pertahanan lawan untuk dapat menciptakan gol sebanyak 18 responden atau 64,3%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik individu yang kurang mengetahui/memahami dalam mengambil inisiatif ke mana bola akan harus ditendang.

Dari tabel 8 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik individu dalam mengambil inisiatif kapan bola harus ditendang dengan melakukan tendangan ke gawang lawan tanpa *marking* khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 18 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{18}{56} \times 100\%$$

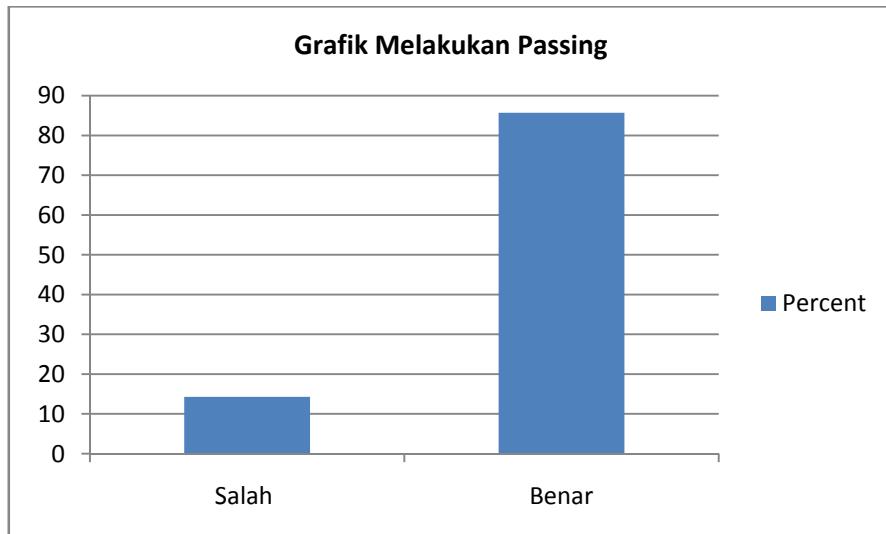
$$= 32,19\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator taktik individu peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam melakukan tendangan ke gawang lawan tidak dijaga lawan/tanpa *marking* sebesar 32,19%.

Tabel 9. Melakukan *passing* ke teman yang tidak dijaga oleh lawan agar mudah diterima

| N      | Valid   | 28        |         |               |                    |             |
|--------|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|
|        | Missing | 0         |         |               |                    |             |
| Mean   |         | 0.857     |         |               |                    |             |
| Butir3 |         |           |         |               |                    |             |
|        |         | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |
| Valid  | Salah   | 4         | 14.3    | 14.3          | 4                  | 0           |
|        | Benar   | 24        | 85.7    | 85.7          | 28                 | 24          |
|        | Total   | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 24          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 4. Grafik Melakukan *Passing*

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 4 dapat diketahui melakukan *passing* ke teman yang tidak dijaga oleh lawan agar mudah diterima. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 4 responden atau 14,3% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa melakukan *passing* ke teman yang tidak dijaga oleh lawan agar mudah diterima sebanyak 24 responden atau 85,7%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa

pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik individu yang cukup mengetahui/memahami dalam mengambil inisiatif ke mana bola akan diumpan.

Dari tabel 9 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik individu dalam mengambil inisiatif ke mana bola akan diumpan dengan melakukan *passing* ke teman yang tidak dijaga oleh lawan agar mudah diterima khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 24 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma fx}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{56} \times 100\%$$

$$= 42,9\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator taktik individu peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam melakukan *passing* agar mudah diterima teman sebesar 42,9%.

Tabel 10. Melakukan umpan silang ke daerah kotak pinalti lawan untuk menciptakan gol

| N      | Valid   | 27        |         |               |                    |             |
|--------|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|
|        | Missing | 0         |         |               |                    |             |
|        | Mean    | 0.964     |         |               |                    |             |
| Butir4 |         |           |         |               |                    |             |
|        |         | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |
| Valid  | Salah   | 1         | 3.6     | 3.6           | 3,6                | 0           |
|        | Benar   | 27        | 96,4    | 96,4          | 100                | 27          |
|        | Total   | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 27          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 5. Grafik Melakukan Umpan Silang

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 5 dapat diketahui pemian sepakbola peserta ekstrakurikuler melakukan umpan silang untuk menciptakan gol. Hasil perhitungan dapat diketahui bahwa dari 28 responden ada 1 responden atau 3,63% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa melakukan umpan silang untuk menciptakan gol sebanyak 27 responden atau 9,6%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik individu yang cukup mengetahui/memahami dalam mengambil inisiatif ke mana bola akan diumpan.

Dari tabel 10 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik individu dalam mengambil inisiatif ke mana bola akan diumpan dengan melakukan umpan silang untuk menciptakan gol khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 27 sedangkan hasil perhitungan nilai  $p$  yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma f_x)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{56} \times 100\%$$

$$= 48,2\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator taktik individu peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam melakukan umpan silang untuk menciptakan gol sebesar 48,2%.

Berikut ini adalah rata-rata (*mean*) keseluruhan persentase dari faktor taktik individu :

$$Mean = \frac{\Sigma X}{N}$$

$$Mean = \frac{166,19\%}{4}$$

$$= 41,55\%.$$

### b. Faktor Taktik Unit

Tabel 11. Menendang dengan kaki bagian dalam untuk memudahkan teman menerima bola untuk menciptakan gol

| N      | Valid   | 28        |         |               |                    |             |
|--------|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|
|        | Missing | 0         |         |               |                    |             |
| Mean   |         | 0.929     |         |               |                    |             |
| Butir5 |         |           |         |               |                    |             |
|        |         | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |
| Valid  | Salah   | 2         | 7,1     | 7,1           | 7,1                | 0           |
|        | Benar   | 26        | 92,9    | 92,9          | 100                | 26          |
|        | Total   | 28        | 100,0   | 100,0         |                    | 26          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 6. Grafik Menendang dengan Kaki Bagian Dalam untuk Menciptakan Gol

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 6 dapat diketahui memendang dengan kaki bagian dalam untuk memudahkan teman menerima bola untuk menciptakan gol. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 2 responden atau 7,1% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa menendang bola dengan kaki dalam memudahkan teman menerima untuk menciptakan gol sebanyak 26 responden atau 92,9%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik unit yang cukup mengetahui/memahami dalam mengambil inisiatif dalam mengambil tendangan penjuru.

Dari tabel 11 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik unit dalam mengambil tendangan penjuru dengan menendang dengan kaki untuk menciptakan gol, khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA

Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 26 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma f_x)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{56} \times 100\%$$

$$= 46,4\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator taktik unit peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam menendang dengan kaki dalam menciptakan gol sebesar 46,4%.

Tabel 12. Melakukan umpan pendek untuk menciptakan *sceremet* di gawang lawan

| N      | Valid   | 28        |         |               |                    |              |
|--------|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|--------------|
|        | Missing | 0         |         |               |                    |              |
| Mean   |         | 0.929     |         |               |                    |              |
| Butir6 |         |           |         |               |                    |              |
|        |         | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma f_x$ |
| Valid  | Salah   | 2         | 7,1     | 7,1           | 7,1                | 0            |
|        | Benar   | 26        | 92,9    | 92,9          | 100                | 26           |
|        | Total   | 28        | 100,0   | 100,0         |                    | 26           |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 7. Grafik Melakukan Umpan Pendek

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 7 dapat diketahui melakukan umpan pendek untuk menciptakan *sceremet* di gawang lawan. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden ada 2 responden atau 7,1% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa melakukan umpan pendek untuk menciptakan *sceremet* di gawang lawan sebanyak 26 responden atau 92,9%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik unit yang cukup mengetahui/memahami dalam mengambil inisiatif dalam mengambil tendangan penjuru.

Dari tabel 12 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik unit dalam melakukan umpan pendek untuk menciptakan *sceremet* khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten dengan jumlah 26 sedangkan hasil perhitungan nilai  $p$  yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma f_x)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{56} \times 100\%$$

$$= 46,4\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk faktor taktik unit peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam melakukan umpan pendek untuk menciptakan *sceremet* di gawang lawan sebesar 46,4%.

Tabel 13. Melakukan jebakan *offside* menggunakan taktik

| N      | Valid | 28        | Missing | 0             | Mean               | 0.893       |
|--------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|
| Butir7 |       |           |         |               |                    |             |
|        |       | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |
| Valid  | Salah | 6         | 21,4    | 21,4          | 21,4               | 0           |
|        | Benar | 22        | 78,6    | 78,6          | 100                | 22          |
|        | Total | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 22          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 8. Grafik Melakukan Jebakan *Offside*

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 8 dapat diketahui melakukan jebakan *offside* dalam menggunakan taktik . Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 6 responden atau 21,4% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa melakukan jebakan *offside* dalam menggunakan taktik sebanyak 22 responden atau 78,6%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik unit yang cukup mengetahui/memahami dalam mengambil inisiatif menjebak *offside* pada lawan.

Dari tabel 13 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik unit dalam melakukan jebakan *offside* dengan menggunakan taktik khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 22 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{56} \times 100\%$$

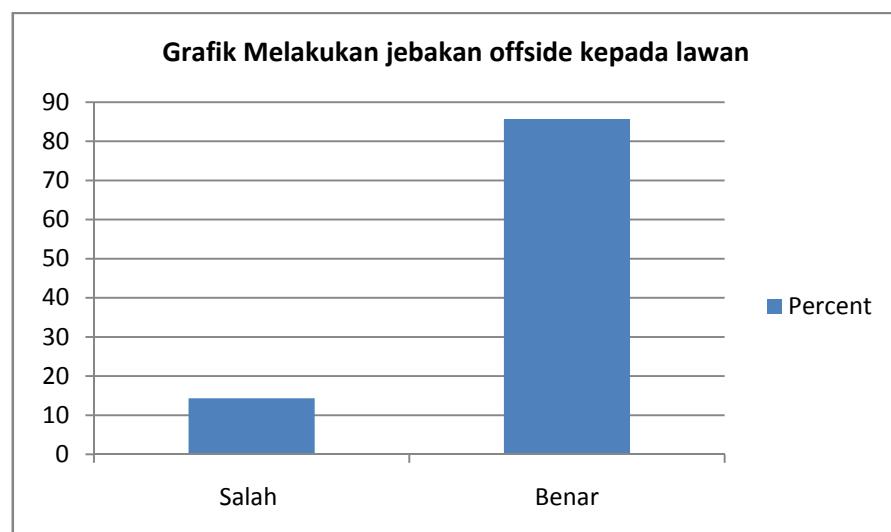
$$= 39,3\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk faktor taktik unit peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam melakukan jebakan *offside* dalam menggunakan taktik 39,3%.

Tabel 14. Melakukan jebakan *offside* menggunakan taktik kepada lawan

| N       | Valid | 28        |         |               |                    |             |
|---------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|
| Missing | 0     |           |         |               |                    |             |
| Mean    | 0.893 |           |         |               |                    |             |
| Butir8  |       |           |         |               |                    |             |
|         |       | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |
| Valid   | Salah | 6         | 21,4    | 21,4          | 21,4               | 0           |
|         | Benar | 22        | 78,6    | 78,6          | 100                | 22          |
|         | Total | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 22          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 9. Grafik Melakukan Jebakan *Offside* Kepada Lawan

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 9 dapat diketahui melakukan jebakan *offside* dalam menggunakan taktik. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden ada 6 responden atau 21,4% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa melakukan jebakan *offside* dalam menggunakan taktik sebanyak 22 responden atau 78,6%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik unit

yang cukup mengetahui/memahami dalam mengambil inisiatif menjebak *offside* pada lawan.

Dari tabel 14 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik unit dalam melakukan jebakan *offside* dengan menggunakan taktik khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 22 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{56} \times 100\%$$

$$= 39,3\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator taktik unit peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam melakukan jebakan *offside* dalam menggunakan taktik 39,3%.

Tabel 15. Melakukan gerakan tipuan untuk guna menguasai jalannya permainan sehingga mempermudah penerapan strategi

|       |       | Butir9    |         |               |                    |             |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|
|       |       | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |
| Valid | Salah | 1         | 3,8     | 3,8           | 3,8                | 0           |
|       | Benar | 27        | 96,2    | 96,2          | 100                | 27          |
|       | Total | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 27          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 10. Grafik Melakukan Gerakan Tipuan

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 10 dapat diketahui untuk melakukan gerakan tipu-tipuan perlu adanya inisiatif. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden ada 1 responden atau 3,8% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa melakukan gerakan pura-pura perlu dikuasai jalannya permintaan untuk mempermudah penerapan strategi sebanyak 27 responden atau 96,2%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik unit yang cukup mengetahui/memahami dalam mengambil inisiatif untuk melakukan tipu-tipuan.

Dari tabel 15 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik unit melakukan gerakan tipu-tipuan guna menguasai jalannya permainan khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten

dengan jumlah 27 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma f_x)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{56} \times 100\%$$

$$= 48,2\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator taktik unit peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten melakukan gerakan pura-pura dalam menguasai permainan sebesar 48,2%.

Tabel 16. Melakukan tendangan bebas yang dihadapi dua orang untuk mengacaukan konsentrasi kiper

| N       | Valid   | 28        |         |               |                    |              |
|---------|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|--------------|
|         | Missing | 0         |         |               |                    |              |
| Mean    |         | 0.962     |         |               |                    |              |
| Butir10 |         |           |         |               |                    |              |
|         |         | Frequenci | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma f_x$ |
| Valid   | Salah   | 1         | 3,8     | 3,8           | 3,8                | 0            |
|         | Benar   | 27        | 96,2    | 96,2          | 100                | 27           |
|         | Total   | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 27           |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 11. Grafik melakukan tendangan bebas

Berdasarkan tabel 16 dan gambar 11 dapat diketahui dapat melakukan tendangan bebas untuk mengacaukan konsentrasi kiper. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden ada 1 responden atau 3,8% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa dapat melakukan tendangan bebas untuk mengacaukan konsentrasi kiper sebanyak 27 responden atau 96,2%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik unit yang cukup mengetahui/memahami dalam mengambil inisiatif melakukan untuk melakukan tipu-tipuan.

