

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR
NEGERI NGLERI 1 GUNUNGGIDUL TENTANG
PERATURAN PERMAINAN FUTSAL**

SKRIPSI

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



Oleh:
Nanda Gestawan Setyadi
NIM. 12604221034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal”, yang disusun oleh Nanda Gestawan Setyadi, NIM. 12604221034 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 20 Oktober 2016
Pembimbing,



Yudianto, M.Pd
NIP. 19810702 200501 101

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal”, yang disusun oleh Nanda Gestawan Setyadi, NIM. 12604221012, 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 penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 07 Oktober 2016
Yang Menyatakan,




Nanda Gestawan Setyadi
NIM. 12604221034

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal”, yang disusun oleh Nanda Gestawan Setyadi, NIM. 12604221034 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 7 November 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Yudanto, M.Pd	Ketua Penguji		23-11-2016
Fathan Nurcahyo, M.Or	Sekretaris Penguji		22-11-2016
Suhadi, M.Pd	Penguji Utama		18-11-2016
Ahmad Rithaudin, M.Or	Penguji Pendamping		21-11-2016

Yogyakarta, November 2016
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. Tangga menuju langit adalah kepalamu, maka letakkan kakimu di atas kepalamu. Untuk mencapai Tuhan injak-injaklah pikiran dan kesombongan rasionalmu (Sudjiwo Tejo)
2. Selesaikan hari ini, besok masih ada pekerjaan lain (Nanda Gestawan S)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, saya persembahkan karya ini untuk orang yang saya sayangi Alm. Ayah Suharto yang telah mendidik waktu kecil hingga beliau menutup usia. Bunda Sumiyati yang selalu mendukung segala aktivitas dengan doa yang tak pernah mengharap apapun kecuali keberhasilan anaknya. Meskipun segala yang dilakukan tidak pernah bisa untuk membalas jasa Ayah dan Ibu.

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR
NEGERI NGLERI 1 GUNUNGKIDUL TENTANG
PERATURAN PERMAINAN FUTSAL**

Oleh:
Nanda Gestawan Setyadi
NIM. 12604221012

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pengetahuan siswa terhadap peraturan permainan futsal secara teori masih kurang. Penelitian bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul yang berjumlah 32 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 37,5% (12 siswa), kategori “cukup” sebesar 56,25% (18 siswa), kategori “tinggi” sebesar 6,25% (2 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

Kata Kunci: tingkat pengetahuan, peraturan permainan futsal

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah S.W.T, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal” dapat diselesaikan dengan lancar.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan berbagai pihak, khususnya pembimbing. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

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 Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes., Ketua jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, serta sebagai Pembimbing Akademik, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik.
4. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Prodi PGSD Penjas, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan dan fasilitas dan dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Yudanto, M.Pd., Pembimbing skripsi dan Pembimbing akademik yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala sekolah, Guru, dan siswa Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melaksanakan penelitian.
7. Sahabat-sahabatku Sulis, Ninda, Ria, Nimas, Nanda, Gilang, Ferry Himawan terimakasih atas bantuan, doa, nasihat, hiburan, traktiran, dan semangat yang kalian berikan selama ini, aku tak akan melupakan kalian semua.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang budiman.

Yogyakarta, September 2016
Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	8
1. Hakikat Pengetahuan	8
2. Hakikat Permainan Futsal.....	16
3. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	30
B. Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Berpikir	35
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	37
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	37
C. Subjek Penelitian	38
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	38
E. Uji Coba Instrumen	41

F. Teknik Analisis Data	44
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan.....	58
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	61
B. Implikasi Hasil Penelitian	61
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	62
D. Saran-saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba.....	40
Tabel 2. Uji Validitas Instrumen	42
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	43
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas	43
Tabel 5. Norma Penilaian	44
Tabel 6. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan terhadap Peraturan Permainan Futsal	46
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal	47
Tabel 8. Deskripsi Statistik Faktor Lapangan.....	48
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Faktor Lapangan	49
Tabel 10. Deskripsi Statistik Faktor Pemain	50
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Faktor Pemain.....	51
Tabel 12. Deskripsi Statistik Faktor Wasit	52
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Faktor Wasit.....	53
Tabel 14. Deskripsi Statistik Faktor Bola.....	54
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Faktor Bola	55
Tabel 16. Deskripsi Statistik Faktor Permainan	56

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Faktor Permainan.....	57
--	----

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.	Diagram Taksonomi Bloom.....	14
Gambar 2.	Teknik Dasar Mengumpan.....	19
Gambar 3.	Teknik Dasar Mengontrol Bola.....	20
Gambar 4.	Teknik Dasar Mengumpan Lambung	21
Gambar 5.	Teknik Dasar Menggiring Bola.....	22
Gambar 6.	<i>Shooting</i> Menggunakan Punggung Kaki.....	23
Gambar 7.	<i>Shooting</i> Menggunakan Ujung Kaki.....	23
Gambar 8.	Teknik Dasar Menyundul.....	24
Gambar 9.	Lapangan Futsal	26
Gambar 10.	Gawang Futsal.....	27
Gambar 11.	Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal	47
Gambar 12.	Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Berdasarkan Faktor Lapangan	49
Gambar 13.	Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Berdasarkan Faktor Pemain	51
Gambar 14.	Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Berdasarkan Faktor Wasit.....	53
Gambar 15.	Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Berdasarkan Faktor Bola	55
Gambar 16.	Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Berdasarkan Faktor Permainan	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	68
Lampiran 2. Lembar Permohonan <i>Expert Judgement</i>	69
Lampiran 3. Surat Keterangan dari Pemerintah DIY.....	70
Lampiran 4. Surat Keterangan dari Pemerintah.....	71
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari SD Ngleri.....	72
Lampiran 6. Instrumen Uji Coba	73
Lampiran 7. Data Uji Coba.....	75
Lampiran 8. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	76
Lampiran 9. Tabel r.....	77
Lampiran 10. Instrumen Penelitian	78
Lampiran 11. Data Penelitian.....	80
Lampiran 12. Deskriptif Statistik.....	82
Lampiran 13. Cara Menghitung Norma Penilaian	84
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan fisik, sosial dan emosional. Sesuai dengan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu dari tujuan pendidikan secara keseluruhan. Secara spesifik pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengutamakan aktivitas gerak tubuh yang di dalamnya terkandung banyak tujuan. Menurut Rusli Lutan, (2000: 15) tujuan pendidikan jasmani yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup domain psikomotor, kognitif, dan afektif. Dengan kata lain, melalui aktifitas jasmani itu anak diharapkan untuk belajar, sehingga terjadi perubahan perilaku, tidak saja menyangkut aspek fisik, tetapi juga intelektual, emosional, sosial dan moral.

Pembelajaran pendidikan pada umumnya dan pendidikan jasmani pada khususnya agar dapat berjalan dengan lancar maka guru harus mengetahui dan mempersiapkan sistematika pembelajaran pendidikan jasmani terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran berlangsung. Akan tetapi masih banyak siswa yang kurang paham dalam menguasai materi pendidikan jasmani sebab masih kurang mendapatkan materi pendidikan jasmani atau informasi karena terbatasnya tingkat pengetahuan materi pembelajaran guru penjas.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar siswa lebih senang mengikuti cabang olahraga permainan baik dalam mengikuti pembelajaran intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, salah satunya adalah cabang olahraga futsal.

Futsal menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan dasar permainan futsal, seperti menggiring, menendang, menyundul, dan menyerang. Bagi anak-anak ataupun remaja, futsal mampu mengembangkan *skill*, dan *insting* bermain bola. Olahraga futsal sudah menjamur di seluruh daerah yang ada di Indonesia dikarenakan permainan ini sangat menarik dan menghibur. Berdirinya klub-klub futsal menandakan bahwa olahraga futsal sangatlah digemari oleh seluruh lapisan masyarakat. Futsal juga sangat digemari oleh siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan sering diadakan kejuaraan antar pelajar sekolah dasar baik tingkat Daerah maupun tingkat Nasional.

Permainan futsal termasuk dalam permainan bola besar. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk SD Kelas V yaitu: SK yaitu: 6. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, KD yaitu: 6.1 Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran**). Pembelajaran olahraga futsal termasuk dalam permainan bola besar. Olahraga futsal merupakan salah satu olahraga yang diajarkan pada siswa kelas V di SD Negeri Ngleri 1 Gunungkidul. Di SD Negeri Ngleri 1 Gunungkidul pembelajaran olahraga futsal dilaksanakan dalam

4 kali pertemuan dengan waktu tatap muka 2 x 35 menit, sehingga dari hal tersebut perlu dievaluasi apakah siswa sudah mengetahui tentang peraturan permainan futsal.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada siswa kelas V di SD Negeri Ngleri 1 Gunungkidul pada saat pembelajaran berlangsung, masih kekurangan dalam penyediaan sarana prasarana, seperti lokasi lapangan yang tidak rata dan tidak sesuai dengan ukuran futsal karena lahan yang sempit, dan alat yang masih kurang sehingga membuat siswa menjadi malas mengikuti pembelajaran khususnya olahraga futsal. Jumlah bola sangat minim yaitu hanya berjumlah 3 buah bola, mengingat jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran jasmani cukup banyak membuat siswa banyak menunggu. Hal ini dapat dilihat masih banyaknya siswa yang duduk-duduk dan bermain sendiri saat proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya olahraga futsal berlangsung. Keadaan sarana dan prasarana yang kurang, sehingga sekolah perlu meningkatkan fasilitas supaya dapat meningkatkan prestasi permainan futsal. Kebutuhan sarana dan prasarana pendidikan jasmani memang sangat perlu ditingkatkan supaya dalam melakukan kegiatan olahraga dapat berjalan dengan baik. Karena tanpa sarana dan prasarana, olahraga tidak dapat berkembang dengan baik.

Kurangnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang ada di sekolah, maka seorang guru dituntut untuk berkreatifitas dalam penyampaian materi pengajaran dengan sarana dan prasarana yang kurang memadai. Di samping itu, seorang guru juga berperan dalam pengadaan sarana dan

prasarana pendidikan jasmani dengan memodifikasi alat sederhana yang layak digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah setiap harinya itu. Tidak sedikit siswa kelas V di SD Negeri Ngleri 1 Gunungkidul yang sudah mengerti tentang bagaimana bermain futsal dan bagaimana peraturan futsal itu sendiri. Tapi tidak jarang ada beberapa siswa yang masih belum paham akan cara bermain futsal dan peraturan futsal itu sendiri. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah keberadaan semua guru penjas. Materi yang telah diberikan akan dipelajari oleh siswa dan dapat dijalankan dengan baik. Pembelajaran futsal sebaiknya guru penjas tidak hanya memberikan materi maupun taktik permainan saja pada saat pembelajaran olahraga melainkan bagaimana siswa dapat bermain futsal sesuai aturan yang ada. Dengan diberikannya materi peraturan permainan futsal diharapkan siswa dapat bermain dengan benar dan tidak melakukan kesalahan-kesalahan ketika sedang bermain futsal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peranan guru penjas terhadap penyampaian materi permainan futsal ke siswanya sangat penting, sehingga siswa akan mampu bermain futsal dengan benar. Namun banyak siswa yang kurang memahami materi pembelajaran futsal dengan benar, hal tersebut terlihat ketika proses pembelajaran dan ketika mewakili sekolahnya dalam pertandingan kejuaraan. Banyak terjadi kesalahan seperti sering siswa lakukan. Setiap individu mempunyai tingkatan teknik yang berbeda-beda dalam bermain futsal. Ada yang baik ada pula yang kurang baik, dalam segi teknik banyak terlihat juga dalam diri setiap siswa. Permasalahan

yang sering dihadapi oleh siswa adalah *shooting* kurang akurat dan maksimal sehingga tidak tepat sasaran dan tidak terarah. Hal ini dapat dilihat pada saat siswa melakukan tendangan dari tengah lapangan dan masih jarang menghasilkan gol. Misalnya kemampuan menggiring bola masih kurang, hal ini terlihat ketika menggiring bola sangat mudah direbut oleh pemain lawan, dan kemampuan menendang bola juga masih sangat lemah, ketika menendang bola tetapi bola masih sangat lemah dan mudah ditangkap oleh penjaga gawang dan ketepatan tendangan bola juga masih kurang. Kemampuan *passing* siswa kelas V SD Negeri Ngleri 1 Gunungkidul yang masih kurang terarah sehingga permainan futsal tidak kelihatan menarik dan bola mudah direbut oleh lawan.

Salah satu faktor penyebab terjadinya kesalahan ketika bermain futsal adalah selain siswanya yang kurang mampu menangkap materi dan kurangnya pemahaman materi futsal guru pendidikan jasmani itu sendiri, sehingga saat penyampaian materi futsal terhadap siswa belum optimal. Padahal di sekolah-sekolah pada daerah tersebut memiliki fasilitas yang tidak kalah dengan fasilitas di kota-kota besar. Tetapi guru kurang memanfaatkan semua fasilitas tersebut. Dengan semua kondisi-kondisi tersebut kemampuan guru penjas di Sekolah Dasar di Kecamatan Playen masih dipertanyakan, apakah guru tersebut sudah paham dalam materi pengajaran permainan futsal. Bertolak dari latar belakang masalah di atas maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa permasalahan penting dalam usaha untuk meningkatkan prestasi olahraga futsal, di antaranya adalah:

1. Kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani khususnya olahraga futsal.
2. Kurangnya kemampuan guru secara teori tentang peraturan futsal.
3. Belum diketahui tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal.

C. Batasan Masalah

Mengingat adanya keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti dalam hal waktu, biaya, dan kemampuan maka permasalahan yang ada perlu dibatasi sehingga masalah yang dikaji dan diteliti menjadi lebih terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah tentang tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang tepat untuk diajukan dalam penelitian ini adalah “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal?”.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, pelatih, guru pendidikan jasmani maupun bagi pihak sekolah, yaitu:

1. Bagi Guru

Sebagai sumbangan dalam upaya meningkatkan prestasi olahraga futsal.