Dari tabel 16 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik unit dapat melakukan tendangan bebas yang dihadapi dua orang untuk mengacaukan konsentrasi kiper khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 27 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma f_x)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{56} \times 100\%$$

$$= 48,2\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator taktik unit peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dapat melakukan tendangan bebas untuk mengacaukan konsentrasi kiper sebesar 48,2%.

Berikut ini adalah rata-rata (*mean*) keseluruhan persentase dari faktor taktik unit :

$$Mean = \frac{\Sigma X}{N}$$

$$Mean = \frac{267,8\%}{4}$$

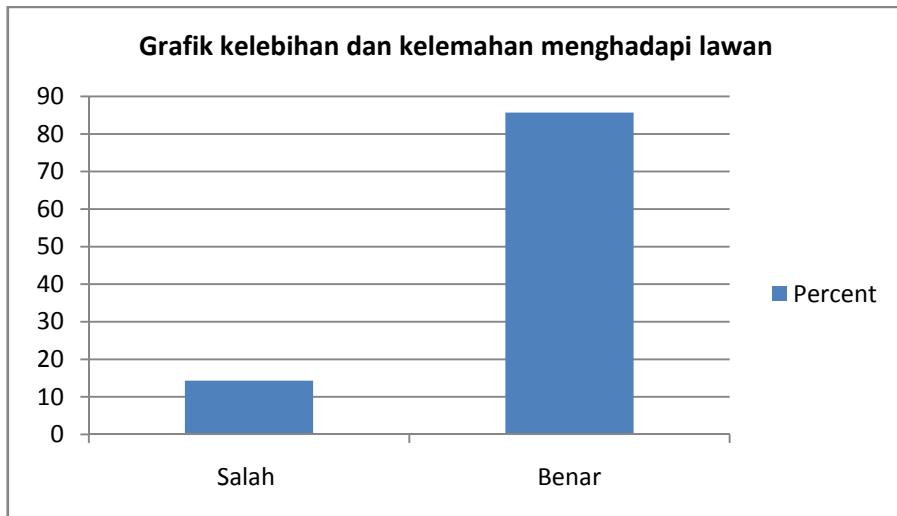
$$= 44,63\%.$$

### c. Taktik Beregu

Tabel 17. Kelemahan dan kelebihan faktor yang harus diperhatikan dalam menghadapi lawan

| N       |       | Valid     | 28      | Butir11       |                    |             |
|---------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|
|         |       | Missing   | 0       |               |                    |             |
| Mean    |       |           | 0.714   |               |                    |             |
| Butir11 |       |           |         |               |                    |             |
|         |       | Frequenci | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |
| Valid   | Salah | 8         | 28,6    | 28.6          | 28.6               | 0           |
|         | Benar | 20        | 71.4    | 71.4          | 100                | 20          |
|         | Total | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 20          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar. 12. Grafik Kelebihan dan Kelemahan Menghadapi Lawan

Berdasarkan tabel 17 dan gambar 12 dapat diketahui kelemahan dan kelebihan faktor yang harus diperhatikan dalam menghadapi lawan. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden ada 8 responden atau 28,6% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa kelemahan dan kelebihan faktor yang harus diperhatikan dalam menghadapi lawan sebanyak 20 responden atau 71,4%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik beregu yang kurang mengetahui/memahami dalam mengambil inisiatif untuk memancing lawan supaya memperlambat/mempercepat tempo permainan.

Dari tabel 17 diketahui nilai  $\Sigma f_x$  untuk indikator taktik beregu mengetahui kelemahan dan kelebihan faktor yang harus diperhatikan dalam menghadapi lawan khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 20 sedangkan hasil perhitungan nilai  $p$  yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma f_x)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{20}{56} \times 100\%$$

$$= 35,7\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator taktik beregu peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten harus memperhatikan kelemahan dan kelebihan faktor yang harus diperhatikan dalam menghadapi lawan sebesar 35,7%.

Tabel 18. Melakukan serangan secara terus menerus untuk memperlambat tempo permainan lawan

| N       | Valid   | 28        |         |               |                    |              |
|---------|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|--------------|
|         | Missing | 0         |         |               |                    |              |
| Mean    |         | 0.857     |         |               |                    |              |
| Butir12 |         |           |         |               |                    |              |
|         |         | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma f_x$ |
| Valid   | Salah   | 4         | 14.3    | 14.3          | 14.3               | 0            |
|         | Benar   | 24        | 85.7    | 85.7          | 100                | 24           |
|         | Total   | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 24           |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 13. Grafik melakukan serangan secara terus menerus

Berdasarkan tabel 18 dan gambar 13 dapat diketahui dapat melakukan serangan secara terus menerus untuk memperlambat tempo/waktu permainan lawan. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden ada 4 responden atau 14,3% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa dapat melakukan serangan secara terus menerus untuk memperlambat tempo/waktu pertandingan sebanyak 24 responden atau 85,7%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik beregu yang kurang mengetahui/memahami dalam mengambil inisiatif untuk memancing lawan supaya memperlambat atau mempercepat tempo permainan.

Dari tabel 18 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik beregu dapat melakukan serangan secara terus menerus untuk memperlambat tempo/waktu pertandingan khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 24 sedangkan hasil perhitungan nilai  $p$  yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{56} \times 100\%$$

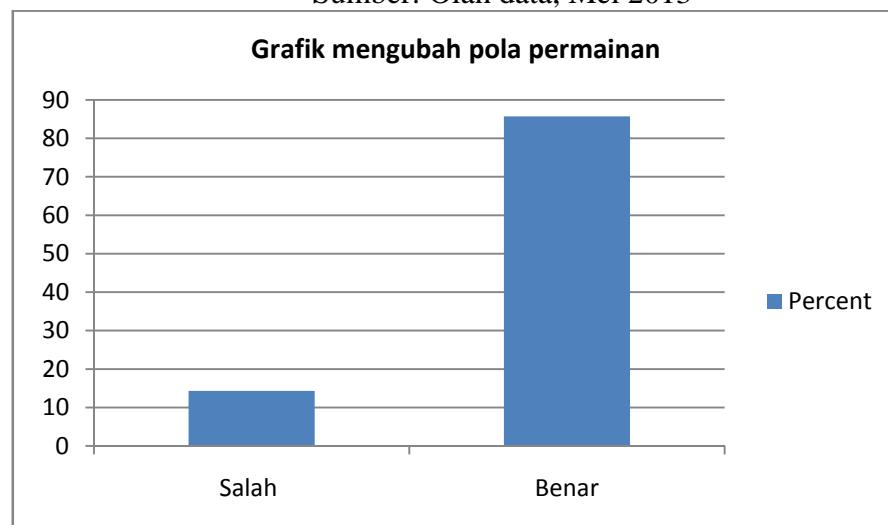
$$= 42,9\%$$

Hasil perhitungan nilai  $p$  untuk indikator taktik beregu peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten harus dapat melakukan serangan secara terus menerus untuk memperlambat tempo/waktu pertandingan sebesar 42,9%.

Tabel 19. Mengubah pola permainan pada saat unggul untuk mempertahankan skor

| N       | Valid   | 28        |         |               |                    |             |
|---------|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|
|         | Missing | 0         |         |               |                    |             |
| Mean    |         | 0.893     |         |               |                    |             |
| Butir13 |         |           |         |               |                    |             |
|         |         | Frequenci | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |
| Valid   | Salah   | 3         | 10,7    | 10,7          | 10,7               | 0           |
|         | Benar   | 25        | 89,3    | 89,3          | 100                | 25          |
|         | Total   | 28        | 100,0   | 100,0         |                    | 25          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 14. Grafik mengubah pola permainan

Berdasarkan tabel 19 dan gambar 14 dalam mengubah pola permainan saat unggul mempertahankan skor. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden ada 3 responden atau 10,7% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa pemain sepakbola harus mengetahui untuk mengubah pola permainan saat unggul dalam mempertahankan skor sebanyak 25 responden atau 89,3%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik unit

yang cukup untuk mengetahui dalam permainan perlu mengubah pola permainan.

Dari tabel 19 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik beregu untuk mengubah pola permainan pada saat unggul dalam mempertahankan skor khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 25 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{25}{56} \times 100\%$$

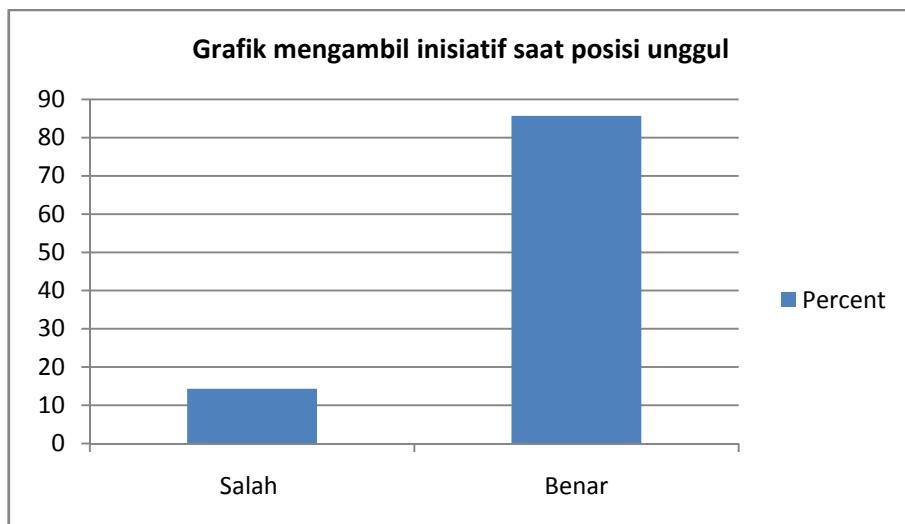
$$= 44,6\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator taktik beregu peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten untuk mengubah pola permainan pada saat unggul dalam mempertahankan skor sebesar 44,6%.

Tabel 20. Mengambil inisiatif untuk mengubah pola permainan saat posisi unggul

| N       |       | Valid     | 28      | Missing       | 0                  | Mean | 0.857       |
|---------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|------|-------------|
| Butir14 |       |           |         |               |                    |      |             |
|         |       | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent |      | $\Sigma fx$ |
| Valid   | Salah | 4         | 14,3    | 14,3          | 14,3               |      | 0           |
|         | Benar | 24        | 85,7    | 85,7          | 100                |      | 24          |
|         | Total | 28        | 100.0   | 100.0         |                    |      | 24          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 15.Grafik mengambil inisiatif saat posisi unggul

Berdasarkan tabel 20 dan gambar 15 dapat diketahui dalam memperlambat tempo permainan saat posisi unggul. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 4 responden atau 14,3% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa dalam memperlambat tempo permainan saat posisi unggul sebanyak 24 responden atau 85,7%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik unit yang cukup dalam mengubah pola permainan.

Dari tabel 20 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik beregu dalam memperlambat pola permainan saat posisi unggul khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 24 sedangkan hasil perhitungan nilai  $p$  yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

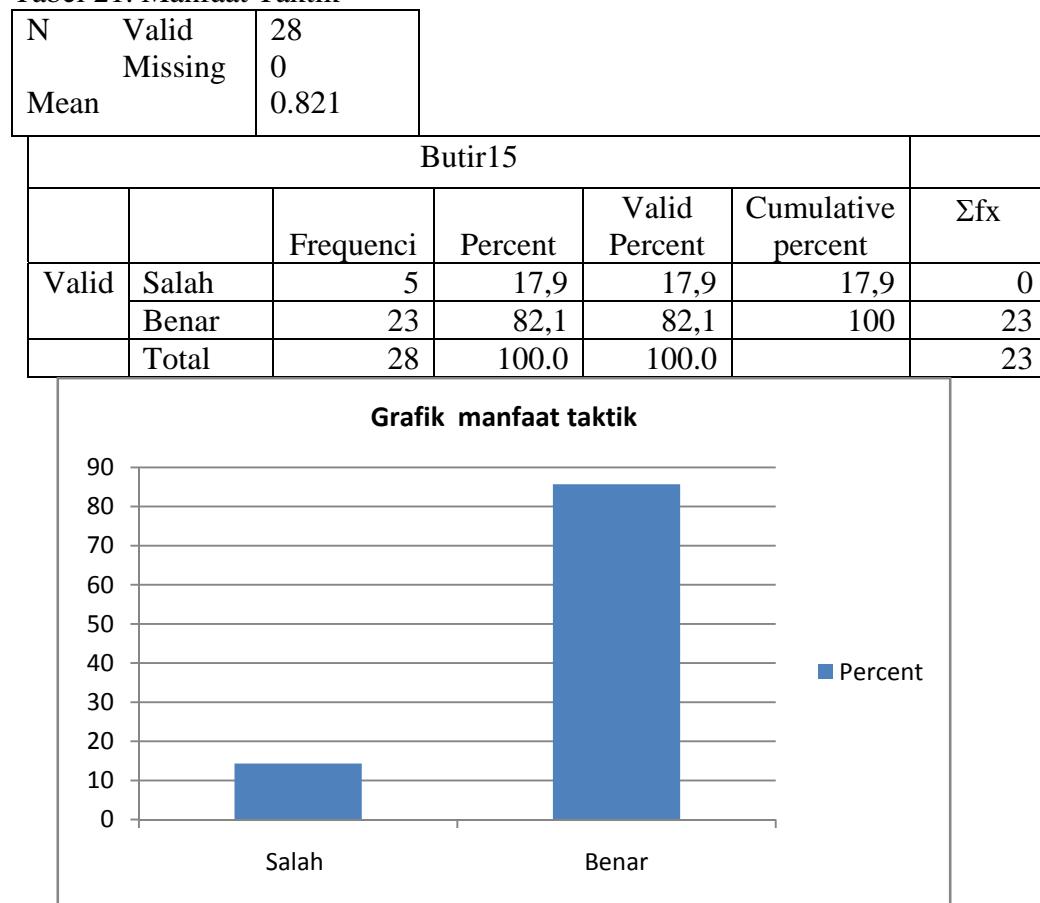
$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{56} \times 100\%$$

$$= 42,9\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator taktik beregu peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam memperlambat pola permainan saat posisi unggul 42,9%.