2. Bagi siswa

Penelitian ini untuk mengembangkan bakat, minat, prestasi siswa di bidang olahraga khususnya futsal.

3. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan program-program tambahan pembelajaran pendidikan jasmani dan dapat meningkatkan prestasi siswa di bidang olahraga sesuai dengan kemampuan dan bakat siswa.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Menurut Poerwodarminto (2002: 121), pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia serta keadaan sosial budaya. Secara garis besar domain tingkat pengetahuan mempunyai 6 tingkatan, meliputi: mengetahui, memahami, menggunakan, menguraikan, menyimpulkan, dan mengevaluasi. Ciri pokok dalam taraf pengetahuan adalah ingatan tentang sesuatu yang diketahuinya baik melalui pengalaman, belajar, ataupun informasi yang diterima dari orang lain. Sedangkan menurut Sugihartono, dkk., (2012: 105) pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan.

Apabila penerimaan perilaku baru atau adopsi perilaku melalui proses seperti ini didasari oleh pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang positif, maka perilaku tersebut akan bersifat langgeng. Sebaliknya, apabila perilaku itu tidak didasari oleh pengetahuan dan kesadaran maka tidak akan berlangsung lama. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang

diketahui, segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal (mata pelajaran). (Qonita Alya, 2009:761).

Menurut Soekidjo Notoatmojo (2007: 140-142) pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat, yaitu:

- 1) Tahu (*know*)
Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.
- 2) Memahami
Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.
- 3) Aplikasi
Aplikasi di antara sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).
- 4) Analisis
Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitanya satu sama lain.
- 5) Sintesis
Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.
- 6) Evaluasi
Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan criteria yang ditentukan sendiri atau criteria yang telah ditentukan atau telah ada.

Berdasarkan uraian di atas pengetahuan merupakan hasil dari proses mencari tahu, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu. Dalam proses mencari tahu ini mencakup berbagai metode dan konsep-konsep baik melalui proses pendidikan maupun pengalaman.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan ialah umur, pendidikan, paparan media massa, social ekonomi (pendapat), hubungan sosial, pengalaman. Untuk pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan cara angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkat pengetahuan yang ada (Soekidjo Natoatmodjo, 2007: 35).

Menurut Putra Fadlil (2011) yang dikutip dalam <http://satriodamarpanuluh.blogspot.com/2011/06/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html>. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah, sebagai berikut:

1) Faktor internal

a) Usia

Semakin tua usia seseorang maka proses-proses perkembangan mentalnya bertambah baik. Akan tetapi, pada usia tertentu bertambahnya proses perkembangan mental ini tidak secepat seperti ketika berumur belasan tahun.

b) Pengalaman

Pengalaman merupakan sumber pengetahuan, atau pengalaman itu suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu, pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu.

c) Intelegensia

Intelegensia diartikan sebagai suatu kemampuan untuk belajar dan berfikir abstrak guna menyesuaikan diri secara mental dalam situasi baru. Intelegensia merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil dari proses belajar. Intelegensia bagi seseorang merupakan salah satu modal

untuk berfikir dan mengolah berbagai informasi secara terarah, sehingga ia mampu menguasai lingkungan.

d) Jenis Kelamin

Beberapa orang beranggapan bahwa pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh jenis kelaminnya. Dan hal ini sudah tertanam sejak zaman penjajahan. Namun, hal itu di zaman sekarang ini sudah terbantah karena apapun jenis kelamin seseorang, bila dia masih produktif, berpendidikan, atau berpengalaman maka ia akan cenderung mempunyai tingkat pengetahuan yang tinggi.

2) Faktor eksternal

a) Pendidikan

Pendidikan adalah suatu kegiatan atau proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan tertentu, sehingga sasaran pendidikan itu dapat berdiri sendiri. Tingkat pendidikan turut pula menentukan mudah tidaknya seseorang menyerap dan memahami pengetahuan yang mereka peroleh, pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang makin semakin baik pula pengetahuannya.

b) Pekerjaan

Memang secara tidak langsung pekerjaan turut andil dalam mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Hal ini dikarenakan pekerjaan berhubungan erat dengan faktor interaksi sosial dan kebudayaan, sedangkan interaksi sosial dan budaya berhubungan erat dengan proses pertukaran informasi. Dan hal ini tentunya akan mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang.

c) Sosial budaya dan ekonomi

Sosial budaya mempunyai pengaruh pada pengetahuan seseorang. Seseorang memperoleh suatu kebudayaan dalam hubungannya dengan orang lain, karena hubungan ini seseorang mengalami suatu proses belajar dan memperoleh suatu pengetahuan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

d) Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang. Lingkungan memberikan pengaruh pertama bagi seseorang, di mana seseorang dapat mempelajari hal-hal yang baik dan juga hal-hal yang buruk tergantung pada sifat kelompoknya.

e) Informasi

Informasi akan memberikan pengaruh pada pengetahuan seseorang. Meskipun seseorang memiliki pendidikan yang rendah, tetapi jika ia mendapatkan informasi yang baik dari

berbagai media, missal TV, radio atau surat kabar maka hal itu akan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang.

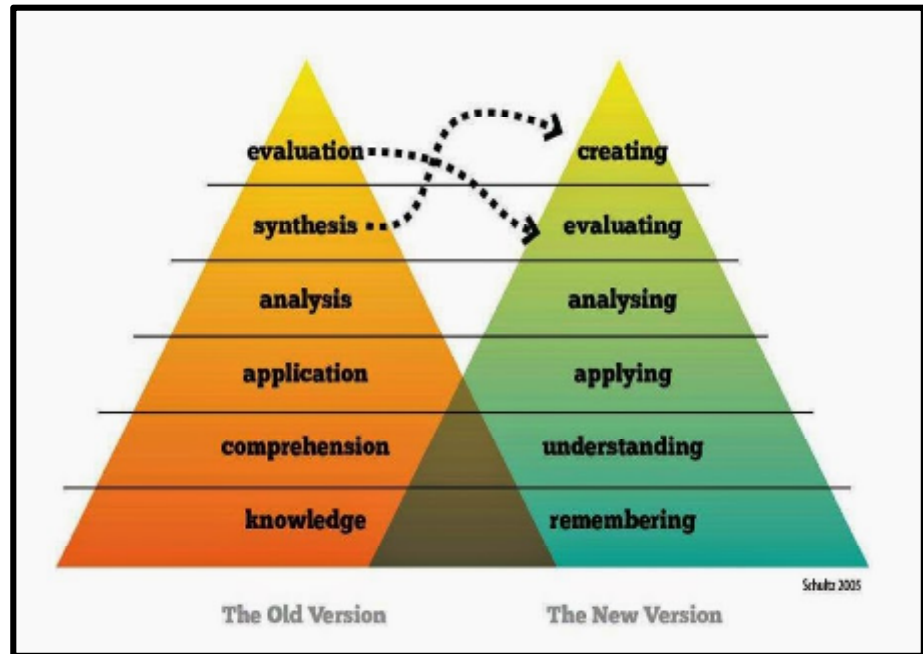
Dalam konteks pendidikan, dijelaskan tiga domain atau kawasan tentang perilaku individu serta sub domain dari masing-masing domain tersebut. Kawasan kognitif adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang bias diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri dari:

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*): Pengetahuan ini merupakan aspek kognitif yang paling rendah tetapi paling mendasar dalam dunia kependidikan. Dengan pengetahuan ini individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, hasil pikiran, prosedur, konsep, definisi, teori, atau bahkan sebuah kesimpulan.
- 2) Pemahaman (*comprehension*): Pemahaman/mengerti merupakan kegiatan mental intelektual yang mengorganisasikan materi yang telah diketahui. Temuan-temuan yang didapat dari mengetahui seperti definisi, informasi, peristiwa, fakta disusun kembali dalam struktur kognitif yang ada. Kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:
 - a) Menerjemahkan (*translation*): Kemampuan menerjemahkan ini adalah: menerjemahkan, mengubah, mengilustrasikan, dan sebagainya.
 - b) Menginterpretasi (*interpretation*): Menginterpretasikan sesuatu konsep atau prinsip jika ia dapat menjelaskan secara rinci makna atau arti suatu konsep atau prinsip, atau dapat membandingkan,

membedakan, atau mempertentangkannya dengan sesuatu yang lain.

- c) Mengekstrapolasi (*extrapolation*): Kata kerja operasional yang dipakai untuk mengukur kemampuan ini adalah memperhitungkan, memprakirakan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan, mengisi, dan menarik kesimpulan.
- 3) Penerapan (*Application*): Penerapan adalah menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan dan mengidentifikasi hal-hal yang sama.
- 4) Penguraian (*Analysis*): Penguraian adalah menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau memberi argumen-argumen yang mendukung suatu pernyataan.
- 5) Memadukan (*Synthesis*): Adalah menggabungkan, meramu, atau merangkai beberapa informasi menjadi satu kesimpulan atau menjadi suatu hal yang baru. Ciri dari kemampuan ini adalah kemampuan berfikir induktif. Contoh: memilih nada dan irama dan kemudian menggabungkannya sehingga menjadi gubahan musik yang baru.
- 6) Penilaian (*Evaluation*) adalah mempertimbangkan, menilai dan mengambil keputusan benar-salah, baik-buruk, atau bermanfaat-tak

bermanfaat berdasarkan kriteria tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif.



Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom
(<http://dhesiana.wordpress.com/>)

Keenam aspek ini bersifat kontinum dan saling tumpang tindih, yaitu:

- 1) Aspek pengetahuan merupakan aspek kognitif yang paling dasar.
- 2) Aspek pemahaman meliputi juga aspek pengetahuan.
- 3) Aspek penerapan meliputi aspek pemahaman dan pengetahuan.
- 4) Aspek analisis meliputi aspek penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.
- 5) Aspek sintesis meliputi aspek analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.
- 6) Aspek penilaian meliputi aspek sintesis, analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.

Menurut Bloom dalam Sri Rusmini, dkk., (1995: 47), pengetahuan disama artikan dengan aspek kognitif. Secara garis besar aspek kognitif dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui, yaitu mengenali hal-hal yang umum dan khusus, mengenali kembali metode dan proses, mengenali kembali pada struktur dan perangkat.
- 2) Mengerti, dapat diartikan sebagai memahami.
- 3) Mengaplikasikan, merupakan kemampuan menggunakan abstrak di dalam situasi konkrit.
- 4) Menganalisis, yaitu menjabarkan sesuatu ke dalam unsur bagian-bagian atau komponen sederhana atau hirarki yang dinyatakan dalam suatu komunikasi.
- 5) Mensintesis, merupakan kemampuan untuk menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian sedemikian rupa sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh.
- 6) Mengevaluasi, yaitu kemampuan untuk menetapkan nilai atau harga dari suatu bahan dan metode komunikasi untuk tujuan-tujuan tertentu.

Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap objek tersebut.

Pengukuran pengetahuan dapat diketahui dengan cara orang yang bersangkutan mengungkapkan apa yang diketahui dengan bukti atau jawaban, baik secara lisan maupun tulis. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan.

2. Hakikat Permainan Futsal

a. Pengertian Futsal

Menurut Saryono (2006: 49) futsal merupakan aktivitas permainan invasi (*invasion games*) beregu yang dimainkan lima lawan lima orang dalam durasi waktu tertentu yang dimainkan pada lapangan, gawang dan bola yang relatif lebih kecil dari permainan sepakbola yang mensyaratkan kecepatan gerak, menyenangkan dan aman dimainkan serta kemenangan regu ditentukan oleh jumlah terbanyak mencetak gol ke gawang lawannya.

Murhananto (2006: 1-2) bahwa futsal adalah sangat mirip dengan sepakbola hanya saja dimainkan oleh lima lawan lima dalam lapangan yang lebih kecil, gawang yang lebih kecil dan bola yang lebih kecil serta relatif berat. Dalam permainan futsal, pergerakan pemain yang terus menerus juga menyebabkan pemain harus terus melakukan operan (*passing*).

Futsal adalah permainan yang membutuhkan kecepatan. Semakin cepat permainan tim anda, akan semakin memperbesar peluang untuk menang. Gunakan sentuhan *one-two* dengan rekan anda. Jangan terlalu sering membawa bola, karena hanya akan menguras tenaga anda. Anda hanya perlu mengoper dan berlari mengisi ruang kosong. Jangan pernah menunggu bola, bergeraklah aktif (Sahda Halim, 2009: 78).

Dari berbagai pendapat di atas peneliti dapat diidentifikasi futsal adalah permainan sepakbola mini yang dapat dimainkan di luar maupun dalam ruangan. Permainan futsal lebih kurang 90% merupakan permainan *passing*. Futsal dimainkan lima lawan lima orang yang

membutuhkan keterampilan dan kondisi fisik yang prima determinasi yang baik, karena kedua tim bergantian saling menyerang satu sama lain dalam kondisi lapangan yang cenderung sempit dan waktu yang relatif singkat. Serta kemenangan ditentukan oleh jumlah gol terbanyak.

b. Teknik Dasar Olahraga Futsal

Dilihat dari kebutuhan teknik serta taktik, olahraga futsal hampir sama dengan sepakbola. *Shooting* dalam futsal juga dengan punggung kaki walaupun jamak dijumpai menggunakan ujung sepatu. Passing dengan kaki bagian dalam atau luar. Namun perbedaan yang mencolok adalah saat melakukan kontrol bola atau *stop ball*. Jika dalam sepakbola banyak menggunakan kaki bagian dalam atau bagian luar, jika dalam olahraga futsal akan lebih efektif dengan kaki bagian bawah. Dengan permukaan lapangan keras dan setiap pemain yang dituntut untuk cepat mengalirkan bola dan tidak boleh melakukan kontrol jauh dari penguasaan, metode kontrol dengan telapak kaki atau kaki bagian bawah dirasa paling pas.

Dalam olahraga futsal, tingkat kematangan teknik dari seorang pemain akan sangat menentukan hasil akhir. Proses permainan yang berjalan cepat dan sentuhan bola yang lebih banyak dan lebih sering dari sepakbola tentu mustahil jika hanya mengandalkan kemampuan fisik saja. selain itu, dengan waktu standar 20 menit 1 babak dan menggunakan waktu bersih serta pergantian bebas tentu akan memudahkan para pemain jika sudah merasa sangat capek dan

membutuhkan proses *recovery* untuk beberapa saat sebelum bermain kembali.

Seperti halnya dalam sepakbola pada olahraga futsal ada beberapa teknik yang digunakan dalam permainan. Menurut Asmar Jaya (2008: 63-67) beberapa teknik tersebut adalah sebagai berikut:

1) Keterampilan Dasar Mengumpan (*Passing*)

Passing merupakan salah satu keterampilan dasar permainan futsal yang sangat dibutuhkan oleh pemain, karena dengan lapangan yang rata dan ukuran yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat. Menurut Justinus Lhaksana (2011: 30), di lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat karena bola yang meluncur sejajar dengan tumit pemain. Untuk penguasaan *passing*, diperlukan penguasaan gerakan sehingga sasaran yang diinginkan tercapai. Keberhasilan mengumpan ditentukan oleh kualitasnya, tiga hal dalam kualitas mengumpan: (1) keras, (2) akurat, dan (3) mendatar. Menurut Justinus Lhaksana (2011: 30) dalam melakukan *passing*:

- a) Pada saat melakukan *passing*, kaki tumpu berada disamping bola, bukan kaki untuk mengumpan.
- b) Gunakan kaki bagian dalam untuk melakukan *passing*.
- c) Kunci atau kuatkan tumit agar saat sentuhan dengan bola lebih kuat.
- d) Kaki dalam dari atas diarahkan ke tengah bola (jantung) dan ditekan ke bawah agar bola tidak melambung.
- e) Diteruskan dengan gerakan lanjutan, di mana setelah melakukan *passing* ayunan kaki jangan dihentikan.



Gambar 2. Teknik Dasar Mengumpan
(Sumber: Andri Wirawan, 2009: 25)

2) Keterampilan Dasar Menahan Bola (*Controlling*)

Menurut Justinus Lhaksana (2011: 31), keterampilan *control* (menahan bola) haruslah menggunakan telapak kaki (*sole*). Dengan permukaan lapangan yang rata, bola akan bergulir cepat sehingga para pemain harus dapat mengontrol dengan baik. Apabila menahan bola jauh dari kaki, lawan akan mudah merebut bola. Menurut Agus Susworo, dkk (2009), *controlling* adalah kemampuan pemain saat menerima bola sampai pemain tersebut akan melakukan gerakan selanjutnya terhadap bola. Gerakan selanjutnya tersebut seperti mengumpan, menggiring ataupun menembak ke gawang. Sesuai dengan karakteristik permainan futsal, maka teknik *controlling* yang dominan digunakan adalah dengan kaki, meskipun dapat dilakukan dengan semua anggota badan selain tangan. Menurut Justinus Lhaksana (2011: 31) hal yang harus dilakukan dalam melakukan menahan bola: (1) Selalu melihat datangnya arah bola, (2) Jaga keseimbangan pada saat datangnya bola, (3) Sentuh atau tahan

menggunakan telapak kaki, agar bolanya diam tidak bergerak dan mudah dikuasai.



Gambar 3. Teknik Dasar Mengontrol Bola
(Sumber: Andri Wirawan, 2009: 31)

3) Keterampilan Dasar Mengumpan Lambung (*Chipping*)

Menurut Justinus Lhaksana (2011: 32), keterampilan *chipping* sering dilakukan dalam permainan futsal untuk mengumpan bola di belakang lawan atau dalam situasi lawan bertahan satu lawan satu. Teknik ini hampir sama dengan teknik *passing*. Perbedaannya terletak pada saat *chipping* menggunakan bagian atas ujung sepatu dan perkenaannya tepat di bawah bola. Menurut Agus Susworo, dkk (2009), *chipping* adalah gerakan menendang bola yang lebih mengutamakan akurasi tendangan tanpa menggunakan kekuatan dan kecepatan tendangan. Gerakan menendang bola yang dimaksud lebih cenderung sebagai gerakan menyendok bola. Menurut Justinus Lhaksana (2011: 32) *chipping* dapat dilakukan untuk mengumpan maupun untuk memasukkan bola ke gawang lawan, gerakannya sebagai berikut:

- a) Pada saat melakukan *passing*, kaki tumpu di samping bola dengan jari-jari kaki lurus menghadap arah yang akan dituju, bukan kaki yang akan melakukan.
- b) Gunakan kaki bagian ujung kaki bagian atas untuk mengumpan lambung.
- c) Konsentrasikan pandangan pada bola tepat di bawah bola menyentuhnya.
- d) Kunci atau kuatkan tumit agar saat melakukan sentuhan dengan bola lebih kuat.
- e) Diteruskan gerakan lanjutan, dimana setelah sentuhan dengan bola dalam mengumpan lambung ayunan kaki jangan dihentikan.



Gambar 4. Teknik Dasar Mengumpan Lambung
(Sumber: Andri Wirawan, 2009: 31)

4) Keterampilan Dasar Menggiring Bola (*Dribbling*)

Dribbling adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki semua pemain karena semua pemain harus menguasai bola saat bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan Danny Mielke, (2007: 1). Menurut Justinus Lhaksana (2011 :33), *dribbling* merupakan kemampuan yang dimiliki setiap pemain dalam menguasai bola sebelum diberikan kepada temannya untuk menciptakan peluang dalam mencetak gol. Menurut Asmar Jaya (2008: 66) *dribbling* merupakan tendangan bola terputus-putus atau pelan-pelan.

Menurut Justinus Lhaksana (2011 :33), teknik *dribbling* sebagai berikut:

- a) Dalam melakukan *dribbling*, sentuhan bola harus menggunakan telapak kaki secara berkesinambungan.
- b) Fokus pandangan setiap kali sentuhan dengan bola.
- c) Bola digulirkan ke depan tubuh.
- d) Jaga keseimbangan pada saat menggiring bola.
- e) Atur jarak bola sedekat mungkin.



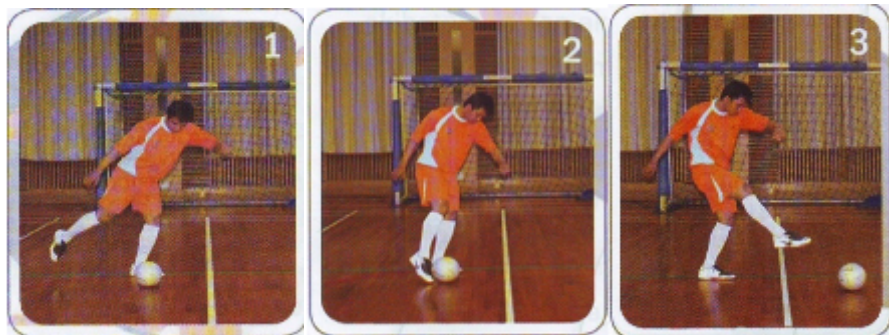
Gambar 5. Teknik Dasar Menggiring Bola
(Sumber: Andri Wirawan, 2009: 33)

5) Keterampilan Dasar Menembak (*Shooting*)

Shooting merupakan ketrampilan dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Menurut Justinus Lhaksana (2011: 34), *shooting* merupakan cara untuk menciptakan gol. Ini disebabkan seluruh pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan gol dan memenangkan pertandingan atau permainan. *Shooting* dapat dibagi menjadi dua teknik, yaitu *shooting* menggunakan punggung kaki dan ujung sepatu atau ujung kaki. Menurut Agus Susworo, dkk., (2009), *shooting* adalah tendangan kearah gawang untuk menciptakan gol. Menurut Justinus Lhaksana (2011: 34) *shooting* memiliki ciri khas

laju bola yang sangat cepat dan keras serta sulit diantisipasi oleh penjaga gawang, teknik *shooting* sebagai berikut:

- a) Teknik *Shooting* menggunakan Punggung kaki
 - 1) Pada saat melakukan *shooting*, kaki tumpu disamping bola dengan jari-jari kaki lurus menghadap arah gawang.
 - 2) Gunakan bagian punggung kaki untuk melakukan *shooting*.
 - 3) Konsentrasi pandangan ke arah bola tepat di tengah-tengah bola pada saat punggung kaki menyentuh bola.
 - 4) Kunci atau kuatkan tumit agar saat sentuhan dengan bola lebih kuat.
 - 5) Posisi badan agak dicondongkan ke depan, apabila badan tidak dicondongkan kemungkinan besar perkenaan bola dibagian bawah dan bola akan melambung tinggi.
 - 6) Diteruskan dengan gerakan lanjutan, dimana setelah melakukan *shooting* ayunan kaki jangan dihentikan.
- b) *Shooting* Menggunakan Ujung Sepatu
Teknik ini sama halnya dengan teknik *shooting* menggunakan punggung kaki, bedanya pada saat melakukan *shooting* perkenaan kaki tepat di ujung sepatu atau ujung kaki.



Gambar 6. *Shooting* Menggunakan Punggung Kaki
(Sumber: Andri Wirawan, 2009: 35)



Gambar 7. *Shooting* Menggunakan Ujung Kaki
(Sumber: Andri Wirawan, 2009: 36)

6) Keterampilan Dasar Menyundul Bola (*Heading*)

Menurut Komarudin (2011: 62) “salah satu keterampilan dasar yang dapat digunakan di semua posisi dan sudut lapangan yaitu menyundul bola yang umumnya dilakukan dengan kepala”. Menyundul bola ini dapat dilakukan untuk mengoper dan mengarahkan bola ke teman, menghalau bola di daerah pertahanan, mengontrol bola atau mengendalikan bola dan melakukan sundulan untuk mencetak gol. Ditinjau dari posisi tubuhnya menyundul bola dapat dilakukan sambil berdiri, melompat dan sambil meloncat. Pentingnya menyundul bola dalam permainan futsal tidak seperti dalam permainan sepakbola *konvensional*, tetapi ada situasi ketika pemain perlu menggunakan teknik menyundul bola dari serangan lawan dan dalam menciptakan gol.



Gambar 8. Teknik Dasar Menyundul
(Sumber: Andri Wirawan, 2009: 36)

c. Peraturan Olahraga Futsal

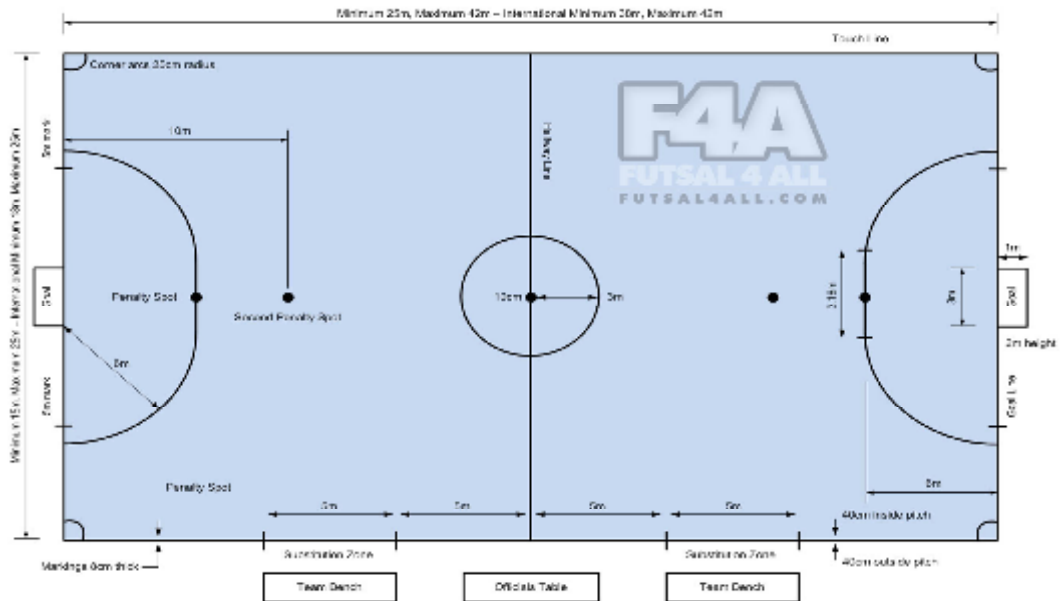
1) Bola

Futsal menggunakan bola khusus yang lebih berat dan lebih kecil daripada bola dalam sepakbola. Ukuran bola futsal adalah

ukuran 4. Bahan yang digunakan untuk bola sendiri adalah kulit atau bahan lain yang sesuai dan sudah termasuk dalam peraturan. Diameter bola tidak boleh lebih dari 64 cm dan tidak boleh kurang dari 62 cm. Berat bolanya yang digunakan tidak boleh kurang dari 400 gram dan tidak boleh lebih dari 440 gram. Dimensi bola yang digunakan dalam permainan yaitu yang memiliki diameter 62-64 cm dan berat 400-440 gram serta tekanan 0,4-0,6 atmosfer (400-600 gram/cm³). (Asmar Jaya, 2008: 9).

2) Lapangan

Futsal dimainkan dalam lapangan yang berbentuk bujur sangkar dengan ukuran panjang 25-42 dan lebar 15-25. Batas daerah dalam lapangan futsal ditandai dengan garis sesuai peraturan dalam futsal. Dengan ukuran lapangan yang lebih kecil dan jumlah pemain yang lebih sedikit, permainan futsal cenderung lebih dinamis karena gerakan yang cepat. Ini berbeda dengan sepakbola sehingga gol yang diciptakan dalam permainan futsal umumnya jauh lebih banyak. Di samping itu, di futsal pemain juga mempelajari untuk bermain lebih akurat dalam hal teknik dasar bermain, seperti teknik *passing*, *control*, *dribbling*, dan *shooting*. Dari teknik dasar inilah permainan futsal dan sepakbola dibentuk (Justinus Lhaksana, 2011: 5).