Tabel 21. Manfaat Taktik



Gambar 16. Grafik manfaat taktik

Berdasarkan tabel 21 dan gambar 16 dapat diketahui untuk mengetahui manfaat taktik dalam permainan sepakbola. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden ada 5 responden atau 17,9% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa

dalam memperlambat tempo permainan saat posisi unggul sebanyak 23 responden atau 82,1%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik unit yang cukup dalam mengubah pola permainan.

Dari tabel 21 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik beregu dalam mengetahui manfaat taktik khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 23 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{23}{56} \times 100\%$$

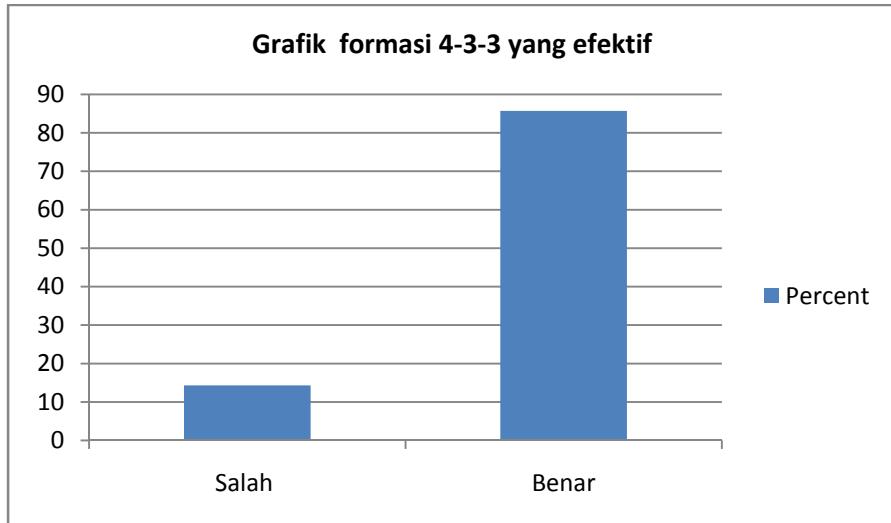
$$= 41,1\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator taktik beregu peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam mengetahui manfaat taktik 41,1%.

Tabel 22. Formasi 4-3-3 yang Efektif untuk Bertahan

| N       | Valid | 28        | Missing | 0             | Mean               | 0.679       |
|---------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|
| Butir16 |       |           |         |               |                    |             |
|         |       | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |
| Valid   | Salah | 9         | 32,1    | 32,1          | 32,1               | 0           |
|         | Benar | 19        | 67,9    | 67,9          | 100                | 19          |
|         | Total | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 19          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 17. Grafik formasi 4-3-3 untuk bertahan

Berdasarkan tabel 22 dan gambar 17 dapat diketahui Formasi 4-3-3 yang efektif untuk bertahan. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 2 responden atau 7,1% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa formasi 4-3-3 yang efektif untuk bertahan sebanyak 26 responden atau 92,9%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik unit yang cukup mengetahui/memahami.

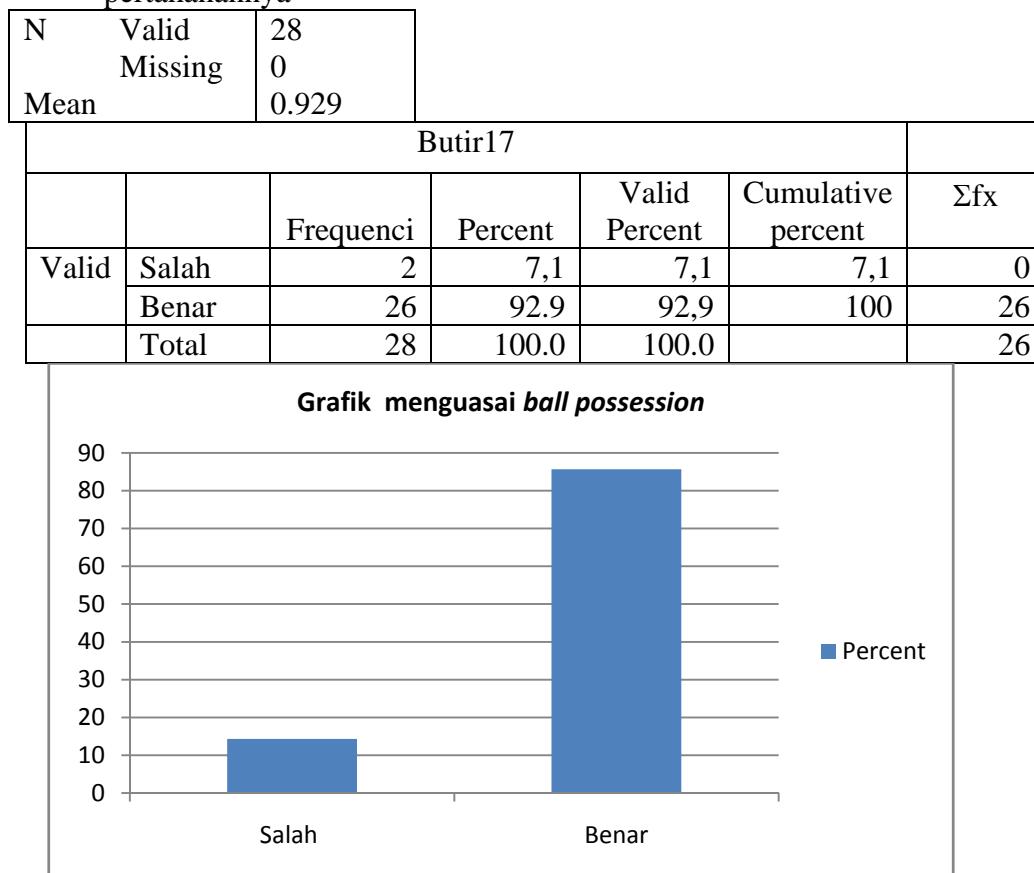
Dari tabel 22 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik unit dalam formasi 4-3-3 yang efektif untuk bertahan khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 26 sedangkan hasil perhitungan nilai  $p$  yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{56} \times 100\% = 46,4\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator taktik unit peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten formasi 4-3-3 yang efektif untuk bertahan sebesar 42,9%.

Tabel 23. Menguasai *ball possession* untuk memancing lawan keluar dari daerah pertahanannya



Gambar 18. Grafik menguasai ball possession

Berdasarkan tabel 23 dan gambar 17 dapat menguasai *ball possession* untuk memancing lawan keluar dari daerah pertahanannya. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 2 responden atau 7,1% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa menguasai *ball possession* untuk memancing lawan keluar dari permainan sebanyak 26 responden atau 92,9%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler

SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik beregu yang cukup mengetahui/memahami dalam mengambil inisiatif memancing lawan supaya naik/tidak menarik mundur di daerah pertahanan.

Dari tabel 23 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik beregu dalam menguasai *ball possession* untuk memancing lawan keluar dari permainan khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 26 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{56} \times 100\%$$

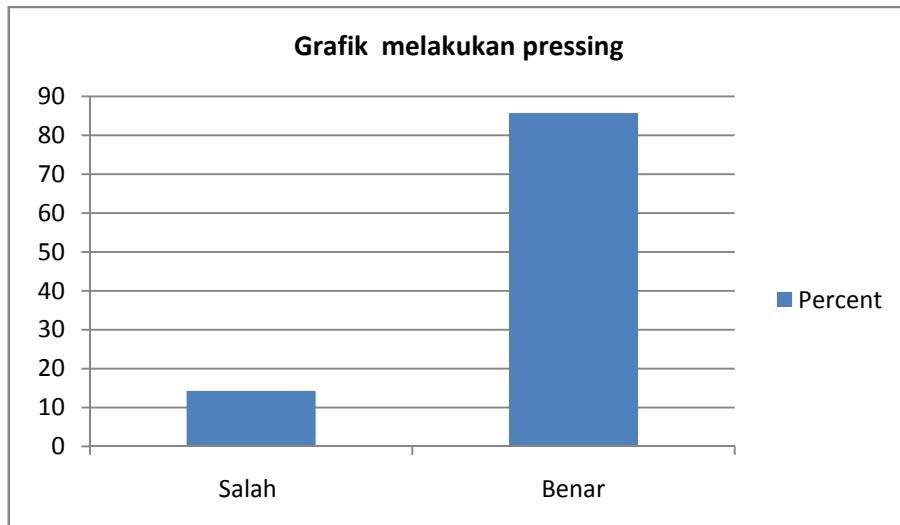
$$= 46,4\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator taktik beregu peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam menguasai *ball possession* untuk memancing lawan keluar dari permainan sebesar 46,4%.

Tabel 24. Melakukan *pressing* di daerah pertahanan lawan untuk menarik mundur pemain lawan

|       |       | Butir18   |         |               |                    |             |  |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|--|
|       |       | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |  |
| Valid | Salah | 0         | 0       | 0             | 0                  | 0           |  |
|       | Benar | 28        | 100     | 100           | 100                | 28          |  |
|       | Total | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 28          |  |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 19. Grafik melakukan pressing

Berdasarkan tabel 24 dan gambar 19 dapat melakukan *pressing* di daerah pertahanan lawan untuk menarik mundur pemain lawan. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 2 responden atau 7,1% pemain ekstrakurikuler tidak ada yang menyatakan salah, artinya semua pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa dengan melakukan *pressing* di daerah pertahanan lawan untuk menarik mundur pemain lawan sebanyak 28 responden atau 100%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki taktik beregu yang cukup mengetahui/memahami dalam mengambil inisiatif memancing lawan supaya naik/tidak menarik mundur di daerah pertahanan.

Dari tabel 24 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator taktik beregu dalam melakukan *pressing* di daerah pertahanan lawan untuk menarik mundur pemain lawan khusus peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas

dengan jumlah 28 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{28}{56} \times 100\%$$

$$= 50\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator taktik beregu peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam melakukan *pressing* di daerah pertahanan lawan untuk menarik mundur pemain lawan sebesar 50%.

Berikut ini adalah rata-rata (*mean*) keseluruhan persentase dari faktor taktik beregu :

$$Mean = \frac{\Sigma X}{N}$$

$$Mean = \frac{350\%}{8}$$

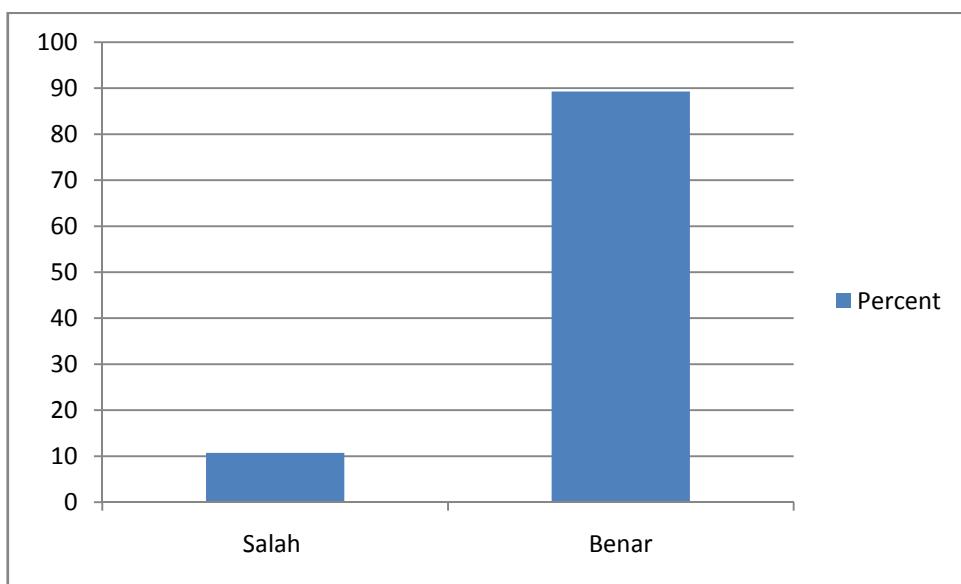
$$= 43,75\%.$$

#### d. Faktor Strategi

Tabel 25. Strategi Digunakan Sesaat Sebelum Pertandingan

| N       | Valid   | 28        |         |               |                    |             |
|---------|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|
|         | Missing | 0         |         |               |                    |             |
| Mean    |         | 0.893     |         |               |                    |             |
| Butir19 |         |           |         |               |                    |             |
|         |         | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |
| Valid   | Salah   | 1         | 3,6     | 3,6           | 3,6                | 0           |
|         | Benar   | 27        | 96,4    | 96,4          | 100                | 27          |
|         | Total   | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 27          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 20. Strategi Digunakan Sesaat Sebelum Pertandingan

Berdasarkan tabel 25 dan gambar 20 tentang strategi digunakan sesaat sebelum pertandingan. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 1 responden atau 3,6% peserta ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan peserta ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa pemain sepakbola harus mengetahui tentang strategi sebanyak 27 responden atau 96,4%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki pengetahuan tentang pengertian strategi untuk menyerang lawan.