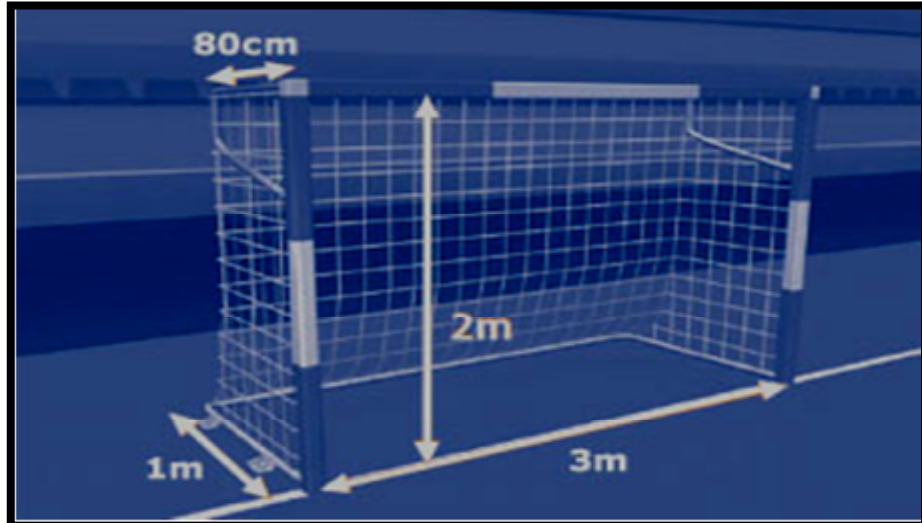


Gambar 9. Lapangan Futsal
(Sumber: <https://www.google.co.id/search?>)

Sebuah gol dinilai terjadi ketika seluruh dari bola melewati garis gawang, antara dua tiang vertikal dan di bawah tiang horizontal, kecuali bola tersebut telah dilempar, dibawa atau secara sengaja didorong oleh tangan atau lengan oleh seorang pemain dari sisi penyerang termasuk penjaga gawang (Asmar Jaya, 2008: 36).

3) Gawang

Menurut Asmar Jaya (2008: 15) ukuran gawang pada olahraga futsal adalah lebar gawang 3 (tiga) m serta tinggi gawang 2 (tiga) m. Untuk permukaan lapangan yang disarankan adalah kayu atau lantai parkit. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 10. Gawang Futsal

(Sumber: <https://sites.google.com/site/saryonosar/futsalcorner>)

4) Jumlah Pemain

Satu pertandingan dimainkan oleh dua tim, masing-masing terdiri tidak lebih lima (5) pemain, salah satu di antaranya adalah penjaga gawang. Jumlah pemain pengganti maksimal yang diperkenankan adalah 7 (tujuh) orang.

5) Perlengkapan Pemain

Dasar perlengkapan wajib dari seorang pemain adalah:

- a) Celana pendek
- b) Baju diberi nomor yang harus tampak pada bagian belakang baju.
Warna nomor harus berbeda secara jelas dengan warna bajunya.
- c) Kaos kaki
- d) Pelindung tulang kering, secara keseluruhan di tutup oleh kaos kaki. Terbuat dari bahan yang cocok (karet, plastik atau bahan sejenis).

- e) Sepatu, model sepatu yang diperkenankan terbuat dari kain atau kulit lunak untuk latihan atau sepatu gimnastik dengan sol karet atau bahan yang sama. Penggunaan sepatu adalah kewajiban/wajib.
- f) Khusus penjaga gawang diperkenankan memakai celana panjang. Setiap penjaga gawang memakai warna yang mudah membedakannya dari pemain lain serta wasit.

6) Wasit

Setiap pertandingan dikontrol oleh dua orang wasit di dalam lapangan yang memiliki wewenang penuh untuk memegang teguh peraturan permainan dan pencatat waktu sedangkan wasit ketiga Mereka duduk di luar lapangan (garis tengah) di sisi yang sama dengan daerah pergantian pemain, bertugas mencatat pelanggaran dan waktu.

7) Lamanya Permainan

Pertandingan futsal dilakukan dengan waktu 2 X 20 menit dengan jeda antar babak 5 menit dan menggunakan sistem waktu bersih. Setiap tim berhak untuk meminta waktu keluar (*time out*) setiap babakanya satu kali selama 1 menit. Pergantian dalam futsal bebas dan tidak usah menunggu dan lapor wasit terlebih dahulu saat akan melakukan pergantian pemain, cukup di area pergantian (Asmar Jaya, 2008: 11).

8) Pelanggaran Terakumulasi

Lima kesalahan terakumulasi yang pertama oleh masing-masing tim selama setiap paruh yang dicatat dalam ringkasan pertandingan. Para pemain tim lawan boleh dapat membentuk dinding untuk mempertahankan tendangan bebas, seluruh pemain lawan paling kurang berjarak 5 meter dari bola hingga bola dalam permainan, gol dapat dicetak/tercipta langsung dari tendangan bebas ini. Dimulai dengan pelanggaran terakumulasi yang keenam dicatat oleh kedua tim pada setiap paruh: Para pemain tim lawan tidak dapat tidak boleh membentuk dinding untuk mempertahankan tendangan bebas.

9) Tendangan ke Dalam (*kick in*)

Tendangan ke dalam adalah cara untuk memulai permainan kembali. Gol tidak dapat disahkan langsung dari tendangan ke dalam. Tendangan ke dalam diberikan, jika keseluruhan bagian dari bola melewati garis samping, baik di tanah maupun di udara, atau menyentuh langit-langit. Dilakukan dari tempat di mana bola melewati garis samping.

Tendangan sudut merupakan cara untuk memulai permainan kembali. Gol dapat tercetak secara langsung dari tendangan sudut, tetapi hanya pada tim lawan. Tendangan sudut diberikan, jika keseluruhan bagian dari bola, terakhir kali disentuh seorang pemain tim bertahan, melewati garis gawang, di tanah atau di udara, dan gol tidak tercetak/tercipta.

3. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Sekolah merupakan salah satu wadah formal yang berusaha melaksanakan proses perubahan perilaku melalui pendidikan. Sekolah dasar merupakan awal dari pendidikan selanjutnya, masa ini adalah masa perpindahan anak dari lingkungan keluarga ke lingkungan sekolah, yaitu lingkungan yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan jasmani dan rohani. lebih banyak teman dalam lingkungan sosial yang lebih luas, sehingga peranan sosialnya makin berkembang, ia ingin mengetahui segala sesuatu di sekitarnya sehingga bertambah pengalamannya. Semua pengalaman itu baru akan membantu dan mempengaruhi proses perkembangan berpikirnya (Hurlock, 1998: 40).

Pendidikan di sekolah dasar merupakan dasar keberhasilan pendidikan selanjutnya, anak merupakan tunas bangsa yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohaninya, sehingga diharapkan di kemudian hari menjadi anak yang tumbuh dewasa dengan keadaan yang sehat serta mempunyai rasa tanggungjawab dan berguna bagi bangsa dan negaranya, untuk itu anak sekolah dasar harus disiapkan sesuai dengan tahap perkembangan dan kematangannya. Pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk sekolah dasar, sebenarnya sukar dikatakan karena kematangan tidak ditentukan oleh umur semata-mata. Namun pada umur 6 atau 7 tahun, biasanya anak telah matang untuk memasuki sekolah dasar (Hurlock, 1998: 42).

Syamsu Yusuf (2004: 4) menyatakan pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase yaitu:

- a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6-7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain seperti berikut:
 - 1) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh).
 - 2) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
 - 3) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri).
 - 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
 - 5) Apabila tidak dapat menyelesaikan masalah suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
 - 6) Pada masa ini (terutama usia 6,0-8,0 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.
- b. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9,0 atau 10,0 sampai umur 12,0 atau 13,0 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah:
 - 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
 - 2) Amat realistik ingin mengetahui, ingin belajar.
 - 3) Menjelang masa akhir ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor (bakat-bakat khusus).
 - 4) Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
 - 5) Pada masa ini, anak memng nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
 - 6) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), membuat peraturan sendiri.

Masa anak usia sekolah dasar dalam usia (ser 6-12 tahun) dan siswa kelas atas berusia 10-12 tahun merupakan tahap perkembangan selanjutnya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dimana ia lebih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Havighurst yang dikutip Desmita (2010: 35) menyatakan tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi:

- a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Membina hidup sehat.
- c. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
- d. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- e. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
- f. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif.
- g. Mengembangkan kata hati dan moral.
- h. Mencapai kemandirian pribadi.

Olahraga beregu dan kompetisi sangat penting artinya tetapi bukan waktu yang tepat untuk memusatkan dalam satu jenis olahraga saja, beberapa cabang olahraga yang dianjurkan bagi anak usia sekolah dasar adalah berenang, senam, sepak bola dan basket. Perubahan-perubahan fisiologis yang lain adalah sistem peredaran darah, termasuk jantung dan pembuluh-pembuluh darah yang berkembang hingga dewasa. Pertumbuhan ini ditandai dengan naiknya tekanan darah, pada wanita biasanya denyut nadinya lebih cepat dari pria. Perubahan pada sistem pernafasan juga nampak jelas, kenaikan yang cukup menyolok dapat ditemui baik pada anak perempuan maupun laki-laki, pada anak perempuan pertumbuhannya makin

lama makin berkurang, sistem pencernaan juga mengalami perkembangan karena semakin bertambahnya kebutuhan makanan. Sistem saraf berkembang lebih cepat dibandingkan dengan sistem-sistem yang lain (Sadoso Sumosardjuno, 1992: 141).

Karakteristik anak usia antara 10-12 tahun menurut Hurlock (2000: 22), yaitu:

- a. Menyenangi permainan aktif;
- b. Minat terhadap olahraga kompetitif dan permainan terorganisasi meningkat;
- c. Rasa kebanggaan akan keterampilan yang dikuasai tinggi;
- d. Mencari perhatian orang dewasa;
- e. Pemujaan kepahlawanan tinggi;
- f. Mudah gembira, kondisi emosionalnya tidak stabil;
- g. Mulai memahami arti akan waktu dan ingin mencapai sesuatu pada waktunya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak-anak sekolah dasar yang masih suka bermain, meniru, serta mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi maka sangatlah diperlukan pengawasan serta pemberian contoh yang baik dari seorang guru agar anak dapat terdidik dengan konsep yang benar. Suatu hal yang penting dalam hal ini ialah sikap anak terhadap otoritas kekuasaan, khususnya dari orang tua dan guru sebagai suatu hal yang wajar. Anak dalam usia ini cenderung menunjukkan untuk dapat berkuasa dan mencari teman sebaya untuk berkelompok dan menjadi dorongan untuk bersaing antar kelompok yang disebut masa "*competitive socialization*".

B. Penelitian yang Relevan

Untuk membantu penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Dicky Zulqarnain (2011) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Pemain UKM Sepakbola UNY dalam Bermain Sepakbola”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini 50 orang. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* berjumlah 30 pemain UKM Sepakbola UNY. Analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Dengan hasil penelitian dalam kategori sangat baik dengan persentase 13,3%, kategori tinggi 86,7%, kategori cukup 30,00%, dan 0% mempunyai kategori pemahaman dengan kategori sedang, rendah dan sangat rendah.
2. Penelitian Febyan Aditya Krisnanto (2014) yang berjudul “Tingkat pemahaman guru pendidikan jasmani terhadap materi pembelajaran bolabasket di SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Banyumas terhadap materi permainan bolabasket. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru penjas terhadap materi permainan bolabasket SMA Negeri se- Kabupaten Banyumas dari 30 guru

penjas, sebanyak 2 responden (6,67%) dalam kategori tinggi, 20 responden (66,67%) dalam kategori cukup, 7 responden (23,33%) dalam kategori kurang dan 1 responden (3,33%) dalam kategori rendah. Secara keseluruhan guru penjas di Kabupaten Banyumas memiliki tingkat pengetahuan cukup baik terhadap materi permainan bolabasket.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran futsal pendidikan jasmani di sekolah dasar siswa lebih senang mengikuti cabang olahraga permainan salah satunya cabang olahraga futsal. Selain itu, hal ini karena futsal merupakan salah satu permainan bola besar yang terdapat dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani. Pencapaian pendidikan akan sangat tergantung pada bagaimana pendidik berusaha mengajar sesuai yang diamanatkan oleh kurikulum tersebut. Oleh karena itu, dalam melaksanakan pendidikan di sekolah, pendidik harus mengacu pada kurikulum yang berlaku, sehingga tidak mengurangi fungsi dan tujuan yang akan dicapai.

Selain terdapat dalam kurikulum, futsal merupakan olahraga yang banyak digemari, itu terlihat karena futsal merupakan olahraga yang sering dipertandingkan dalam kejuaraan antar sekolah baik tingkat kabupaten, provinsi, maupun tingkat nasional yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan, maupun yang diselenggarakan oleh swasta dibandingkan olahraga lainnya. Selain itu fasilitas lapangan futsal yang relatif kecil hampir terdapat di setiap kabupaten di Gunung Kidul.

Tidak sedikit dari siswa yang sudah mengerti tentang bagaimana bermain futsal dan bagaimana peraturan futsal itu sendiri. Tapi tidak jarang ada beberapa siswa yang masih belum paham akan cara bermain futsal dan peraturan futsal itu sendiri. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah keberadaan semua guru penjas. Materi yang telah diberikan akan dipelajari oleh siswa dan dapat dijalankan dengan baik. Pembelajaran futsal sebaiknya guru penjas tidak hanya memberikan materi maupun taktik permainan saja pada saat pembelajaran olahraga melainkan bagaimana siswa dapat bermain futsal sesuai aturan yang ada. Dengan diberikannya materi peraturan permainan futsal diharapkan siswa dapat bermain dengan benar dan tidak melakukan kesalahan-kesalahan ketika sedang bermain futsal.

Mengetahui merupakan salah satu aspek ranah kognitif bagi seorang guru pendidikan jasmani dalam tujuan umum pengajaran. Menurut Benjamin S Bloom pengetahuan adalah sebuah domain yang spesifik dan kontekstual. Pengetahuan merefleksikan spesifikasi domain ini dan peran pengalaman dan konteks sosial dalam mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuan. Maka apabila siswa dapat mengetahui peraturan permainan futsal diharapkan dapat berperan penting dalam memajukan prestasi cabang olahraga futsal di Kabupaten Gunung Kidul melalui pembelajaran di sekolah.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang permainan futsal. Menurut Sutrisno Hadi (1991: 3) penelitian deskriptif yaitu penelitian yang semata-mata bertujuan mengetahui keadaan objek atau peristiwa tanpa suatu maksud untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum. Menurut Jonathan Sarwono (2006: 138) penelitian deskriptif mengacu pada transformasi data mentah ke dalam suatu bentuk yang akan membuat pembaca lebih mudah memahami dan menafsirkan maksud dari data atau angka yang ditampilkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes benar salah.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal. Definisinya yaitu peneliti menyebarkan tes yang berisi tentang peraturan permainan futsal yang terbagi dalam 5 faktor, yaitu faktor pengetahuan tentang lapangan (indikatornya; ukuran lapangan dan penalti), pemain (indikatornya; pergantian pemain, pemain, dan penjaga gawang), wasit (indikatornya; tugas dan kewajiban wasit), bola (indikatornya; kualitas dan ukuran), dan permainan (aturan permainan dan periode permainan) kepada siswa kelas V di Sekolah

Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul. Hasil jawaban dari siswa akan menggambarkan tingkat pengetahuan siswa tentang peraturan permainan futsal.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2007) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2006) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul yang berjumlah 32 siswa.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2006). Menurut Sugiyono (2007) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *total sampling*/penelitian populasi.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2006), menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah soal pilihan benar dan salah.

Menurut Mahmud (2011) “tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau

kelompok. Lebih lanjut menurut Mahmud (2011: 186) tolak ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.
- b. Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.
- c. Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.
- d. Reliabel, yaitu derajat kekonsistenan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 167) menjelaskan langkah-langkah cara dalam penyusunan tes, urutan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan tujuan mengadakan tes.
- b. Mengadakan pembatasan terhadap bahan yang akan dijadikan tes.
- c. Merumuskan tujuan intruksional khusus dari tiap bagian bahan.
- d. Menderetkan semua indikator dalam tabel persiapan yang memuat pula aspek tingkah laku yang terkandung dalam indikator itu.
- e. Menyusun tabel spesifikasi yang memuat pokok materi.
- f. Menuliskan butir-butir soal, didasarkan atas indikator-indikator yang sudah dituliskan pada tabel indikator dan aspek tingkah laku yang dicakup.

Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya

0. Kisi-kisi instrumen penelitian pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal
Tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal	Lapangan	a. Ukuran lapangan b. Penalti	1, 2, 9, 14, 17
	Pemain	a. Pergantian pemain b. Pemain c. Penjaga gawang	5, 6, 7, 8, 10, 12, 13
	Wasit	Tugas dan kewajiban wasit	3, 4, 22, 25
	Bola	Kualitas dan ukuran	11, 21, 23
	Permainan	a. Aturan permainan b. Periode permainan	15, 16, 18, 19, 20, 24
Jumlah			25

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul.
- b. Peneliti menentukan jumlah siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan tes kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes.

- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

E. Uji Coba Instrumen

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari tes yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Suharsimi Arikunto (2006), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen, mencari pengalaman dan mengetahui realibilitas. Sebelum uji coba, peneliti melakukan validasi/*expert judgment*. Uji coba dilaksanakan di SD MI YAPPI Ngléri Gunungkidul pada tanggal 3 Agustus 2016 dengan subjek yang berjumlah 23 siswa. Uji coba dilaksanakan di SD MI YAPPI Ngléri karena mempunyai karakteristik yang sama dengan subjek yang akan diteliti, kondisi sekolah baik sarana dan prasarana hampir sama dan sekolah juga berdekatan. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2010) “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Suharsimi Arikunto, 2010). Perhitungan validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Menggunakan rumus Korelasi yang dapat digunakan adalah yang

dikemukakan oleh Pearson, yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut (Suharsimi Arikunto, 2010). Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Validitas Instrumen

No	Butir	r hitung	r tabel (23;5%)	Keterangan
1	BUTIR 1	0,471	0,396	Valid
2	BUTIR 2	0,471	0,396	Valid
3	BUTIR 3	0,918	0,396	Valid
4	BUTIR 4	0,918	0,396	Valid
5	BUTIR 5	0,918	0,396	Valid
6	BUTIR 6	0,505	0,396	Valid
7	BUTIR 7	0,505	0,396	Valid
8	BUTIR 8	0,505	0,396	Valid
9	BUTIR 9	0,505	0,396	Valid
10	BUTIR 10	0,505	0,396	Valid
11	BUTIR 11	0,505	0,396	Valid
12	BUTIR 12	0,505	0,396	Valid
13	BUTIR 13	0,488	0,396	Valid
14	BUTIR 14	0,556	0,396	Valid
15	BUTIR 15	0,488	0,396	Valid
16	BUTIR 16	0,668	0,396	Valid
17	BUTIR 17	0,762	0,396	Valid
18	BUTIR 18	0,703	0,396	Valid
19	BUTIR 19	0,434	0,396	Valid
20	BUTIR 20	0,585	0,396	Valid
21	BUTIR 21	0,691	0,396	Valid
22	BUTIR 22	0,261	0,396	Gugur
23	BUTIR 23	0,566	0,396	Valid
24	BUTIR 24	0,413	0,396	Valid
25	BUTIR 25	0,922	0,396	Valid

Berdasarkan tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa terdapat satu butir gugur, yaitu butir nomor 22, sehingga didapatkan 24 butir untuk penelitian. Kisi-kisi instrumen penelitian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal
Tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal	Lapangan	a. Ukuran lapangan b. Penalti	1, 2, 9, 14, 17
	Pemain	a. Pergantian pemain b. Pemain c. Penjaga gawang	5, 6, 7, 8, 10, 12, 13
	Wasit	Tugas dan kewajiban wasit	3, 4, 24
	Bola	Kualitas dan ukuran	11, 21, 22
	Permainan	a. Aturan permainan b. Periode permainan	15, 16, 18, 19, 20, 23
Jumlah			24

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2002). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Suharsimi Arikunto, 2010). Hasil penghitungan menggunakan bantuan program SPSS 16. Hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,929	24

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan *mean*, *modus*, *median*, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase (Sugiyono, 2007).

Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri atas tiga kriteria, yaitu: tinggi, sedang, rendah. Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Pengkategorian tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*, mengacu pada Saifuddin Azwar (2010: 36) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam skala sebagai berikut:

Tabel 5. Norma Penilaian

Norma	Kategori
$M_i + 1,8 SD_i < X$	Sangat Tinggi
$M_i + 0,6 SD_i < X \leq M_i + 1,8 SD_i$	Tinggi
$M_i - 0,6 SD_i < X \leq M_i + 0,6 SD_i$	Cukup
$M_i - 1,8 SD_i < X \leq M_i - 0,6 SD_i$	Rendah
$X < M_i - 1,8 SD_i$	Sangat Rendah

Keterangan :

X = Skor akhir

M_i = Mean ideal

Sd_i = Simpangan baku ideal

Rumus $M_i = \frac{1}{2}$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

Rumus $SD_i = \frac{1}{2} \left(\frac{1}{3} \right)$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

Skor tertinggi ideal = Σ butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal = Σ butir kriteria x skor terendah

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif

persentase, dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Anas Sudijono, 2006)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul yang berjumlah 32 siswa. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus-Oktober 2016. Tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal diungkapkan dengan tes pilihan benar salah yang berjumlah 24 butir. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS *versi 16.0 for windows*.

Dari analisis data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal diperoleh skor terendah (*minimum*) 8,00, skor tertinggi (*maksimum*) 16,00, rerata (*mean*) 10,5, nilai tengah (*median*) 10,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 8,00, standar deviasi (SD) 2,30. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan terhadap Peraturan Permainan Futsal

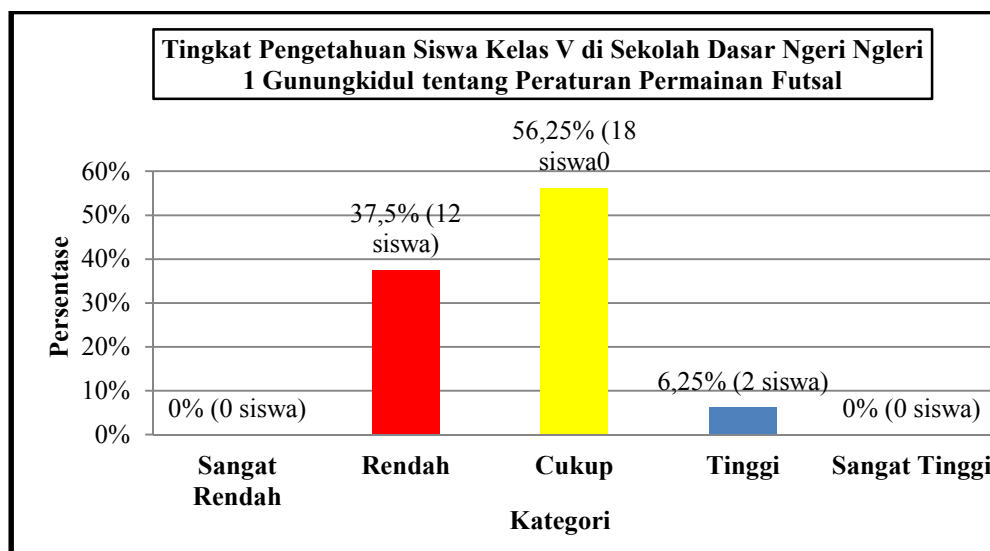
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	10.5000
<i>Median</i>	10.0000
<i>Mode</i>	8.00
<i>Std, Deviation</i>	2.30007
<i>Minimum</i>	8.00
<i>Maximum</i>	16.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal, pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$19 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$14 < X \leq 19$	Tinggi	2	6,25%
3	$9 < X \leq 14$	Cukup	18	56,25%
4	$4 < X \leq 9$	Rendah	12	37,5%
5	$X \leq 4$	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			32	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal tampak pada gambar 11 sebagai berikut:



Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 11 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 37,5% (12 siswa), kategori “cukup” sebesar 56,25% (18 siswa), kategori “tinggi” sebesar 6,25% (2 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 10,5, tingkat pengetahuan tentang permainan futsal masuk dalam kategori “cukup”.

Rincian tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal berdasarkan faktor sebagai berikut:

1. Faktor Lapangan

Dari analisis data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor lapangan diperoleh skor terendah (*minimum*) 0,0, skor tertinggi (*maksimum*) 5,0, rerata (*mean*) 2,63, nilai tengah (*median*) 2,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 2,0, standar deviasi (SD) 1,13. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Deskripsi Statistik Faktor Lapangan

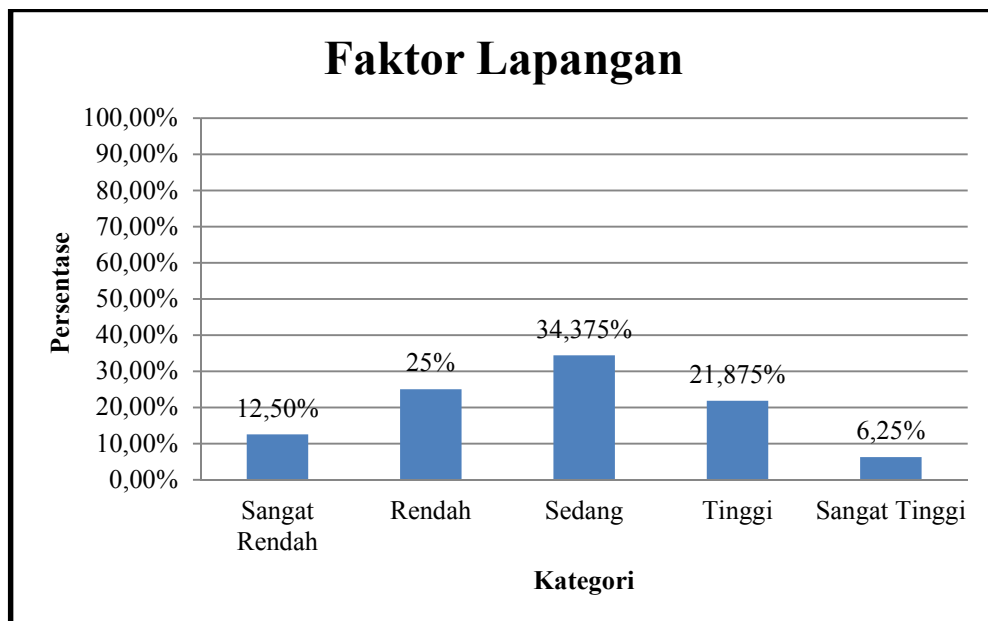
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	2,6250
<i>Median</i>	2,0000
<i>Mode</i>	2,00
<i>Std. Deviation</i>	1,12880
<i>Minimum</i>	,00
<i>Maximum</i>	5,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor lapangan, pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Faktor Lapangan

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$X > 4$	Sangat Tinggi	2	6,25%
2	$4 < X \leq 3$	Tinggi	7	21,875%
3	$3 < X \leq 2$	Sedang	11	34,375%
4	$2 < X \leq 1$	Rendah	8	25%
5	$X \leq 1$	Sangat Rendah	4	12,5%
Jumlah			32	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor lapangan tampak pada gambar 12 sebagai berikut:



Gambar 12. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Faktor Lapangan

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 12 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor lapangan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 12,5% (4 siswa), kategori “rendah” sebesar 25% (8 siswa), kategori “sedang” sebesar 34,375% (11 siswa), kategori “tinggi” sebesar 21,875% (7 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 6,25% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 2,6, tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor lapangan masuk dalam kategori “sedang”.