Dari tabel 25 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator pengertian strategi peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas dengan jumlah 27 sedangkan hasil perhitungan nilai  $p$  yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma f_x)}{N} \times 100\%$$

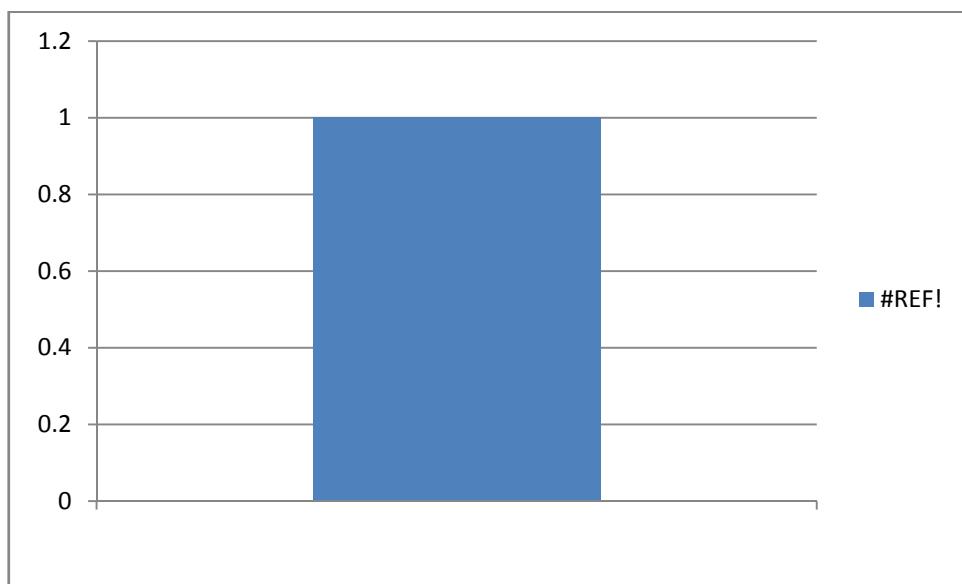
$$P = \frac{27}{56} \times 100\%$$

$$= 48,2\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator pengertian strategi peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten harus memiliki pengetahuan tentang pengertian strategi sebenarnya, sehingga dapat menyerang lawan dengan skor sebesar 48,2%.

Tabel 26. Strategi adalah pola pikir yang digunakan sesaat sebelum pertandingan dimulai yaitu membentuk formasi 4-3-3

| N       | Valid   | 28        |         |               |                    |             |
|---------|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|
|         | Missing | 0         |         |               |                    |             |
| Mean    |         | 0.893     |         |               |                    |             |
| Butir20 |         |           |         |               |                    |             |
|         |         | Frequenci | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |
| Valid   | Salah   | 1         | 3,6     | 3,6           | 3,6                | 0           |
|         | Benar   | 27        | 96,4    | 96,4          | 100                | 27          |
|         | Total   | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 27          |



Gambar 21. Grafik Formasi 4-3-3

Berdasarkan tabel 26 dan gambar 21 dalam melakukan formasi 4-3-3 yang efektif untuk bertahan atau pertahanan. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 1 responden atau 3,6% peserta ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan peserta ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa pemain sepakbola harus melakukan formasi 4-3-3 untuk pertahanan sebanyak 27 responden atau 96,4%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki siasat untuk melakukan pertahanan melawan musuh.

Dari tabel 26 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator pengertian strategi peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 27 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{56} \times 100\%$$

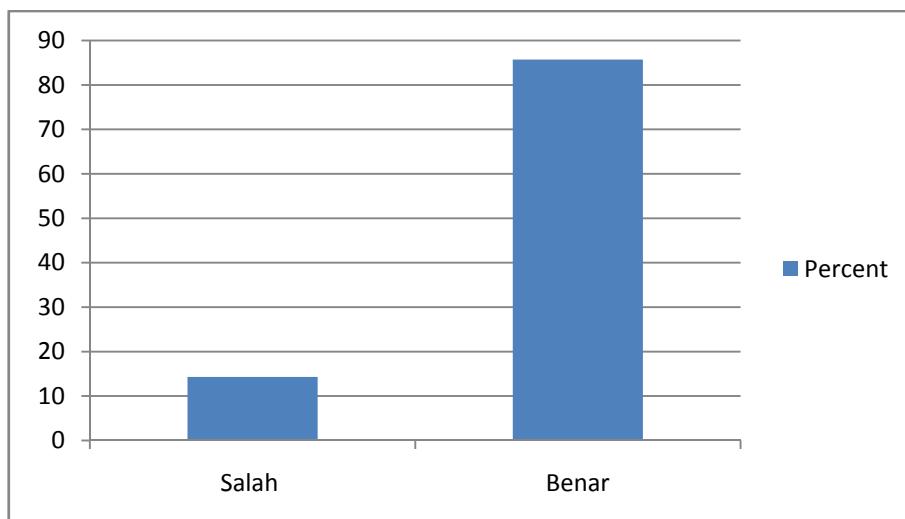
$$= 48,2\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator pengertian strategi peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten untuk melakukan penjagaan pada lawan pertahanan sebesar 48,2%.

Tabel 27. Penjagaan satu lawan satu dilakukan didaerah 1/3 lapangan

| N       | Valid | 28        |         |               |                    |             |
|---------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|
| Missing | 0     |           |         |               |                    |             |
| Mean    | 0.893 |           |         |               |                    |             |
| Butir21 |       |           |         |               |                    |             |
|         |       | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |
| Valid   | Salah | 3         | 10,7    | 10,7          | 10,7               | 0           |
|         | Benar | 25        | 89,3    | 89,3          | 100                | 25          |
|         | Total | 28        | 100,0   | 100,0         |                    | 25          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 22. Penjagaan satu lawan satu dilakukan didaerah 1/3 lapangan

Berdasarkan tabel 27 dan gambar 22 dalam penjagaan satu lawan satu dilakukan didaerah 1/3 lapangan. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 3 responden atau 10,7% peserta ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan peserta ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa pemain sepakbola melakukan penjagaan satu lawan satu dilakukan didaerah 1/3 lapangan sebanyak 27 responden atau 96,4%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas

Kabupaten Klaten melakukan penjagaan satu lawan satu dilakukan didaerah 1/3 lapangan pada lawan.

Dari tabel 27 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk penggunaan strategi peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 25 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{25}{56} \times 100\%$$

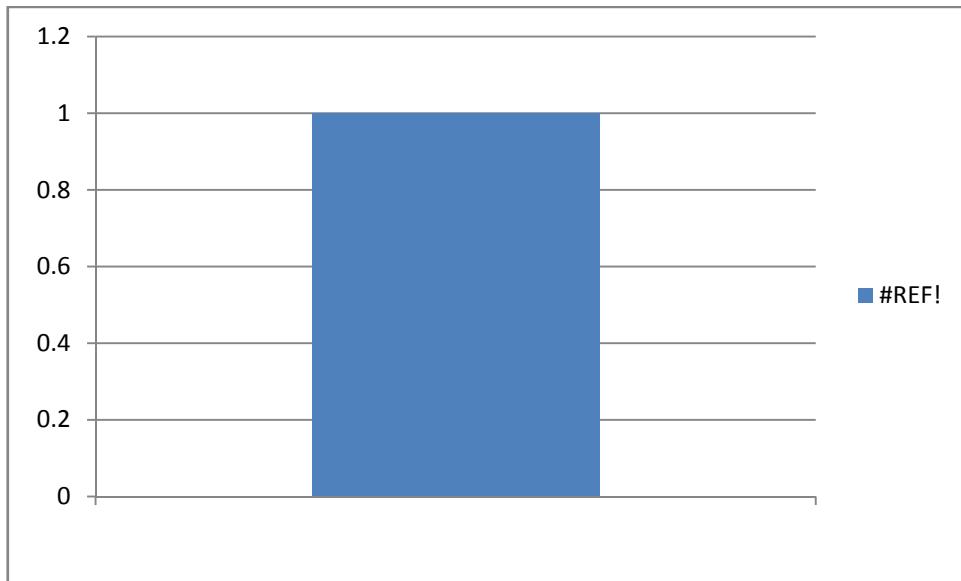
$$= 44,6\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator penggunaan strategi peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten melakukan penjagaan satu lawan satu dilakukan didaerah 1/3 lapangan sebesar 44,6%.

Tabel 28. Penyusunan Strategi berdasarkan Kondisi Di lapangan

| N       |       | Valid     | 28    | Missing |       | 0             | Mean  |                    | 0.895 |             |
|---------|-------|-----------|-------|---------|-------|---------------|-------|--------------------|-------|-------------|
| Butir22 |       |           |       |         |       |               |       |                    |       |             |
|         |       | Frequenci |       | Percent |       | Valid Percent |       | Cumulative percent |       | $\Sigma fx$ |
| Valid   | Salah | 2         | 7,1   | 7,1     | 7,1   | 7,1           | 7,1   | 7,1                | 0     | 0           |
|         | Benar | 26        | 92,9  | 92,9    | 92,9  | 92,9          | 92,9  | 100                | 26    | 26          |
|         | Total | 28        | 100.0 | 100.0   | 100.0 | 100.0         | 100.0 | 100.0              | 28    | 28          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 23. Grafik Penyusunan Strategi didasari kondisi di lapangan

Berdasarkan tabel 28 dan gambar 23 dapat melakukan penyusunan strategi didasari pada kondisi di lapangan. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 2 responden atau 7,1% peserta ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan peserta ekstrakurikuler menyatakan benar dalam melakukan penyusunan strategi didasari pada kondisi di lapangan sebanyak 26 responden atau 92,9%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dapat menggunakan strategi di didasari pada kondisi di lapangan dalam melakukan pengamatan pada lawan.

Dari tabel 28 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator penggunaan strategi peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 26 sedangkan hasil perhitungan nilai  $p$  yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

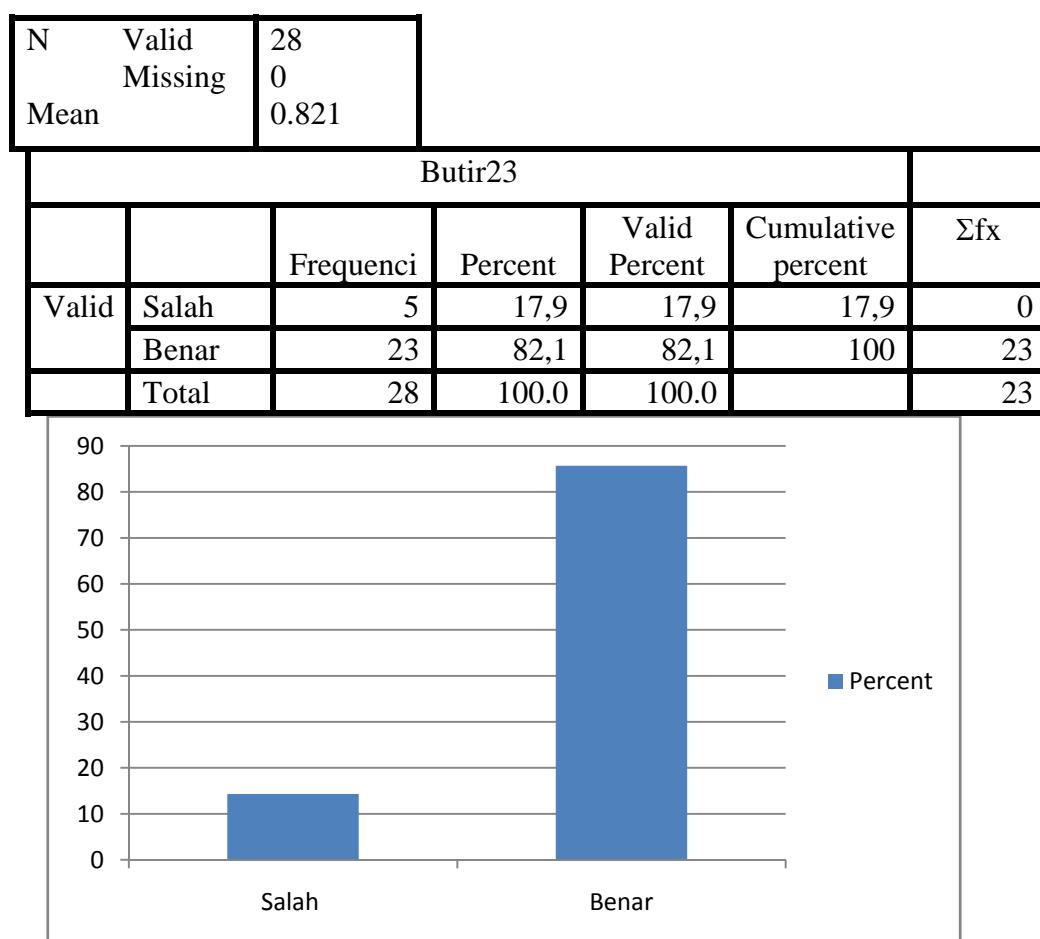
$$P = \frac{(\Sigma f_x)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{56} \times 100\%$$

$$= 46,4\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator penggunaan strategi peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam penyusunan strategi yang didasari pada kondisi lawan sebesar 46,4%.

Tabel 29. Jenis Strategi



Gambar 24. Jenis strategi

Berdasarkan tabel 29 dan gambar 24 dapat diketahui untuk mengetahui jenis strategi dalam permainan sepakbola. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28

responden, 5 responden atau 17,9% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa dalam memperlambat tempo permainan saat posisi unggul sebanyak 23 responden atau 82,1%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten jenis strategi yang cukup dalam melakukan penjagaan terhadap lawan.

Dari tabel 29 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator jenis strategi peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 23 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{23}{56} \times 100\%$$

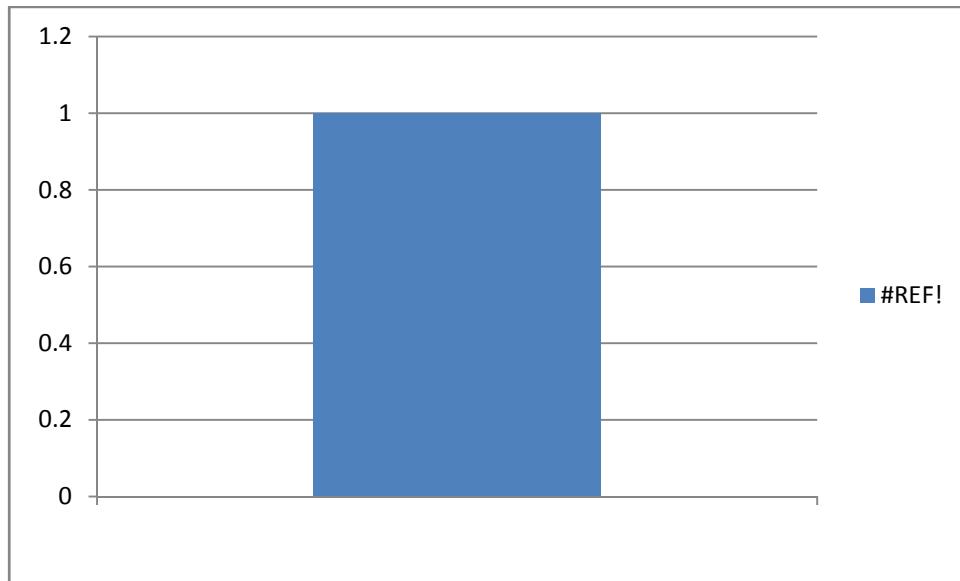
$$= 41,1\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator jenis strategi peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam mengetahui jenis strategi 41,1%.

Tabel 30. Fungsi strategi dalam permainan sepakbola

| N       | Valid | 28        | Missing | 0             | Mean               | 0.821 |             |
|---------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------|-------------|
| Butir24 |       |           |         |               |                    |       |             |
|         |       | Frequenci | Percent | Valid Percent | Cumulative percent |       | $\Sigma fx$ |
| Valid   | Salah | 2         | 7,1     | 7,1           | 7,1                |       | 0           |
|         | Benar | 26        | 92,9    | 92,9          | 100                |       | 26          |
|         | Total | 28        | 100.0   | 100.0         |                    |       | 26          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 25. Grafik fungsi strategi dalam permainan sepakbola

Berdasarkan tabel 30 dan gambar 25 dapat diketahui untuk mengetahui fungsi strategi dalam permainan sepakbola. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 2 responden atau 7,1% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa dalam permainan sepakbola perlu adanya penjagaan terhadap lawan sebanyak 26 responden atau 92,9%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten harus memiliki siasat dan pola pikir yang cukup dalam melakukan penjagaan terhadap lawan.

Dari tabel 30 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator penjagaan terhadap lawan dalam mengetahui manfaat atau fungsi strategi khusus untuk peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 26 sedangkan hasil perhitungan nilai  $p$  yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma f_x)}{N} \times 100\%$$

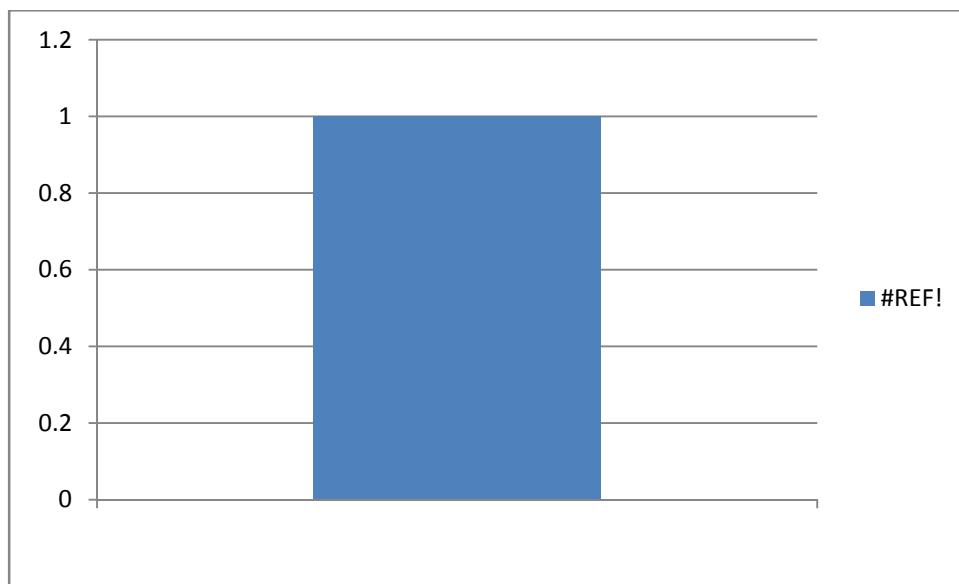
$$P = \frac{26}{56} \times 100\%$$

$$= 46,4\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator jenis strategi peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam mengetahui manfaat taktik 46,4%.

Tabel 31. Latihan secara efektif dan efisien untuk memantapkan pola permainan

| N       | Valid   | 28        |         |               |                    |  |              |
|---------|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|--|--------------|
|         | Missing | 0         |         |               |                    |  |              |
| Mean    |         | 0.893     |         |               |                    |  |              |
| Butir25 |         |           |         |               |                    |  |              |
|         |         | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent |  | $\Sigma f_x$ |
| Valid   | Salah   | 0         | 0       | 0             | 0                  |  | 0            |
|         | Benar   | 28        | 100     | 100           | 100                |  | 28           |
|         | Total   | 28        | 100.0   | 100.0         |                    |  | 28           |



Gambar 26. Grafik latihan secara efektif dan efisien

Berdasarkan tabel 31 dan gambar 26 dapat diketahui melakukan latihan secara efektif dan efisien untuk memantapkan pola permainan. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 0 responden atau 0% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa melakukan latihan secara efektif dan efisien untuk memantapkan pola permainan sebanyak 28 responden atau 100%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki strategi dalam melakukan pengambilan keputusan yang baik.

Dari tabel 31 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator strategi jangka pendek peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 28 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{28}{56} \times 100\%$$

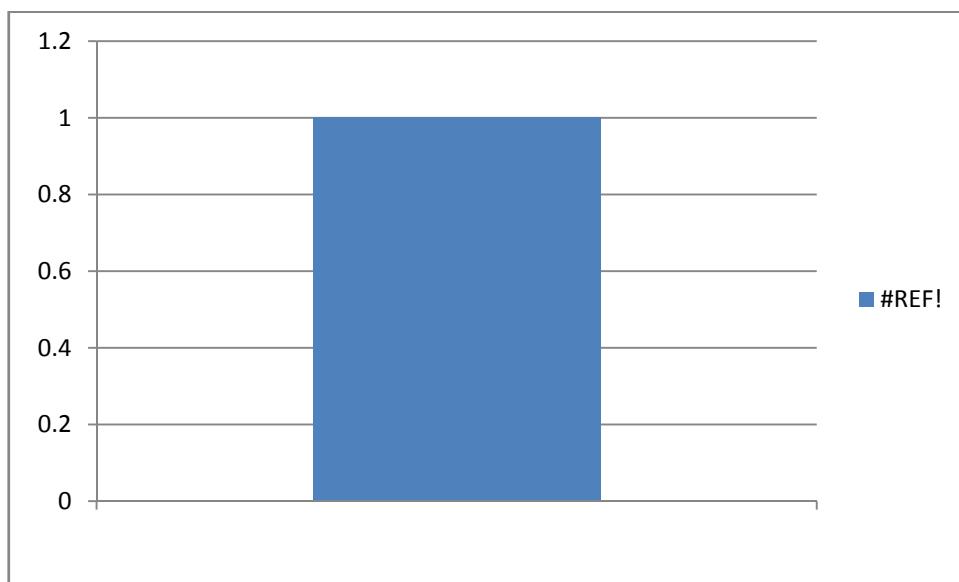
$$= 50\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator strategi jangka pendek peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten harus melakukan latihan secara efektif dan efisien dalam permainan 50%.

Tabel 32. Melakukan *wall pass* sangat efektif untuk membongkar pertahanan lawan

| N       | Valid   | 28        |         |               |                    |             |   |
|---------|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|---|
|         | Missing | 0         |         |               |                    |             |   |
| Mean    |         | 0.857     |         |               |                    |             |   |
| Butir26 |         |           |         |               |                    |             |   |
|         |         | Frequenci | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |   |
| Valid   | Salah   | 0         | 0       | 0             | 0                  | 0           | 0 |
|         | Benar   | 28        | 28      | 28            | 100                | 28          |   |
|         | Total   | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 28          |   |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 27. Grafik melakukan *wall pass*

Berdasarkan tabel 32 dan gambar 27 dapat diketahui dalam melakukan *wall pass* sangat efektif untuk membongkar pertahanan lawan. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden atau 100% menyatakan benar bahwa dalam melakukan penyerangan di daerah lawan harus efektif. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta

ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki strategi yang baik dalam pengambilan keputusan.

Dari tabel 32 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator strategi jangka pendek peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 28 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

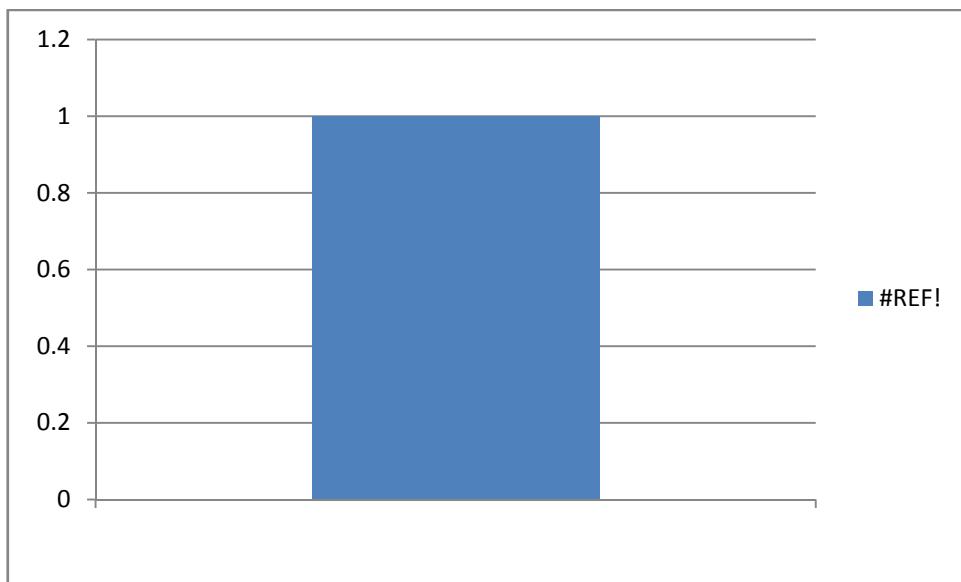
$$P = \frac{28}{56} \times 100\%$$

$$= 50\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator strategi jangka pendek peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten melakukan penyerangan pada daerah lawan harus efektif 42,9%.

Tabel 33. Gerakan pura-puraguna menguasai jalannya pertandingan

|       |       | Butir27   |         |               |                    |             |  |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|--|
|       |       | Frequenci | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |  |
| Valid | Salah | 1         | 3,1     | 3,1           | 3,1                | 0           |  |
|       | Benar | 27        | 96,9    | 96,9          | 100                | 27          |  |
| Total |       | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 22          |  |



Gambar 28. Gerakan pura-pura guna menguasai jalannya permainan

Berdasarkan tabel 33 dan gambar 28 dapat diketahui melakukan gerakan pura-pura guna menguasai jalannya permainan. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 1 responden atau 3,6% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa melakukan latihan secara efektif dan efisien untuk memantapkan pola permainan sebanyak 27 responden atau 96.4%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki strategi dalam melakukan pengambilan keputusan yang baik.

Dari tabel 32 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator strategi subyektif peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 27 sedangkan hasil perhitungan nilai  $p$  yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma f_x)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{56} \times 100\%$$

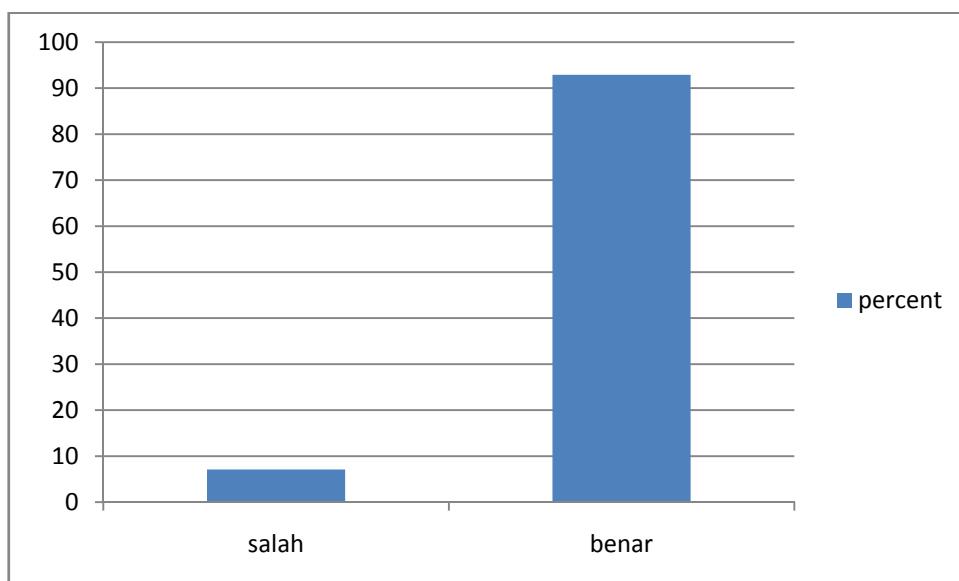
$$= 48,2\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator strategi subyektif peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten harus melakukan gerakan pura-pura untuk guna menguasai jalannya permainan 48,2%.

Tabel 34. Menghadapi lawan dengan strategi bertahan total

| N       | Valid   | 28        |         |               |                    |             |
|---------|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|-------------|
|         | Missing | 0         |         |               |                    |             |
| Mean    |         | 0.857     |         |               |                    |             |
| Butir28 |         |           |         |               |                    |             |
|         |         | Frequensi | Percent | Valid Percent | Cumulative percent | $\Sigma fx$ |
| Valid   | Salah   | 2         | 7,1     | 7,1           | 7,1                | 0           |
|         | Benar   | 26        | 92,9    | 92,9          | 100                | 26          |
|         | Total   | 28        | 100.0   | 100.0         |                    | 26          |

Sumber: Olah data, Mei 2013



Gambar 29. Grafik Menghadapi lawan dengan strategi bertahan total

Berdasarkan tabel 34 dan gambar 29 dapat diketahui dalam menghadapi lawan dengan strategi bertahan total. Hasil dapat diketahui bahwa dari 28 responden, 2 responden atau 7,1% pemain ekstrakurikuler menyatakan salah, sedangkan pemain ekstrakurikuler menyatakan benar bahwa dalam menghadapi lawan dengan strategi bertahan total sebanyak 26 responden atau 92,9%. Dari hasil tersebut bisa dijelaskan bahwa pemain sepakbola khususnya peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten memiliki strategi yang baik dalam pengambilan keputusan.