2. Faktor Pemain

Dari analisis data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor pemain diperoleh skor terendah (*minimum*) 0,0, skor tertinggi (*maksimum*) 6,0, rerata (*mean*) 2,88, nilai tengah (*median*) 3,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 3,0, standar deviasi (SD) 1,31. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Deskripsi Statistik Faktor Pemain

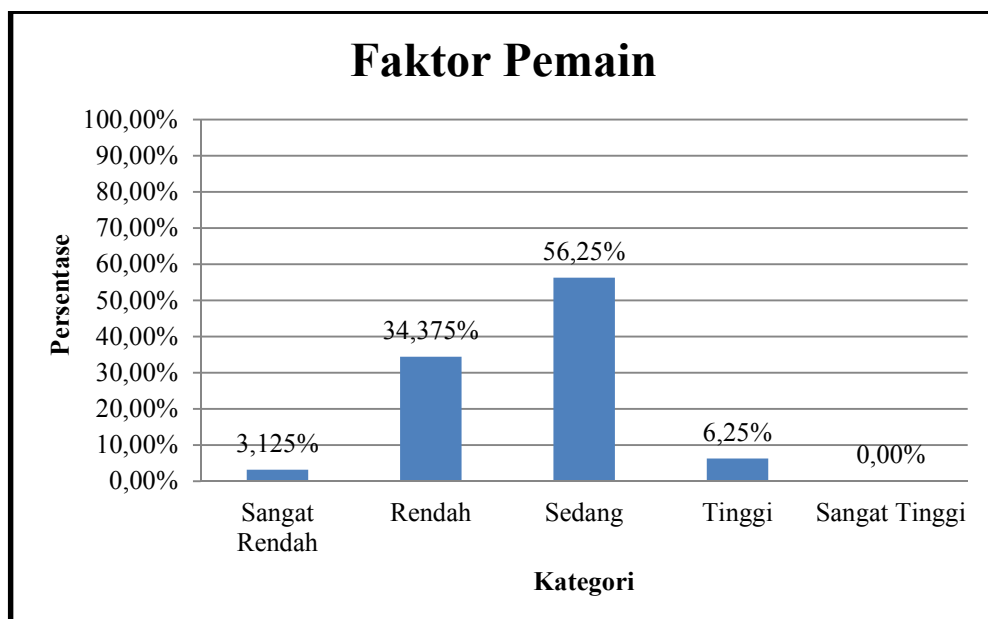
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	2,8750
<i>Median</i>	3,0000
<i>Mode</i>	3,00
<i>Std, Deviation</i>	1,31370
<i>Minimum</i>	,00
<i>Maximum</i>	6,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor pemain, pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Faktor Pemain

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$X > 6$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$4 < X \leq 6$	Tinggi	2	6,25%
3	$2 < X \leq 4$	Sedang	18	56,25%
4	$0 < X \leq 2$	Rendah	11	34,375%
5	$X \leq 0$	Sangat Rendah	1	3,125%
Jumlah			32	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor pemain tampak pada gambar 13 sebagai berikut:



Gambar 13. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Faktor Pemain

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 13 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor pemain berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 3,125% (1 siswa), kategori “rendah” sebesar 34,375% (11 siswa), kategori “sedang” sebesar 56,25% (18 siswa), kategori “tinggi” sebesar 6,25% (2 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 2,88, tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor pemain masuk dalam kategori “sedang”.

3. Faktor Wasit

Dari analisis data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor wasit diperoleh skor terendah (*minimum*) 0,0, skor tertinggi (*maksimum*) 3,0, rerata (*mean*) 1,22, nilai tengah (*median*) 1,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 1,0, standar deviasi (SD) 0,79. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Deskripsi Statistik Faktor Wasit

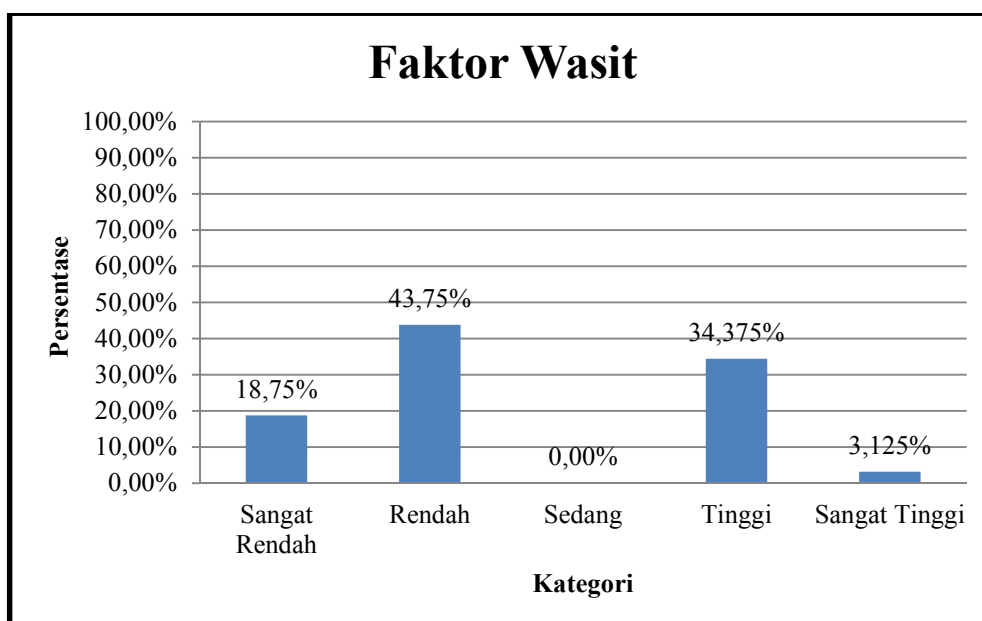
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	1,2188
<i>Median</i>	1,0000
<i>Mode</i>	1,00
<i>Std, Deviation</i>	,79248
<i>Minimum</i>	,00
<i>Maximum</i>	3,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor wasit, pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Faktor Wasit

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$X > 2,4$	Sangat Tinggi	1	3,125%
2	$1,8 < X \leq 2,4$	Tinggi	11	34,375%
3	$1,2 < X \leq 1,8$	Sedang	0	0%
4	$0,6 < X \leq 1,2$	Rendah	14	43,75%
5	$X \leq 0,6$	Sangat Rendah	6	18,75%
Jumlah			32	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor wasit tampak pada gambar 14 sebagai berikut:



Gambar 14. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Faktor Wasit

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 14 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor wasit berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 18,75% (6 siswa), kategori “rendah” sebesar 43,75% (14 siswa), kategori “sedang” sebesar 0% (0 siswa), kategori “tinggi” sebesar 34,375% (11 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 3,125% (1 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 1,22, tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor wasit masuk dalam kategori “rendah”.

4. Faktor Bola

Dari analisis data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor bola diperoleh skor terendah (*minimum*) 0,0, skor tertinggi (*maksimum*) 3,0, rerata (*mean*) 1,25, nilai tengah (*median*) 1,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 1,0, standar deviasi (SD) 0,84. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Deskripsi Statistik Faktor Bola

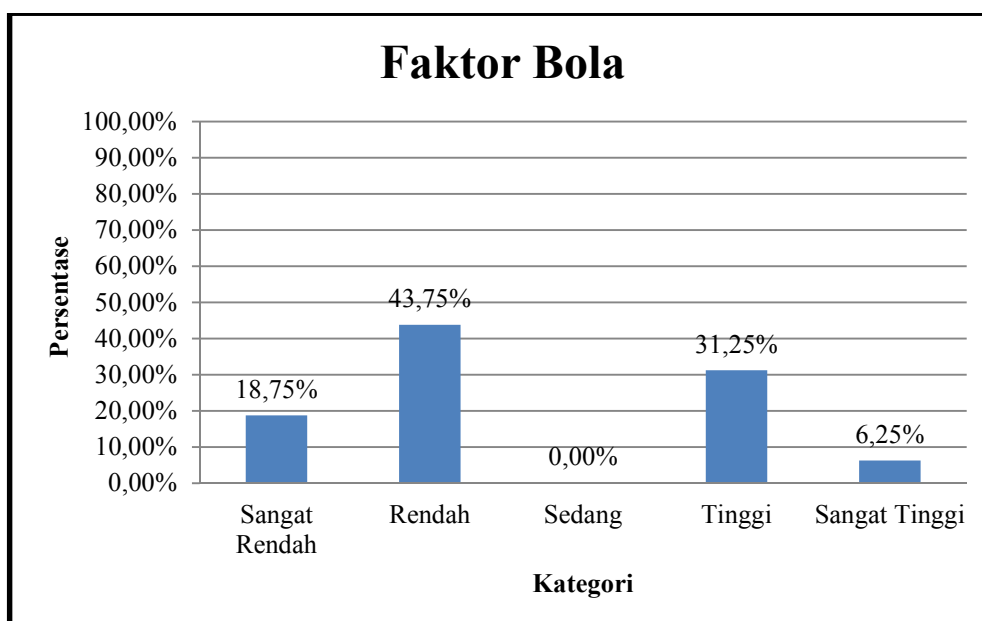
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	1,2500
<i>Median</i>	1,0000
<i>Mode</i>	1,00
<i>Std, Deviation</i>	,84242
<i>Minimum</i>	,00
<i>Maximum</i>	3,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor bola, pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Faktor Bola

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$X > 2,4$	Sangat Tinggi	2	6,25%
2	$1,8 < X \leq 2,4$	Tinggi	10	31,25%
3	$1,2 < X \leq 1,8$	Sedang	0	0%
4	$0,6 < X \leq 1,2$	Rendah	14	43,75%
5	$X \leq 0,6$	Sangat Rendah	6	18,75%
Jumlah			32	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor bola tampak pada gambar 15 sebagai berikut:



Gambar 15. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Faktor Bola

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 15 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor bola berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 18,75% (6 siswa), kategori “rendah” sebesar 43,75% (14 siswa), kategori “sedang” sebesar 0% (0 siswa), kategori “tinggi” sebesar 31,25% (10 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 6,25% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 3,54, tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor bola masuk dalam kategori “sedang”.

5. Faktor Permainan

Dari analisis data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor permainan diperoleh skor terendah (*minimum*) 0,0, skor tertinggi (*maksimum*) 5,0, rerata (*mean*) 2,53, nilai tengah (*median*) 3,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 3,0, standar deviasi (SD) 1,27. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 16 sebagai berikut:

Tabel 16. Deskripsi Statistik Faktor Permainan

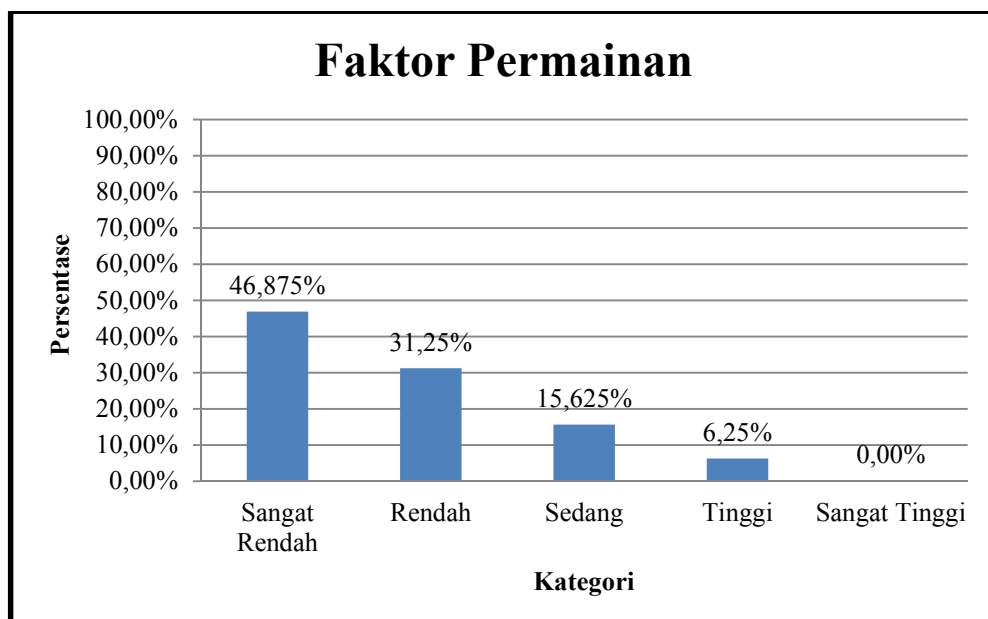
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	2,5312
<i>Median</i>	3,0000
<i>Mode</i>	3,00
<i>Std, Deviation</i>	1,26960
<i>Minimum</i>	,00
<i>Maximum</i>	5,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor permainan, pada tabel 17 sebagai berikut:

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Faktor Permainan

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$X > 5$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$4 < X \leq 5$	Tinggi	2	6,25%
3	$3 < X \leq 4$	Sedang	5	15,625%
4	$2 < X \leq 3$	Rendah	10	31,25%
5	$X \leq 2$	Sangat Rendah	15	46,875%
Jumlah			32	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor permainan tampak pada gambar 16 sebagai berikut:



Gambar 16. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal Faktor Permainan

Berdasarkan tabel 17 dan gambar 16 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor permainan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 46,675% (15 siswa), kategori “rendah” sebesar 31,25% (10 siswa), kategori “sedang” sebesar 15,625% (5 siswa), kategori “tinggi” sebesar 6,25% (2 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 2,53, tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal faktor permainan masuk dalam kategori “rendah”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal berada pada kategori “cukup”. Persentase paling besar yaitu pada kategori “cukup” sebesar 56,25% (18 siswa). Artinya 18 siswa dari 32 siswa mempunyai tingkat pengetahuan yang cukup terhadap peraturan permainan futsal. Diikuti kategori “rendah” sebesar 37,5% (12 siswa), artinya 12 siswa dari 32 siswa mempunyai pengetahuan yang rendah terhadap permainan futsal. Selanjutnya pada kategori “tinggi” sebesar 6,25% (2 siswa), artinya 2 siswa dari 32 siswa mempunyai pengetahuan yang tinggi terhadap peraturan permainan futsal.