Dari tabel 33 diketahui nilai  $\Sigma fx$  untuk indikator strategi subyektif peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dengan jumlah 26 sedangkan hasil perhitungan nilai p yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{(\Sigma fx)}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{56} \times 100\%$$

$$= 46,4\%$$

Hasil perhitungan nilai p untuk indikator strategi subyektif peserta ekstrakurikuler pemain sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten dalam menghadapi lawan dengan strategi bertahan total 46,4%.

Berikut ini adalah rata-rata (*mean*) keseluruhan persentase dari faktor Strategi :

$$Mean = \frac{(\Sigma f x)}{N}$$

$$Mean = \frac{469,5\%}{8}$$

$$= 59,7\%.$$

Tabel 35. Rekapitulasi Hasil Tingkat Pengetahuan Pemain Sepakbola Peserta Ekstrakurikuler Tentang Taktik dan Strategi

| No. | Indikator   | Butir    | Skor (%) | Jumlah        |
|-----|---|----------|----------|---------------|
| 1.  | Mengambil inisiatif kapan bola harus ditendang  | Butir 1  | 42,9%    |               |
|     |   | Butir 2  | 32,1%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>37,05%</b> |
| 2.  | Mengambil inisiatif ke mana bola akan diumpan   | Butir 3  | 42,9%    |               |
|     |   | Butir 4  | 48,2%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>45,55%</b> |
| 3.  | Mengambil inisiatif dalam mengambil tendangan penjuru.  | Butir 5  | 46,4%    |               |
|     |   | Butir 6  | 46,4%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>46,4%</b>  |
| 4.  | Mengambil inisiatif menjebak <i>offside</i> pada lawan.   | Butir 7  | 44,6%    |               |
|     |   | Butir 8  | 39,3%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>41,9%</b>  |
| 5.  | Mengambil inisiatif untuk melakukan tipuan-tipuan   | Butir 9  | 48,2%    |               |
|     |   | Butir 10 | 48,2%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>48,2%</b>  |
| 6   | Mengambil inisiatif untuk memancing lawan supaya memperlambat/mempercepat tempo permainan.      | Butir 11 | 35,7%    |               |
|     |   | Butir 12 | 52,9%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>44,3%</b>  |
| 7   | Mengambil inisiatif untuk mengubah pola permainan   | Butir 13 | 44,6%    |               |
|     |   | Butir 14 | 42,9%    |               |
|     |   | Butir 15 | 41,1%    |               |
|     |   | Butir 16 | 33,9%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>40,6%</b>  |
| 8.  | Mengambil inisiatif untuk memancing lawan supaya naik/tidak menarik mundur di daerah pertahanan | Butir 17 | 46,4%    |               |
|     |   | Butir 18 | 50%      |               |
|     | Mean  |          |          | <b>49,2%</b>  |
| 9.  | Pengertian strategi   | Butir 19 | 48,2%    |               |
|     |   | Butir 20 | 48,2%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>48,2%</b>  |
| 10  | Penggunaan Strategi   | Butir 21 | 44,6%    |               |

|                               |                        |          |       |              |
|-------------------------------|------------------------|----------|-------|--------------|
|                               |                        | Butir 22 | 46,4% |              |
|                               | <i>Mean</i>            |          |       | <b>45,5%</b> |
| 11                            | Jenis Strategi         | Butir 23 | 41,1% |              |
|                               |                        | Butir 24 | 46,4% |              |
|                               |                        |          |       | <b>43,8%</b> |
| 12                            | Strategi jangka pendek | Butir 25 | 50%   |              |
|                               |                        | Butir 26 | 50%   |              |
|                               | Mean                   |          |       | <b>50%</b>   |
| 13.                           | Strategi subyektif     | Butir 27 | 48,2% |              |
|                               |                        | Butir 28 | 46,4% |              |
|                               | Mean                   |          |       | <b>47,3%</b> |
| <b>Total Penjumlahan Mean</b> |                        |          |       | <b>588%</b>  |

Sumber: Olah data, Mei 2013

## B. Pembahasan

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil mengetahui tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler sepakbola SMA Negeri 1 Cawas tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

$$Grand\ mean\ (X) = \frac{total\ rata-rata\ hitung}{jumlah\ pernyataan}$$

$$Grand\ mean\ (X) = \frac{588\%}{28}$$

$$= 21\%$$

Berdasarkan hasil tersebut dari rata-rata tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola sebesar 21%, sehingga para pemain ekstrakurikuler untuk SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten tergolong kurang sekali, maka dari itu peserta ekstrakurikuler harus benar-benar materi pembelajaran tentang taktik dan strategi untuk mendapatkan kejuaraan dan dapat meningkatkan prestasi khususnya dalam permainan sepakbola. Selain pemain yang memiliki bakat juga tersedianya

sarana dan prasarana untuk menunjang keberhasilan bermain sepakbola, guru yang mempunyai pengetahuan luas tentang materi pembelajaran sepakbola, sehingga pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler dapat bermain sepakbola dengan bagus.

## **BAB V** **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Distribusi frekuensi tingkat tingkat pengatahanan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi adalah sebagai berikut: kategori sangat baik ada 7 peserta atau 25%, baik ada 9 peserta atau 32,1%, cukup ada 4 peserta atau 14,3%, kategori kurang ada 5 peserta atau 17,9% dan kategori sangat kurang ada 3 peserta atau 10,7%.
2. Hasil *grand mean* dari 28 siswa pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi sebesar 21%.

### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini mempunyai implikasi praktis bagi pihak-pihak yang terkait dalam bidang olahraga khususnya sepakbola, yaitu bagi guru, pelatih dan siswa untuk digunakan sebagai bahan kajian agar lebih mengetahui tingkat pengetahuan tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola peserta ekstrakurikuler. Tingkat pengetahuan tentang taktik dan strategi peserta ekstrakurikuler dapat berkembang dengan baik, jika latihan dilakukan dengan rutin, pelatih yang memiliki kemampuan yang profesional, tersedianya sarana dan prasarana yang memadai dan minat siswa ekstrakurikuler yang tinggi dengan baik. Sedangkan secara teoritis, penelitian

ini berimplikasi pada tingkat pengetahuan bagi pemain sepakbola yang memiliki minat yang tinggi, bakat.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan yang ada, yaitu:

1. Faktor pelatih yang belum profesional dan kurikulum yang belum terencana sehingga minat siswa belum maksimal mengikuti ekstrakurikuler.
2. Validitas instrumen lebih mengacu pada tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi permainan sepakbola.

### **D. Saran-saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis mencoba memberikan beberapa saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi pelatih atau pembina ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten lebih mendalami materi pembelajaran sepakbola, sehingga pesertanya dapat bermain sepakbola dengan baik dan benar.
2. Peserta ekstrakurikuler diharuskan memiliki tingkat pengetahuan tentang taktik dan strategi yang tinggi, sehingga dalam bermain sepakbola dalam meningkatkan prestasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anang Dwi Prasetyo. (2010). *Tingkat Pengetahuan Taktik dan Startegi Pemain UKM Sepakbola dalam Bermain Sepakbola*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UIN.
- Ari Widodo. 2006. *Revisi Taksonomi Bloom dan Pengembangan Butir Soal*. Diakses dari <http://ekokhoeruln.blogspot.com/2013/02/taksonomi-bloom-revisi.html> pada tanggal 10 Oktober 2013, pukul 21.00 WIB.
- Asep Ruli Rudimal, R. (2009). *Konsep Strategi*. Diakses dari <http://asepruli.blogspot.com/2009/06/konsep-strategi.html>. pada tanggal 26 Agustus 2012, pukul 23.05 WIB.
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar Kepelatihan Olahraga*. Diktat FIK UNY.
- Eka Sapri Alvyanto. (2009). *Taktik Olahraga*. Diakses dari <http://sepriblog.blogspot.com/2009/11/taktik-olahraga.html>. pada tanggal 26 Agustus 2012, pukul 22.00 WIB.
- Herminarto Sofyan. (2007). *Pembinaan Olahraga di Perguruan Tinggi* Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta..
- Irmayanti Meliono, dkk. (2007). *MPKT Modul*. Diakses dari <http://dr-suparyanto.blogspot.com/2010/07/konsep-dasar-pengetahuan.html>. pada tanggal 10 Oktober 2013, pukul 21.30 WIB.
- Muhajir. (2004). *Pendidikan Jasmani Teori dan Kesehatan*. Bandung: CV. Angkasa.
- Mujahidin Prabowo Aji. (2008). *Motivasi Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dalam Mengikuti UKM Sepakbola* . Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Mukhayat. (2002). “*Pemahaman Pelatih Terhadap Konsep Dasar Pelatihan SSB di DIY* ”. Skripsi. FIK UNY.
- Notoatmodjo,S.(2005). *Pengertian dan Definisi pengetahuan*. Diakses dari <http://pengetahuan.iblogger.org/pengertian-dan-definisi-pengetahuan/>. Pada tanggal 27 Agustus 2012, pukul 01.06 WIB.
- Soekidjo Notoatmodjo. (1993). *Pengantar Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku Kesehatan*. Yogyakarta : Andi OFFSET.

- \_\_\_\_\_. (2007). *Kesehatan Masyarakat*. Diakses dari <http://by-one.blogspot.com/2011/08/konsep-pengetahuan.html> pada tanggal 10 Oktober 2013, pukul 22.00 WIB.
- Subagyo Irianto. (2010). *Standarisasi Tingkat Kecakapan Bermain Sepakbola Siswa SBB KU. 14-15 Tahun Se DIY*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UIN.
- Soedjono dkk.(1979). *Permainan dan Metodik untuk SGO*. Jakarta: Depdikbud.
- Soekatamsi. (1995). *Teknik dan Taktik Bermain Sepakbola*. Surakarta: Tiga Serangkai.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola Jakarta :Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Sugiyono. (2008). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CVF Alfabet.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : CVF Alfabet
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suyanto. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Diakses dari <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/30313/4/Chapter>. pada tanggal 10 Oktober 2013, pukul 22.30 WIB.

# LAMPIRAN

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Proposal Penelitian Tentang :**

**“TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA  
SMA NEGERI 1 CAWAS TERHADAP TAKTIK DAN STRATEGI DALAM  
PERMAINAN SEPAKBOLA,”**

**Nama** : Aka Jati Kusuma  
**NIM** : 09601244036  
**Jurusan / Prodi** : POR/PJKR

Telah diperiksa dan dinyatakan layak untuk diteliti.

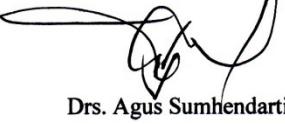
**Yogyakarta, 23 April 2013**

**Ketua Jurusan POR,**

  
**Drs. Amat Komari, M.Si.**

**NIP. 19620422 199001 1 001**

**Dosen Pembimbing,**

  
**Drs. Agus Sumhendartin S., M.Pd.**

**NIP. 19581217 198803 1 001**

**Kasubag. Pendidikan FIK UNY.**



**Sutiyem, S.Si.**  
**NIP. 19760522 199903 2 001**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 156/UN.34.16/PP/2013 24 April 2013

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. : Ka. Bappeda Klaten  
Klaten, Jawa Tengah

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan izin Penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Aka Jati Kusuma  
NIM : 09601244036

Program Studi : PJKR

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : April s.d. Mei 2013

Tempat/Obyek : SMA Negeri 1 Cawas, Klaten

Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Pemain Ekstrakurikuler Sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Terhadap Taktik Dan Strategi Dalam Permainan Sepakbola.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tembusan :

1. Ka. UPTD Kec. Cawas
2. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Cawas
3. Kajur. POR
4. Pembimbing TAS
5. Mahasiswa ybs.



Lampiran 3. Pernyataan *Expert Judgement*

Yogyakarta, 04 April 2013

Kepada

Yth, Nurhadi Santoso, M.Pd

Di tempat

Dengan Hormat

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul "Tingkat Pengetahuan Pemain Ekstrakurikuler Sepakbola SMA Negeri 1 Cawas Terhadap Taktik Dan Strategi Dalam Permainan Sepakbola", maka dengan ini saya memohon kepada Bapak, untuk berkenan ikut serta memberikan masukan terhadap instrumen penelitian ini sebagai *Expert Judgment*. Masukan tersebut sangat menambah kesempurnaan serta tingkat kepercayaan dan keterbacaan hasil penelitian yang akan saya lakukan.

Demikian surat permohonan ini saya buat, besar harapan saya agar bapak berkenan mengabulkan permohonan saya ini, atas bantuan dan perhatiannya saya ucapkan banyak terimakasih.

Mengetahui

Dosen Pembimbing



Drs. Agus Sumhendartin S, M.Pd.

NIP. 19581217 198803 1 001

Peneliti



Aka Jati Kusuma

NIM. 09601244036

**SURAT KETERANGAN**

Dengan surat ini menerangkan bahwa lembar instrumen dan lembar angket yang berjudul  
“Tingkat Pengetahuan Pemain Ekstrakurikuler Sepakbola SMA N 1 Cawas Terhadap Taktik Dan  
Strategi Dalam Permainan Sepakbola” yang disusun oleh :

Nama : Aka Jati Kusuma

NIM : 09601244036

Program Studi : PJKR

Telah mendapat persetujuan dari :

Nama : Nurhadi Santoso, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Instasi : FIK UNY

Yogyakarta, 09 April 2013

Validator



Nurhadi Santoso, M.Pd

NIP. 19740317 200812 1 003

Lampiran 4. Surat Keterangan



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMA NEGERI 1 CAWAS**

Alamat : Tugu,Cawas,Klaten Telp. (0272) 898192

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 1073/420.422.1

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Cawas, Klaten menerangkan bahwa :

Nama : **Aka Jati Kusuma**  
NIM : **09601244036**  
Program : **Sarjana S1**  
Jurusan : **PJKR**

Mahasiswa tersebut diatas telah mengadakan penelitian di SMA Negeri 1 Cawas, Klaten dalam rangka penyusunan tugas akhir dengan judul "**TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN EKSTRAKULIKULER SEPAKBOLA SMA NEGERI 1 CAWAS TERHADAP TAKTIK DAN STRATEGI DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA**".