Tidak sedikit dari siswa kelas V di SD Negeri Ngléri 1 Gunungkidul yang sudah mengerti tentang bagaimana bermain futsal dan bagaimana peraturan futsal itu sendiri. Tapi tidak jarang ada beberapa siswa yang masih belum paham akan cara bermain futsal dan peraturan futsal itu sendiri. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah keberadaan semua guru penjas. Materi yang telah diberikan akan dipelajari oleh siswa dan dapat dijalankan dengan baik. Pembelajaran futsal sebaiknya guru penjas tidak hanya memberikan materi maupun taktik permainan saja pada saat pembelajaran olahraga melainkan bagaimana siswa dapat bermain futsal sesuai aturan yang ada. Dengan diberikannya materi peraturan permainan futsal diharapkan siswa dapat bermain dengan benar dan tidak melakukan kesalahan-kesalahan ketika sedang bermain futsal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peranan guru penjas terhadap penyampaian materi permainan futsal ke siswanya sangat penting, sehingga siswa akan mampu bermain futsal dengan benar. Namun banyak siswa yang kurang memahami materi pembelajaran futsal dengan benar, hal tersebut terlihat ketika proses pembelajaran dan ketika mewakili sekolahnya dalam pertandingan kejuaraan. Banyak terjadi kesalahan seperti sering siswa lakukan, Salah satu faktor penyebab terjadinya kesalahan ketika bermain futsal adalah selain siswanya yang kurang mampu menangkap materi dan kurangnya pemahaman materi futsal guru pendidikan jasmani itu sendiri, sehingga saat penyampaian materi futsal terhadap siswa belum optimal. Padahal di sekolah-sekolah pada daerah tersebut memiliki fasilitas yang tidak

kalah dengan fasilitas di kota-kota besar. Tetapi guru kurang memanfaatkan semua fasilitas tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 37,5% (12 siswa), kategori “cukup” sebesar 56,25% (18 siswa), kategori “tinggi” sebesar 6,25% (2 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dengan diketahui tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan terhadap peraturan permainan futsal di sekolah lain.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal, perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap peraturan permainan futsal.

3. Guru dan siswa dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki tentang pengetahuan terhadap peraturan permainan futsal.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Pengambilan data akan lebih baik lagi apabila disertai dengan menggunakan wawancara dan triangulasi data atau keabsahan data.
2. Penelitian ini hanya membahas tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal, akan lebih baik apabila dilakukan dengan analisis untuk mengetahui pengaruh dari faktor-faktor tersebut.
3. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan soal. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
4. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil soal yang diberikan sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

5. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran instrumen penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

D. Saran-saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal.
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih dilakukan pengawasan secara ketat pada saat responden mengisi soal yang diberikan agar hasilnya lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Irawan. (2009). Penyusunan Instrumen Tes Keterampilan Teknik Futsal pada Mahasiswa DKI Jakarta. *Skripsi*. Jakarta: FIK UNJ.
- Asmar Jaya. (2008). *Futsal: Gaya Hidup, Peraturan, dan Tips-tips Permainan*. Yogyakarta: Pustaka Timur.
- Bloom. (1956:). *Taksonomi Bloom*. <http://dhesiana.wordpress.com/2009/02/15/domain-pendidikan-menurut-%E2%80%9Cbenjamin-bloom%E2%80%9D/>. diakses pada tanggal 9 Juli 2014 pada pukul 20.00 WIB.
- Dany Mielke. (2007). *Dasar-dasar Sepakbola. Human Kinetics*: PT. Intan Sejati.
- Dicky Zulqarnain. (2011). Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Pemain UKM Sepakbola UNY dalam Bermain Sepakbola. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Febyan Aditya Krisnanto. (2014). Tingkat pemahaman guru pendidikan jasmani terhadap materi pembelajaran bolabasket di SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Hurlock, Elizabeth B. (2000). *Perkembangan Anak Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Jonathan Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Justinus Lhaksana. (2011). *Taktik & Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Penebar Swadaya Group.
- Lapangan Futsal*. Diakses dari https://www.google.co.id/search?q=gambar+lapangan+futsal&biw=1366&bih=637&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiZioKFi5vQAhVRGsAKHYxmCqoQ_AUIBigB#imgre=AZeACXPSN5jE1M%3A. diakses pada tanggal 9 Juli 2014 pada pukul 20.00 WIB.
- Lorin W Anderson dan David R. Krathwohl. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

- Maksum M.A. (2012). *Taksonomi Bloom*. <http://dhesiana.wordpress.com/2009/02/15/domain-pendidikan-menurut-%E2%80%9Cbenjamin-bloom-%E2%80%9D/>. diakses pada tanggal 9 Juli 2014 pada pukul 20.00.
- Murhananto. (2006). *Dasar-dasar Permainan Futsal (Sesuai dengan Peraturan FIFA)*. Jakarta: PT.Kawan Pustaka.
- Ngalim Purwanto. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Poerwadarminto. (2002). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Qonita Alya. (2009). *Kamus Besar Untuik Pendidikan Dasar*. Bandung: PT indah Jaya Adi Pratama.
- Rusli Lutan. (2000). *Belajar Ketrampilan Motorik. Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sadoso Sumosardjuno. (1992). *Pengetahuan Praktis Kesehatan dalam Olahraga*. Jakarta: Gramedia.
- Sahda Halim. (2009). *1 Hari Pintar Main Futsal*. Yogyakarta: Media Presindo.
- Saifuddin Azwar. (2010). *Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Tes dan Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Saryono. (2006). *Tes Futsal FIK Jogja*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Soekidjo Notoatmodjo. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Soenarjo. (2002). *Usaha Kesehatan Sekolah*. Jakarta. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sri Rusmini. (1995). *Psikologi Umum*. Yogyakarta: FIP IKIP Yogyakarta.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.


_____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineke Cipta.

Sukintaka. (2001). *Permainan dan Metodik*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir Untuk Hasil Instrumen*. Yogyakarta: Andi Offset.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

 **KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 pos : 282, 299, 291, 541

Nomor : 369/IN.34.16/PP/2016. 08 Agustus 2016.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Yth : Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda. Provinsi DIY
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Yogyakarta.

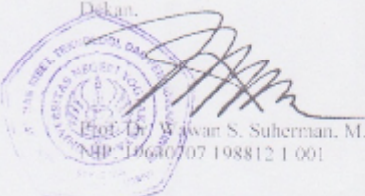
Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Nanda Gestawan Setyadi.
NIM : 12604221034,
Program Studi : PGSD Penjas.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Agustus 2016 s.d Selesai.
Tempat/Obyek : SD Negeri Ngleri 1 Gunungkidul.
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul Tentang Peraturan Permainan Futsal.

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

Dekat,

Prof. Dr. Suherman, M.Ed.
HP 081071988121001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SD N Ngleri 1 Gunungkidul.
2. Kaprodi PGSD Penjas.
3. Pembimbing T.A.S.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Lembar Permohonan *Expert Judgement*

SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197403172 008121 003

Menerangkan bahwa angket saudara:

Nama : Nanda Gestawan Setyadi
NIM : 12604221034
Jurusan : PGSD Penjas
Judul : "Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Nglri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal".

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen untuk penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *Hindari penggunaan kata army*
.....
.....
2.
.....
.....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


Yogyakarta, 8 Juni 2016



Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
197403172 008121 003

Lampiran 3. Surat Keterangan dari Pemerintah DIY

www.diy.go.id

**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN
070/REG/W/180/8/2016

Membea Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN** Nomor : **369/UN.34.16/PP/2016**
Tanggal : **8 AGUSTUS 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Pertinahan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2005, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.


DIJUJURKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **NANDA GESTAWAN SETYADI** NIP/NIM : **12604221034**
Alamat : **FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN , PGSD PENJAS, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS 5 DI SEKOLAH DASAR NEGERI NGLERI 1 GUNUNGKIDUL TENTANG PERATURAN PERMAINAN FUTSAL**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **9 AGUSTUS 2016 s.d 9 NOVEMBER 2016**

Dengan Ketentuan

- Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui instansi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
- Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap instansi;
- Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mematuhi ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
- Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
- Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **9 AGUSTUS 2016**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Pembinaan dan Pembangunan
Kepala Biro Administrasi Pembangunan


Dik. Tri Miliono, MM
NIP. 19620830 198903 1 006

Tambahan :

- GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
- BUPATI GUNUNGKIDUL C.Q KPPTSP GUNUNGKIDUL
- DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
- DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
- YANG BERSANGKUTAN

Lampiran 4. Surat Keterangan dari Pemerintah


PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
KANTOR PENANAMAN MODAL PELAYANAN TERPADU
Alamat : Jalan Brigjen Katamso No. 1 Tlp (0274) 391942 Wonosari 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN
Nomor : 0703/PEN/VIII/2016

Membaca : Surat dari SEKRETARIAT DAERAH, Nomor : 070/REG/V/180/8/2016 tanggal 09-08-2016, hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;
2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;
3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dilijinkan kepada :

Nama : **Nanda Gestawan Setyadi NIM : 12604221034**

Fakultas/Instansi : Ilmu Keolahragaan/UNY

Alamat Instansi : Jl. Colombo No 1 Yogyakarta

Alamat Rumah : Gading II RT 02 RW 02, Gading, Playen, Gunungkidul

Keperluan : Ijin penelitian dengan judul : "TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI NGLERI 1 GUNUNGKIDUL TENTANG PERMAINAN FUTSAL"

Lokasi Penelitian : SD N Ngleri 1 Kab. Gunungkidul

Dosen Pembimbing : Yudonto, M.Pd

Waktunya : Mulai tanggal : 10-08-2016 s/d 10-11-2016


Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cc. BAPPEDA Kab. Gunungkidul) dalam bentuk *softcopy format pdf* yang tersimpan dalam keping compact Disk (CD) dan dalam bentuk data yan dikirim via e-mail ke alamat : litbangbappeda.gk@gmail.com dengan tembusan ke Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah dengan alamat e-mail : kpadgunungkidul@ymail.com.
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari
Pada Tanggal 10 Agustus 2016
An. BUPATI GUNUNGKIDUL
KEPALA


Drs. AZIS SALEH
NIP. 19660603 198602 1 002

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan);
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul ;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul ;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul ;
5. Kepala SD N Ngleri 1 Kab. Gunungkidul ;
6. Arsip.

Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari SD Ngleri



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT TK DAN SD KECAMATAN PLAYEN
SD NGLERI
Alamat : Ngleri, Playen, Gunungkidul Kode Pos 55861
e-mail : sd_ngleri@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
No: 10/ SD/NGL/VIII/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SUPRIYADI, S.Pd.SD. MM.Pd.
Alamat : Nogosari, Playen, Gunungkidul
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SDN NGLERI

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Nanda Gestawan Setyadi
NIM : 12604221034
Fakultas / Jurusan : FIK/PGSD Penjaskes
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta


Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul:

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI
SEKOLAH DASAR NEGERI NGLERI GUNUNGKIDUL
TENTANG PERATURAN PERMAINAN FUTSAL**

Demikian surat keterangan ini di buat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Playen, 15 Agustus 2016
Kepala Sekolah

SUPRIYADI, S.Pd. SD. MM.Pd.
NIP 19650119 199407 1 001



Lampiran 7. Data Uji Coba

DATA UJI COBA

No/Butir	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	Total	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	21	
2	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	1	24
3	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	11
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24
10	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	17
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
12	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	11
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	22
16	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	24
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	19
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	8
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	22
21	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	11
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24
	21	21	19	19	19	22	22	22	22	22	22	22	17	19	17	19	17	17	20	17	18	20	17	14	18	483	

Lampiran 8. Uji Validitas dan Reliabilitas

VALIDITAS

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
BUTIR 1	41.0870	116.265	.471	Valid
BUTIR 2	41.0870	116.265	.471	Valid
BUTIR 3	41.1739	111.605	.918	Valid
BUTIR 4	41.1739	111.605	.918	Valid
BUTIR 5	41.1739	111.605	.918	Valid
BUTIR 6	41.0435	116.953	.505	Valid
BUTIR 7	41.0435	116.953	.505	Valid
BUTIR 8	41.0435	116.953	.505	Valid
BUTIR 9	41.0435	116.953	.505	Valid
BUTIR 10	41.0435	116.953	.505	Valid
BUTIR 11	41.0435	116.953	.505	Valid
BUTIR 12	41.0435	116.953	.505	Valid
BUTIR 13	41.2609	114.383	.488	Valid
BUTIR 14	41.1739	114.514	.556	Valid
BUTIR 15	41.2609	114.383	.488	Valid
BUTIR 16	41.1739	113.605	.668	Valid
BUTIR 17	41.2609	111.838	.762	Valid
BUTIR 18	41.2609	112.383	.703	Valid
BUTIR 19	41.1304	115.937	.434	Valid
BUTIR 20	41.2609	113.474	.585	Valid
BUTIR 21	41.2174	112.905	.691	Valid
BUTIR 22	41.1304	117.209	.261	Gugur
BUTIR 23	41.2609	113.656	.566	Valid
BUTIR 24	41.3913	114.613	.413	Valid
BUTIR 25	41.2174	110.905	.922	Valid
VAR00026	21.0000	29.818	1.000	.927

Keterangan: r hitung > r tabel (df 23 = 0,396)

RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.929	24

Lampiran 9. Tabel r

Tabel r Product Moment											
Pada Sig,0,05 (Two Tail)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 10. Instrumen Penelitian

Salam Olahraga,

Di tengah kesibukan anda saat ini, perkenankanlah waktu dan tempat untuk mengisi soal ini dalam membantu penelitian saya. Tujuan soal ini adalah untuk mengetahui **“TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI NGLERI 1 GUNUNGKIDUL TENTANG PERATURAN PERMAINAN FUTSAL”**.

Jawaban sesuai dengan keadaan serta kenyataan yang ada dan perilaku anda sehari-hari. Atas bantuan yang anda berikan, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian:

1. Tulis identitas anda.
2. Pilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan memberikan tanda pada kolom yang tersedia, dengan memberikan tanda (\checkmark) pada kolom.

B : Benar

S : Salah

3. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sesuai dengan keadaan anda sendiri.
4. Jawaban yang anda berikan sangat berarti bagi peneliti, dengan demikian peneliti ucapkan terima kasih.

B. Identitas Diri

Nama :

Kelas :

TTL :

Contoh :

No	Pertanyaan	B	S
1.	Lapangan futsal berbentuk lingkaran.		\checkmark

Hormat saya

Nanda Gestawan Setyadi

Berilah tanda (√) pada kolom B jika pernyataan itu **Benar** dan kolom S jika pernyataan itu **Salah**.

No	Pernyataan	B	S
1.	Lapangan futsal berbentuk persegi panjang.		
2.	Lapangan futsal lebih lebar dari lapangan sepakbola.		
3.	Wasit futsal berada di pinggir lapangan / <i>side line</i> .		
4.	Dalam olahraga futsal terdapat wasit ketiga dan pencatat waktu.		
5.	Pergantian pemain dapat dilakukan pada saat bola didalam atau diluar permainan.		
6.	Pergantian pemain dibatasi.		
7.	Pergantian pemain bebas dilakukan di daerah manapun.		
8.	Jumlah pemain futsal adalah 5 orang.		
9.	Titik pinalti berjarak 6 meter dari gawang.		
10.	Penjaga gawang hanya boleh memegang bola selama 3 detik.		
11.	Bola futsal lebih besar dari bola sepakbola.		
12.	Setiap pemain wajib memakai pelindung kaki atau deker kaki atau <i>shinguards</i> .		
13.	Pemain wajib memakai seragam atau kostum yang memiliki nomor punggung.		
14.	Lebar gawang futsal adalah 3 meter.		
15.	Dalam olahraga futsal jika bola <i>out</i> maka untuk memulai pertandingan bola harus dilempar ke lapangan.		
16.	Waktu dalam olahraga futsal adalah 2 x 20 menit.		
17.	Dalam olahraga futsal terdapat titik pinalti luar dan titik pinalti dalam.		
18.	Ketika terjadi tendangan bebas, jarak antara bola dan pemain lawan minimal 5 meter.		
19.	Gol tidak sah jika terjadi langsung dari <i>kick in</i> / tendangan ke dalam.		
20.	<i>Time out</i> atau waktu berhenti diberikan 2 kali di setiap babak.		
21.	Bola dapat diganti tanpa izin dari wasit.		
22.	Bola yang digunakan harus sesuai standar.		
23.	Pada saat pinalti, penjaga gawang tidak harus menginjak garis gawang.		
24.	Wasit boleh merubah keputusannya ketika mengetahui melakukan kesalahan dan perlu dilakukan selama pertandingan belum dimulai kembali.		

Lampiran 11. Data Penelitian

No	Lapangan					Pemain							Wasit			Bola			Permainan						Σ
	1	2	9	14	17	5	6	7	8	10	12	13	3	4	24	11	21	22	15	16	18	19	20	23	
1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	14
2	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	12
3	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	8
4	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	8
5	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	12
6	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	9
7	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	12
8	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	10
9	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	13
10	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	8
11	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	12
12	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	8
13	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	8
14	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	12
15	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	8
16	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	8
17	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	11
18	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	8
19	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	10
20	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	10
21	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	9
22	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	10
23	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	11
24	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	11

25	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	10
26	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	9
27	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	10
28	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	14
29	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	9
30	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	16
31	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	10
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	16
Σ	26	17	12	10	19	10	14	16	10	11	13	18	9	12	18	17	6	17	15	9	11	14	15	17	336
p	0,81 25	0,53 125	0,37 5	0,31 25	0,59 375	0,31 25	0,43 75	0, 5	0,31 25	0,34 375	0,40 625	0,56 25	0,28 125	0,37 5	0,56 25	0,53 125	0,18 75	0,53 125	0,46 875	0,28 125	0,34 375	0,43 75	0,46 875	0,53 125	
q	0,18 75	0,46 875	0,62 5	0,68 75	0,40 625	0,68 75	0,56 25	0, 5	0,68 75	0,65 625	0,59 375	0,43 75	0,71 875	0,62 5	0,43 75	0,46 875	0,81 25	0,46 875	0,53 125	0,71 875	0,65 625	0,56 25	0,53 125	0,46 875	
pq	0,15 2344	0,24 9023	0,23 4375	0,21 4844	0,24 1211	0,21 4844	0,24 6094	0, 25	0,21 4844	0,22 5586	0,24 1211	0,24 6094	0,20 2148	0,23 4375	0,24 6094	0,24 9023	0,15 2344	0,24 9023	0,24 9023	0,20 2148	0,22 5586	0,24 6094	0,24 9023	0,24 9023	

Lampiran 12. Deskriptif Statistik

Statistics

		Tingkat pengetahuan	Lapangan	Pemain	Wasit	Bola	Permainan
N	Valid	32	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0	0
	Mean	10.5000	2.6250	2.8750	1.2188	1.2500	2.5312
	Median	10.0000	2.0000	3.0000	1.0000	1.0000	3.0000
	Mode	8.00	2.00	3.00	1.00	1.00	3.00
	Std. Deviation	2.30007	1.12880	1.31370	.79248	.84242	1.26960
	Minimum	8.00	.00	.00	.00	.00	.00
	Maximum	16.00	5.00	6.00	3.00	3.00	5.00
	Sum	336.00	84.00	92.00	39.00	40.00	81.00

Tingkat pengetahuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	8	25.0	25.0	25.0
	9	4	12.5	12.5	37.5
	10	7	21.9	21.9	59.4
	11	3	9.4	9.4	68.8
	12	5	15.6	15.6	84.4
	13	1	3.1	3.1	87.5
	14	2	6.2	6.2	93.8
	16	2	6.2	6.2	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Lapangan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	3.1	3.1	3.1
	1	2	6.2	6.2	9.4
	2	14	43.8	43.8	53.1
	3	8	25.0	25.0	78.1
	4	5	15.6	15.6	93.8
	5	2	6.2	6.2	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Pemain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	3.1	3.1	3.1
	1	3	9.4	9.4	12.5
	2	8	25.0	25.0	37.5
	3	11	34.4	34.4	71.9
	4	7	21.9	21.9	93.8
	6	2	6.2	6.2	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Wasit

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	6	18.8	18.8	18.8
	1	14	43.8	43.8	62.5
	2	11	34.4	34.4	96.9
	3	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Bola

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	6	18.8	18.8	18.8
	1	14	43.8	43.8	62.5
	2	10	31.2	31.2	93.8
	3	2	6.2	6.2	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Permainan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	3.1	3.1	3.1
	1	7	21.9	21.9	25.0
	2	7	21.9	21.9	46.9
	3	10	31.2	31.2	78.1
	4	5	15.6	15.6	93.8
	5	2	6.2	6.2	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Lampiran 13. Cara Menghitung Norma Penilaian

Norma	Kategori
$X > Mi + 1,8 SDi$	Sangat Tinggi
$Mi + 0,6 SDi < X < Mi + 1,8 SDi$	Tinggi
$Mi - 0,6 SDi < X < Mi + 0,6 SDi$	Sedang
$Mi - 1,8 SDi < X < Mi - 0,6 SDi$	Rendah
$X < Mi - 1,8 SDi$	Sangat Rendah

Keterangan :

X = Skor akhir

Mi = Mean ideal

Sdi = Simpangan baku ideal

Rumus $Mi = \frac{1}{2}$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

Rumus $SBi = \frac{1}{2} \left(\frac{1}{3} \right)$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

Skor tertinggi ideal = Σ butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal = Σ butir kriteria x skor terendah

Tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Ngeri Ngeri 1 Gunungkidul tentang permainan futsal

$$\text{Skor maksimal ideal} = \Sigma \text{ butir penilaian} \times \text{skor tertinggi}$$

$$24 \times 1 = 24$$

$$\text{Skor minimal ideal} = \Sigma \text{ butir penilaian} \times \text{skor terendah}$$

$$24 \times 0 = 0$$

X : Jumlah skor

Mi : Rata-rata ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{2} (24+0)=12$$

SDi : Standar Deviasi

$$= \frac{1}{2} \times \frac{1}{3} (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (24-0) = 4$$

No	Interval	Kategori
1	$19 < X$	Sangat Tinggi
2	$14 < X \leq 19$	Tinggi
3	$9 < X \leq 14$	Sedang
4	$4 < X \leq 9$	Rendah
5	$X \leq 4$	Sangat Rendah
Jumlah		

Faktor Lapangan

Skor maksimal ideal = Σ butir penilaian \times skor tertinggi

$$5 \times 1 = 5$$

Skor minimal ideal = Σ butir penilaian \times skor terendah

$$5 \times 0 = 0$$

X : Jumlah skor

Mi : Rata-rata ideal

$$= 1/2 (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$$

$$= 1/2 (5+0) = 2,5$$

SDi : Standar Deviasi

$$= 1/2 \times 1/3 (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$$

$$= 1/6 (5-0) = 0,83$$

No	Interval	Kategori
1	$4 < X$	Sangat Tinggi
2	$3 < X \leq 4$	Tinggi
3	$2 < X \leq 3$	Sedang
4	$1 < X \leq 2$	Rendah
5	$X \leq 1$	Sangat Rendah
Jumlah		

Faktor Pemain

Skor maksimal ideal = Σ butir penilaian \times skor tertinggi

$$7 \times 1 = 7$$

Skor minimal ideal = Σ butir penilaian \times skor terendah

$$7 \times 0 = 0$$

X : Jumlah skor

Mi : Rata-rata ideal

$$= 1/2 (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$$

$$= 1/2 (7+0) = 3,5$$

SDi : Standar Deviasi

$$= 1/2 \times 1/3 (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$$

$$= 1/6 (7-0) = 1,167$$

No	Interval	Kategori
1	$6 < X$	Sangat Tinggi
2	$4 < X \leq 6$	Tinggi
3	$2 < X \leq 4$	Sedang
4	$0 < X \leq 2$	Rendah
5	$X \leq 0$	Sangat Rendah
Jumlah		

Faktor Wasit

$$\text{Skor maksimal ideal} = \Sigma \text{ butir penilaian} \times \text{skor tertinggi} \\ 3 \times 1 = 3$$

$$\text{Skor minimal ideal} = \Sigma \text{ butir penilaian} \times \text{skor terendah} \\ 3 \times 0 = 0$$

X : Jumlah skor

Mi : Rata-rata ideal

$$= 1/2 (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$$

$$= 1/2 (3+0) = 1,5$$

SDi : Standar Deviasi

$$= 1/2 \times 1/3 (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$$

$$= 1/6 (3-0) = 0,5$$

No	Interval	Kategori
1	$2,4 < X$	Sangat Tinggi
2	$1,8 < X \leq 2,4$	Tinggi
3	$1,2 < X \leq 1,8$	Sedang
4	$0,6 < X \leq 1,2$	Rendah
5	$X \leq 0,6$	Sangat Rendah
Jumlah		

Faktor Bola

$$\text{Skor maksimal ideal} = \Sigma \text{ butir penilaian} \times \text{skor tertinggi} \\ 3 \times 1 = 3$$

$$\text{Skor minimal ideal} = \Sigma \text{ butir penilaian} \times \text{skor terendah} \\ 3 \times 0 = 0$$

X : Jumlah skor

Mi : Rata-rata ideal

$$= 1/2 (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$$

$$= 1/2 (3+0) = 1,5$$

SDi : Standar Deviasi

$$= 1/2 \times 1/3 (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$$

$$= 1/6 (3-0) = 0,5$$

No	Interval	Kategori
1	$2,4 < X$	Sangat Tinggi
2	$1,8 < X \leq 2,4$	Tinggi
3	$1,2 < X \leq 1,8$	Sedang
4	$0,6 < X \leq 1,2$	Rendah
5	$X \leq 0,6$	Sangat Rendah
Jumlah		

Faktor Permainan

$$\text{Skor maksimal ideal} = \Sigma \text{ butir penilaian} \times \text{skor tertinggi} \\ 6 \times 1 = 6$$

$$\text{Skor minimal ideal} = \Sigma \text{ butir penilaian} \times \text{skor terendah} \\ 6 \times 0 = 0$$

X : Jumlah skor

Mi : Rata-rata ideal

$$= 1/2 (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$$

$$= 1/2 (6+0)=3$$

SDi : Standar Deviasi

$$= 1/2 \times 1/3 (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$$

$$= 1/6 (6-0) = 1$$

No	Interval	Kategori
1	$5 < X$	Sangat Tinggi
2	$4 < X \leq 5$	Tinggi
3	$3 < X \leq 4$	Sedang
4	$2 < X \leq 3$	Rendah
5	$X \leq 2$	Sangat Rendah
Jumlah		