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



**ANGKET PENELITIAN**  
**TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN SEPAKBOLA PESERTA**  
**EKSTRAKURIKULER SMA NEGERI 1 CAWAS TENTANG TAKTIK**  
**DAN STRATEGI DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA**

A. Identitas Responden

Jenis Kelamin : Laki-laki

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap butir pertanyaan-pertanyaan dengan benar dan seksama.
2. Berilah tanda *check list* ( ✓ ) pada salah satu jawaban sesuai dengan tanggapan anda pada kolom disamping pertanyaan.

**Contoh :**

| No | Pernyataan  | Benar | Salah |
|----|---|-------|-------|
| 1  | Menghadapi lawan yang kelasnya dibawah rata-rata tim sendiri dihadapi dengan strategi bertahan total. |       | ✓     |

**Pernyataan :**

| No | Pernyataan   | Benar | Salah |
|----|--|-------|-------|
| 1  | Menendang bola ke gawang lawan saat posisi kita tidak dijaga lawan/tanpa <i>marking</i> .                          |       |       |
| 2  | Melakukan <i>fast break</i> ketika mendapatkan pelanggaran di daerah pertahanan lawan untuk dapat menciptakan gol. |       |       |
| 3  | Melakukan <i>passing</i> ke teman yang tidak dijaga oleh lawan agar mudah diterima.                                |       |       |
| 4  | Melakukan umpan silang ke daerah kotak pinalti lawan untuk menciptakan gol   |       |       |
| 5  | Menendang dengan kaki bagian dalam untuk memudahkan teman menerima bola untuk menciptakan gol.                     |       |       |
| 6  | Melakukan umpan pendek untuk menciptakan <i>sceremet</i> di gawang lawan   |       |       |
| 7  | Melakukan jebakan <i>offside</i> merupakan contoh dalam menggunakan taktik.  |       |       |

|    |   |  |  |
|----|---|--|--|
| 8  | Contoh penggunaan taktik unit yakni mengambil inisiatif untuk menjebak <i>offside</i> pada lawan.   |  |  |
| 9  | Gerak pura-pura (tipuan) perlu dikuasai oleh pemain guna menguasai jalannya permaianan sehingga mempermudah penerapan strategi.   |  |  |
| 10 | Saat melakukanten dangan bebas dihadapi oleh 2 orang penendang untuk mengacaukan konsentrasi kiper.   |  |  |
| 11 | Kelebihan dan kelemahan lawan merupakan faktor yang harus dipertimbangkan pemain dalam menghadapi lawan.  |  |  |
| 12 | Melakukan serangan secara terus menerus untuk memperlambat tempo permainan lawan  |  |  |
| 13 | Mengambil inisiatif untuk mengubah pola permainan pada saat unggul untuk mempertahankan skor.   |  |  |
| 14 | Mengambil inisiatif untuk mengubah pola permainan pada saat posisi unggul.  |  |  |
| 15 | Manfaat taktik adalah untuk memimpin dan menguasai permainan, sehingga lawan mengikuti irama permainan.   |  |  |
| 16 | Formasi 4-3-3 merupakan formasi yang efektif untuk bertahan.  |  |  |
| 17 | Menguasai <i>ball posision</i> untuk memancing lawan keluar dari daerah pertahanan.   |  |  |
| 18 | Melakukan <i>presing</i> atas/ di daerah pertahanan lawan untuk menarik mundur lawan.   |  |  |
| 19 | Strategi merupakan suatu kegiatan yang dominan dilakukan oleh pemain yang digunakan sebelum pertandingan dimulai  |  |  |
| 20 | Stratgei adalah suatu siasat pola pikir yang digunakan sesaat sebelum pertandingan dimulai yaitu membentuk formasi 4-3-3  |  |  |
| 21 | Penjagaan satu lawan satu dilakukan didaerah 1/3 lapangan pertahanan lawan  |  |  |
| 22 | Penyusunan strategi berdasarkan kondisi lapangan, di mana penjagaan daerah dalam strategi pertahanan biasanya dilakukan didaerah 2/3 hingga daerah pertahanan lawan dari lapangan permainan |  |  |
| 23 | Jenis strategi yang digunakan dalam sepakbola; strategi jangka pendek, panjang, strategi obyektif dan subyektif   |  |  |
| 24 | Fungsi strategi dalam permainan sepakbola dilakukan saat pertandingan dimulai   |  |  |
| 25 | Latihan secara efektif dan efisien untuk memantapkan pola dan sistem bermain merupakan contoh dalam menggunakan strategi.   |  |  |
| 26 | Dalam melakukan penyerangan, operan satu dua ( <i>wall pass</i> ) di daerah pertahanan lawan sangat efektif dalam   |  |  |

Lampiran 6. Angket Uji instrumen

|    |  |  |  |
|----|--|--|--|
|    | membongkar pertahanan lawan.   |  |  |
| 27 | Melakukan gerakan tipu-tipuan/pura-puraan dalam pertandingan merupakan contoh kegiatan dalam melakukan strategi secara subyektif |  |  |
| 28 | Dalam menghadapi lawan, pemain harus melakukan startegi bertahan total, sehingga dapat menciptakan gol                           |  |  |

**SKOR UJI COBA TINGKAT PENGETAHUAN TENTANG TAKTIK DAN STRATEGI**

| Resp | Item Pertanyaan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | Jmh |
|------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
|      | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |     |
| 1    | 0               | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 23  |
| 2    | 0               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 22  |
| 3    | 1               | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 20  |
| 4    | 1               | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 22  |
| 5    | 0               | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 21  |
| 6    | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 23  |
| 7    | 0               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 23  |
| 8    | 0               | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 21  |
| 9    | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 25  |
| 10   | 1               | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 24  |
| 11   | 0               | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 20  |
| 12   | 1               | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 22 |     |
| 13   | 0               | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 21  |
| 14   | 1               | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | 22  |
| 15   | 1               | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 21  |
| 16   | 1               | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 23  |
| 17   | 1               | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 24  |
| 18   | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 26  |
| 19   | 0               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 22  |
| 20   | 1               | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 21  |
| 21   | 1               | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 22  |
| 22   | 1               | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 22  |
| 23   | 0               | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 23  |
| 24   | 1               | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 21  |
| 25   | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 25  |
| 26   | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 25  |
| 27   | 1               | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 24  |
| 28   | 1               | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 25  |
| 29   | 0               | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 22  |
| 30   | 1               | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 22  |



Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Variabel Tingkat Pengetahuan Pemain Sepakbola Peserta Ekstrakurikuler tentang Taktik dan strategi

| Validitas Soal | 1     | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     | 7     | 8     | 9     | 10    | 11    | 12    | 13    | 14    |
|----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| rhitung        | 0.791 | 0.484 | 0.835 | 0.875 | 0.845 | 0.698 | 0.746 | 0.650 | 0.767 | 0.563 | 0.530 | 0.765 | 0.946 | 0.698 |
| rtablel        | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 |
| status         | Valid |
| 15             | 16    | 17    | 18    | 19    | 20    | 21    | 22    | 23    | 24    | 25    | 26    | 27    | 28    |       |
| 0.746          | 0.835 | 0.834 | 0.592 | 0.912 | 0.839 | 0.837 | 0.796 | 0.690 | 0.645 | 0.624 | 0.843 | 0.530 | 0.624 |       |
| 0.374          | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 | 0.374 |       |
| Valid          | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid |       |

## RELIABILITAS

Reliabilitas Tingkat Pengetahuan Pemain Sepakbola Peserta Ekstrakurikuler tentang Taktik dan strategi

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| .934                   | 28         |

## ANGKET PENELITIAN

### TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN SEPAKBOLA PESERTA EKSTRAKURIKULER SMA NEGERI 1 CAWAS TENTANG TAKTIK DAN STRATEGI DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA

#### A. Identitas Responden

Jenis Kelamin : Laki-laki

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap butir pertanyaan-pertanyaan dengan benar dan seksama.
2. Berilah tanda *check list* ( ✓ ) pada salah satu jawaban sesuai dengan tanggapan anda pada kolom disamping pertanyaan.

**Contoh :**

| No | Pernyataan  | Benar | Salah |
|----|---|-------|-------|
| 1  | Menghadapi lawan yang kelasnya dibawah rata-rata tim sendiri dihadapi dengan strategi bertahan total. |       | ✓     |

**Pernyataan :**

| No | Pernyataan   | Benar | Salah |
|----|--|-------|-------|
| 1  | Menendang bola ke gawang lawan saat posisi kita tidak dijaga lawan/tanpa <i>marking</i> .                          |       |       |
| 2  | Melakukan <i>fast break</i> ketika mendapatkan pelanggaran di daerah pertahanan lawan untuk dapat menciptakan gol. |       |       |
| 3  | Melakukan <i>passing</i> ke teman yang tidak dijaga oleh lawan agar mudah diterima.                                |       |       |
| 4  | Melakukan umpan silang ke daerah kotak pinalti lawan untuk menciptakan gol   |       |       |
| 5  | Menendang dengan kaki bagian dalam untuk memudahkan teman menerima bola untuk menciptakan gol.                     |       |       |
| 6  | Melakukan umpan pendek untuk menciptakan <i>sceremet</i> di gawang lawan   |       |       |
| 7  | Melakukan jebakan <i>offside</i> merupakan contoh dalam menggunakan taktik.  |       |       |
| 8  | Contoh penggunaan taktik unit yakni mengambil inisiatif untuk menjebak <i>offside</i> pada lawan.                  |       |       |
| 9  | Gerak pura-pura (tipuan) perlu dikuasai oleh pemain guna menguasai jalannya permaianan sehingga mempermudah        |       |       |

|    |   |  |  |
|----|---|--|--|
|    | penerapan strategi.   |  |  |
| 10 | Saat melakukanten dangan bebas dihadapi oleh 2 orang penendang untuk mengacaukan konsentrasi kiper.   |  |  |
| 11 | Kelebihan dan kelemahan lawan merupakan faktor yang harus dipertimbangkan pemain dalam menghadapi lawan.  |  |  |
| 12 | Melakukan serangan secara terus menerus untuk memperlambat tempo permainan lawan  |  |  |
| 13 | Mengambil inisiatif untuk mengubah pola permainan pada saat unggul untuk mempertahankan skor.   |  |  |
| 14 | Mengambil inisiatif untuk mengubah pola permainan pada saat posisi unggul.  |  |  |
| 15 | Manfaat taktik adalah untuk memimpin dan menguasai permainan, sehingga lawan mengikuti irama permainan.   |  |  |
| 16 | Formasi 4-3-3 merupakan formasi yang efektif untuk bertahan.  |  |  |
| 17 | Menguasai <i>ball posision</i> untuk memancing lawan keluar dari daerah pertahanan.   |  |  |
| 18 | Melakukan <i>presing</i> atas/ di daerah pertahanan lawan untuk menarik mundur lawan.   |  |  |
| 19 | Strategi merupakan suatu kegiatan yang dominan dilakukan oleh pemain yang digunakan sebelum pertandingan dimulai  |  |  |
| 20 | Stratgei adalah suatu siasat pola pikir yang digunakan sesaat sebelum pertandingan dimulai yaitu membentuk formasi 4-3-3  |  |  |
| 21 | Penjagaan satu lawan satu dilakukan didaerah 1/3 lapangan pertahanan lawan  |  |  |
| 22 | Penyusunan strategi berdasarkan kondisi lapangan, di mana penjagaan daerah dalam strategi pertahanan biasanya dilakukan didaerah 2/3 hingga daerah pertahanan lawan dari lapangan permainan |  |  |
| 23 | Jenis strategi yang digunakan dalam sepakbola; strategi jangka pendek, panjang, strategi obyektif dan subyektif   |  |  |
| 24 | Fungsi strategi dalam permainan sepakbola dilakukan saat pertandingan dimulai   |  |  |
| 25 | Latihan secara efektif dan efisien untuk memantapkan pola dan sistem bermain merupakan contoh dalam menggunakan strategi.   |  |  |
| 26 | Dalam melakukan penyerangan, operan satu dua ( <i>wall pass</i> ) di daerah pertahanan lawan sangat efektif dalam membongkar pertahanan lawan.  |  |  |
| 27 | Melakukan gerakan tipu-tipuan/pura-puraan dalam pertandingan merupakan contoh kegiatan dalam melakukan strategi secara subyektif  |  |  |
| 28 | Dalam menghadapi lawan, pemain harus melakukan startegi bertahan total, sehinggadapat menciptakan gol   |  |  |



Lampiran 10. Data Penelitian

| Resp | Item Pertanyaan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | Jmh |    |
|------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|
|      | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |     |    |
| 1    | 1               | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 25 |
| 2    | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 28 |
| 3    | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 25 |
| 4    | 1               | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 23 |
| 5    | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 24 |
| 6    | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 20  |    |
| 7    | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 23 |
| 8    | 0               | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1   | 25 |
| 9    | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 19 |
| 10   | 1               | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1   | 27 |
| 11   | 1               | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1   | 26 |
| 12   | 1               | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 20  |    |
| 13   | 0               | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 19  |    |
| 14   | 1               | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | 21  |    |
| 15   | 1               | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 20  |    |
| 16   | 1               | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 25  |    |
| 17   | 1               | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 24  |    |
| 18   | 1               | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1   | 23 |
| 19   | 0               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 26 |
| 20   | 1               | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1   | 27 |
| 21   | 1               | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1   | 28 |
| 22   | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1   | 26 |
| 23   | 0               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1   | 24 |
| 24   | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 23 |
| 25   | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 20 |
| 26   | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1   | 25 |
| 27   | 1               | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 20  |    |
| 28   | 1               | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 19 |



Distribusi frekuensi tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cawas tentang taktik dan strategi dalam permainan sepakbola

| No. | Interval  | Kategori      | Frekuensi | Persen | Kumulatif % |
|-----|-----------|---------------|-----------|--------|-------------|
| 1   | 25-26,4   | Sangat Baik   | 7         | 25%    | 25%         |
| 2   | 23,5-24,9 | Baik          | 9         | 32,1%  | 57,15       |
| 3   | 22-23,4   | Cukup         | 4         | 14,3%  | 71,4%       |
| 4   | 20,5-21,9 | Kurang        | 5         | 17,9%  | 89,35       |
| 5   | 19-20,4   | Sangat Kurang | 3         | 10,7%  | 100%        |
|     | Jumlah    |               | 28        | 100    |             |

Rekapitulasi Hasil Tingkat Pengetahuan Pemain Sepakbola Peserta Ekstrakurikuler Tentang Taktik dan Strategi

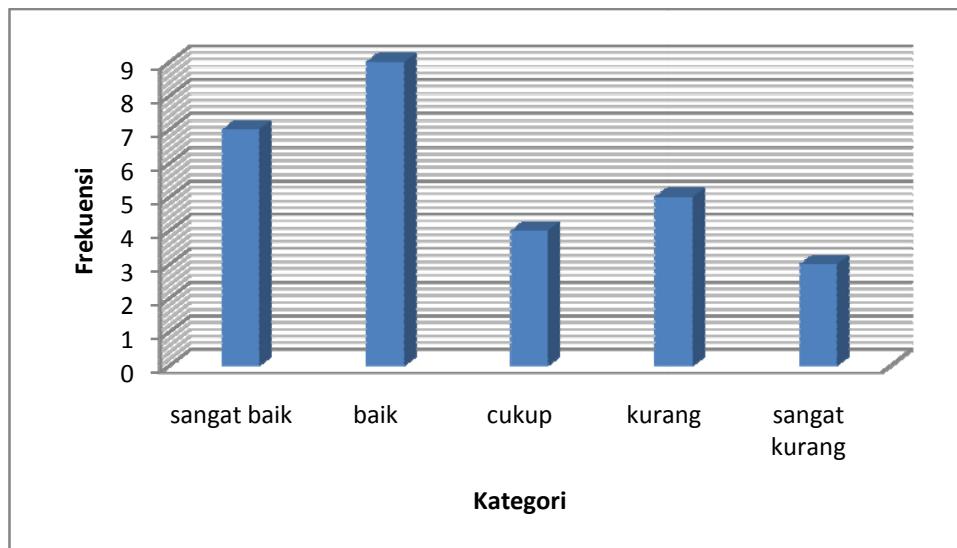
| No. | Indikator   | Butir    | Skor (%) | Jumlah        |
|-----|---|----------|----------|---------------|
| 1.  | Mengambil inisiatif kapan bola harus ditendang  | Butir 1  | 42,9%    |               |
|     |   | Butir 2  | 32,1%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>37,05%</b> |
| 2.  | Mengambil inisiatif ke mana bola akan diumpan   | Butir 3  | 42,9%    |               |
|     |   | Butir 4  | 48,2%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>45,55%</b> |
| 3.  | Mengambil inisiatif dalam mengambil tendangan penjuru.  | Butir 5  | 46,4%    |               |
|     |   | Butir 6  | 46,4%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>46,4%</b>  |
| 4.  | Mengambil inisiatif menjebak <i>offside</i> pada lawan.   | Butir 7  | 44,6%    |               |
|     |   | Butir 8  | 39,3%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>41,9%</b>  |
| 5.  | Mengambil inisiatif untuk melakukan tipuan-tipuan   | Butir 9  | 48,2%    |               |
|     |   | Butir 10 | 48,2%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>48,2%</b>  |
| 6   | Mengambil inisiatif untuk memancing lawan supaya memperlambat/mempercepat tempo permainan.      | Butir 11 | 35,7%    |               |
|     |   | Butir 12 | 52,9%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>44,3%</b>  |
| 7   | Mengambil inisiatif untuk mengubah pola permainan   | Butir 13 | 44,6%    |               |
|     |   | Butir 14 | 42,9%    |               |
|     |   | Butir 15 | 41,1%    |               |
|     |   | Butir 16 | 33,9%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>40,6%</b>  |
| 8.  | Mengambil inisiatif untuk memancing lawan supaya naik/tidak menarik mundur di daerah pertahanan | Butir 17 | 46,4%    |               |
|     |   | Butir 18 | 50%      |               |
|     | Mean  |          |          | <b>49,2%</b>  |
| 9.  | Pengertian strategi   | Butir 19 | 48,2%    |               |
|     |   | Butir 20 | 48,2%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>48,2%</b>  |
| 10  | Penggunaan Strategi   | Butir 21 | 44,6%    |               |
|     |   | Butir 22 | 46,4%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>45,5%</b>  |
| 11  | Jenis Strategi  | Butir 23 | 41,1%    |               |
|     |   | Butir 24 | 46,4%    |               |
|     | Mean  |          |          | <b>43,8%</b>  |

Lampiran 12. Rangkuman Hasil Penelitian

|                                      |                        |          |       |              |
|--------------------------------------|------------------------|----------|-------|--------------|
| 12                                   | Strategi jangka pendek | Butir 25 | 50%   |              |
|                                      |                        | Butir 26 | 50%   |              |
|                                      | Mean                   |          |       | <b>50%</b>   |
| 13.                                  | Strategi subyektif     | Butir 27 | 48,2% |              |
|                                      |                        | Butir 28 | 46,4% |              |
|                                      | Mean                   |          |       | <b>47,3%</b> |
| <b>Total Penjumlahan <i>Mean</i></b> |                        |          |       | <b>588%</b>  |

Lampiran 13. Histogram Hasil Distribusi Frekuensi

Histogram tingkat pengetahuan pemain sepakbola peserta ekstrakurikuler tentang taktik dan strategi adalah sebagai berikut:



Tabel r pada  $\alpha = 5\%$ 

Pada Sig.0,05

| N         | r     | N         | r     | N          | r     | N          | r     | N          | r     | N          | r     |
|-----------|-------|-----------|-------|------------|-------|------------|-------|------------|-------|------------|-------|
| <b>1</b>  | 0.997 | <b>41</b> | 0.301 | <b>81</b>  | 0.216 | <b>121</b> | 0.177 | <b>161</b> | 0.154 | <b>201</b> | 0.138 |
| <b>2</b>  | 0.95  | <b>42</b> | 0.297 | <b>82</b>  | 0.215 | <b>122</b> | 0.176 | <b>162</b> | 0.153 | <b>202</b> | 0.137 |
| <b>3</b>  | 0.878 | <b>43</b> | 0.294 | <b>83</b>  | 0.213 | <b>123</b> | 0.176 | <b>163</b> | 0.153 | <b>203</b> | 0.137 |
| <b>4</b>  | 0.811 | <b>44</b> | 0.291 | <b>84</b>  | 0.212 | <b>124</b> | 0.175 | <b>164</b> | 0.152 | <b>204</b> | 0.137 |
| <b>5</b>  | 0.754 | <b>45</b> | 0.288 | <b>85</b>  | 0.211 | <b>125</b> | 0.174 | <b>165</b> | 0.152 | <b>205</b> | 0.136 |
| <b>6</b>  | 0.707 | <b>46</b> | 0.285 | <b>86</b>  | 0.21  | <b>126</b> | 0.174 | <b>166</b> | 0.151 | <b>206</b> | 0.136 |
| <b>7</b>  | 0.666 | <b>47</b> | 0.282 | <b>87</b>  | 0.208 | <b>127</b> | 0.173 | <b>167</b> | 0.151 | <b>207</b> | 0.136 |
| <b>8</b>  | 0.632 | <b>48</b> | 0.279 | <b>88</b>  | 0.207 | <b>128</b> | 0.172 | <b>168</b> | 0.151 | <b>208</b> | 0.135 |
| <b>9</b>  | 0.602 | <b>49</b> | 0.276 | <b>89</b>  | 0.206 | <b>129</b> | 0.172 | <b>169</b> | 0.15  | <b>209</b> | 0.135 |
| <b>10</b> | 0.576 | <b>50</b> | 0.273 | <b>90</b>  | 0.205 | <b>130</b> | 0.171 | <b>170</b> | 0.15  | <b>210</b> | 0.135 |
| <b>11</b> | 0.553 | <b>51</b> | 0.271 | <b>91</b>  | 0.204 | <b>131</b> | 0.17  | <b>171</b> | 0.149 | <b>211</b> | 0.134 |
| <b>12</b> | 0.532 | <b>52</b> | 0.268 | <b>92</b>  | 0.203 | <b>132</b> | 0.17  | <b>172</b> | 0.149 | <b>212</b> | 0.134 |
| <b>13</b> | 0.514 | <b>53</b> | 0.266 | <b>93</b>  | 0.202 | <b>133</b> | 0.169 | <b>173</b> | 0.148 | <b>213</b> | 0.134 |
| <b>14</b> | 0.497 | <b>54</b> | 0.263 | <b>94</b>  | 0.201 | <b>134</b> | 0.168 | <b>174</b> | 0.148 | <b>214</b> | 0.134 |
| <b>15</b> | 0.482 | <b>55</b> | 0.261 | <b>95</b>  | 0.2   | <b>135</b> | 0.168 | <b>175</b> | 0.148 | <b>215</b> | 0.133 |
| <b>16</b> | 0.468 | <b>56</b> | 0.259 | <b>96</b>  | 0.199 | <b>136</b> | 0.167 | <b>176</b> | 0.147 | <b>216</b> | 0.133 |
| <b>17</b> | 0.456 | <b>57</b> | 0.256 | <b>97</b>  | 0.198 | <b>137</b> | 0.167 | <b>177</b> | 0.147 | <b>217</b> | 0.133 |
| <b>18</b> | 0.444 | <b>58</b> | 0.254 | <b>98</b>  | 0.197 | <b>138</b> | 0.166 | <b>178</b> | 0.146 | <b>218</b> | 0.132 |
| <b>19</b> | 0.433 | <b>59</b> | 0.252 | <b>99</b>  | 0.196 | <b>139</b> | 0.165 | <b>179</b> | 0.146 | <b>219</b> | 0.132 |
| <b>20</b> | 0.423 | <b>60</b> | 0.25  | <b>100</b> | 0.195 | <b>140</b> | 0.165 | <b>180</b> | 0.146 | <b>220</b> | 0.132 |
| <b>21</b> | 0.413 | <b>61</b> | 0.248 | <b>101</b> | 0.194 | <b>141</b> | 0.164 | <b>181</b> | 0.145 | <b>221</b> | 0.131 |
| <b>22</b> | 0.404 | <b>62</b> | 0.246 | <b>102</b> | 0.193 | <b>142</b> | 0.164 | <b>182</b> | 0.145 | <b>222</b> | 0.131 |
| <b>23</b> | 0.396 | <b>63</b> | 0.244 | <b>103</b> | 0.192 | <b>143</b> | 0.163 | <b>183</b> | 0.144 | <b>223</b> | 0.131 |
| <b>24</b> | 0.388 | <b>64</b> | 0.242 | <b>104</b> | 0.191 | <b>144</b> | 0.163 | <b>184</b> | 0.144 | <b>224</b> | 0.131 |
| <b>25</b> | 0.381 | <b>65</b> | 0.24  | <b>105</b> | 0.19  | <b>145</b> | 0.162 | <b>185</b> | 0.144 | <b>225</b> | 0.13  |
| <b>26</b> | 0.374 | <b>66</b> | 0.239 | <b>106</b> | 0.189 | <b>146</b> | 0.161 | <b>186</b> | 0.143 | <b>226</b> | 0.13  |
| <b>27</b> | 0.367 | <b>67</b> | 0.237 | <b>107</b> | 0.188 | <b>147</b> | 0.161 | <b>187</b> | 0.143 | <b>227</b> | 0.13  |
| <b>28</b> | 0.361 | <b>68</b> | 0.235 | <b>108</b> | 0.187 | <b>148</b> | 0.16  | <b>188</b> | 0.142 | <b>228</b> | 0.129 |
| <b>29</b> | 0.355 | <b>69</b> | 0.234 | <b>109</b> | 0.187 | <b>149</b> | 0.16  | <b>189</b> | 0.142 | <b>229</b> | 0.129 |
| <b>30</b> | 0.349 | <b>70</b> | 0.232 | <b>110</b> | 0.186 | <b>150</b> | 0.159 | <b>190</b> | 0.142 | <b>230</b> | 0.129 |
| <b>31</b> | 0.344 | <b>71</b> | 0.23  | <b>111</b> | 0.185 | <b>151</b> | 0.159 | <b>191</b> | 0.141 | <b>231</b> | 0.129 |
| <b>32</b> | 0.339 | <b>72</b> | 0.229 | <b>112</b> | 0.184 | <b>152</b> | 0.158 | <b>192</b> | 0.141 | <b>232</b> | 0.128 |
| <b>33</b> | 0.334 | <b>73</b> | 0.227 | <b>113</b> | 0.183 | <b>153</b> | 0.158 | <b>193</b> | 0.141 | <b>233</b> | 0.128 |
| <b>34</b> | 0.329 | <b>74</b> | 0.226 | <b>114</b> | 0.182 | <b>154</b> | 0.157 | <b>194</b> | 0.14  | <b>234</b> | 0.128 |
| <b>35</b> | 0.325 | <b>75</b> | 0.224 | <b>115</b> | 0.182 | <b>155</b> | 0.157 | <b>195</b> | 0.14  | <b>235</b> | 0.127 |
| <b>36</b> | 0.32  | <b>76</b> | 0.223 | <b>116</b> | 0.181 | <b>156</b> | 0.156 | <b>196</b> | 0.139 | <b>236</b> | 0.127 |
| <b>37</b> | 0.316 | <b>77</b> | 0.221 | <b>117</b> | 0.18  | <b>157</b> | 0.156 | <b>197</b> | 0.139 | <b>237</b> | 0.127 |
| <b>38</b> | 0.312 | <b>78</b> | 0.22  | <b>118</b> | 0.179 | <b>158</b> | 0.155 | <b>198</b> | 0.139 | <b>238</b> | 0.127 |
| <b>39</b> | 0.308 | <b>79</b> | 0.219 | <b>119</b> | 0.179 | <b>159</b> | 0.155 | <b>199</b> | 0.138 | <b>239</b> | 0.126 |
| <b>40</b> | 0.304 | <b>80</b> | 0.217 | <b>120</b> | 0.178 | <b>160</b> | 0.154 | <b>200</b> | 0.138 | <b>240</b> | 0.126 |