

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS VIII TERHADAP  
PERMAINAN SEPAKBOLA DI SMP N 5 BANGUNTAPAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh :  
Afriza Hendra Kusuma  
NIM: 13601241119

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS VIII TERHADAP  
PERMAINAN SEPAKBOLA DI SMP N 5 BANGUNTAPAN**

Disusun Oleh :

Afriza Hendra Kusuma

NIM: 13601241119

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta 14 Desember 2017

Mengetahui,  
Ketua Prodi PJKR



Dr. Guntur, M.Pd  
NIP. 19810926 200604 1 001

Disetujui  
Dosen Pembimbing Skripsi



Yudanto, M.Pd  
NIP. 19810702 200501 1 001

**HALAMAN PENGESAHAN**




Tugas Akhir Skripsi

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS VIII TERHADAP  
PERMAINAN SEPAKBOLA DI SMP NEGERI 5  
BANGUNTAPAN**

Disusun Oleh

Afriza Hendra Kusuma  
NIM 13601241119

Telah dipertahankan di depan tim Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada Tanggal 16 Januari 2018

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Yudanto, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		26/1/2018
Nurhadi Santoso, M.Pd Sekretaris Penguji		24/1/2018
Fathan Nurcahyo, M.Or Penguji Utama		22/1/2018



Yogyakarta, Januari 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,



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

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Afriza Hendra Kusuma

NIM : 13601241119

Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS :TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS VIII  
TERHADAP PERMAINAN SEPAKBOLA DI SMP N 5  
BANGUNTAPAN

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 14 Desember 2017

Yang menyatakan,



Afriza Hendra Kusuma  
NIM. 13601241119

## **MOTTO**

1. “Barangsiapa memberikan kemudahan (membantu) kepada orang yang kesusahan, niscaya Allah akan membantu memudahkan urusannya di dunia dan di akhirat.” (HR. Muslim)
2. “Berdoa dan berusaha adalah kunci kesuksesan.” (Penulis)
3. “Orang yang melupakan peraturan adalah sampah, tetapi orang yang melupakan teman lebih buruk dari sampah” (Uchiha Obito)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, karya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua Orang Tuaku Bapak Harjana dan Ibu Praptini yang selalu tulus hati menyayangi, mendo'akan, meluangkan waktu, menjaga dan membimbingku selama ini tanpa kenal lelah. Terima kasih sudah bekerja keras untuk membiayai segala kebutuhan pendidikan hingga jenjang sarjana ini. Terima kasih sudah mengajarkan tentang proses perjalanan hidup dan pentingnya menuntut ilmu, sampai saat ini saya belum bisa membalas jasa serta membanggakan kedua orang tua saya.
2. Adikku Nurul Arifa Rizqiliana yang selama ini selalu memberiku motivasi dan terimakasih atas do'a, kasih sayang dan dukungannya selama ini.

# TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS VIII TERHADAP PERMAINAN SEPAKBOLA DI SMP N 5 BANGUNTAPAN

Oleh :

Afriza Hendra Kusuma  
NIM: 13601241119

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan asumsi belum tahunya siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola dan belum diketahuinya seberapa besar tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP N 5 Banguntapan.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah survey dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pengetahuan. Instrumen yang telah tersusun tersebut dikonsultasikan kepada dosen ahli, selanjutnya di uji validitas menggunakan rumus *product moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha cronbach*. Subjek penelitian ini sejumlah 128 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP N 5 Banguntapan masuk dalam kategori sedang. Hal tersebut ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk dalam kategori sedang yaitu sebanyak 44 siswa (34%). Kemudian jumlah siswa yang menjawab dalam kategori rendah sebanyak 29 siswa (23%), yang menjawab dalam kategori tinggi sebanyak 41 siswa (32%), yang masuk dalam kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (5%). Sedangkan jumlah siswa yang menjawab dalam kategori sangat tinggi sebanyak 8 siswa (6%).

Kata Kunci : *tingkat pengetahuan, permainan sepakbola.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pendidikan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola Di SMP N 5 Banguntapan” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Yudanto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Nurhadi Santoso, M.Pd selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Bapak Yudanto, M.Pd, Bapak Nurhadi Santoso, M.Pd, dan Bapak Fathan Nurcahyo, M.Or selaku Ketua Penguji, Sekretaris Penguji, dan Penguji Utama yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Bapak Dr. Guntur, M,Pd selaku Ketua Jurusan POR dan Ketua Program Studi PJKR beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.

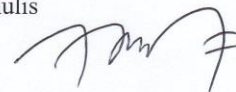


5. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Ibu Hj. Saodah, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP N 5 Banguntapan yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para guru dan staf SMP N 5 Banguntapan yang telah memberikan bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 14 Desember 2017

Penulis



Afriza Hendra Kusuma  
NIM. 13601241119

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	7
1. Pengetahuan .....	7
2. Permainan Sepakbola .....	12
3. Karakteristik Siswa Kelas VIII SMP N 5 Banguntapan .....	31
B. Penelitian Yang Relevan.....	35
C. Kerangka Berpikir.....	37
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	39
D. Populasi Penelitian.....	40
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. <i>Expert Judgement</i> .....	44
G. Uji Coba Instrumen.....	45
H. Teknik Pengumpulan Data.....	51
I. Teknik Analisis Data .....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	54
B. Pembahasan.....	59

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	61
B. Implikasi .....	61
C. Keterbatasan Penelitian.....	61
D. Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Banguntapan .....	41
Tabel 2. Kisi-kisi Uji Coba Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP N 5 Banguntapan.....	43
Tabel 3. Hasil Uji Validitas Ke-1.....	47
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Ke-2 .....	48
Tabel 5. Kisi-kisi Angket Penelitian Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP N 5 Banguntapan .....	49
Tabel 6. Kategorisasi Reliabilitas .....	51
Tabel 7. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan .....	53
Tabel 8. Skor Nilai, Nilai Minimal, Nilai Maksimal, Mean, dan Std.deviasi .....	54
Tabel 9. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP N 5 Banguntapan.....	54
Tabel 10. Kategorisasi Data Faktor Teknik Dasar Permainan Sepakbola .....	56
Tabel 11. Kategorisasi Data Faktor Peraturan Permainan Sepakbola.....	57

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Piramida Taksonomi Bloom Revisi Anderson.....	11
Gambar 2. Menendang Bola Dengan Kaki Bagian Dalam .....	15
Gambar 3. Menendang Bola Menggunakan Punggung Kaki.....	16
Gambar 4. Menghentikan Bola Dengan Telapak Kaki .....	16
Gambar 5. Menghentikan Bola Dengan Punggung Kaki.....	17
Gambar 6. Menghentikan Bola Dengan Dada. ....	17
Gambar 7. Menghentikan Bola Dengan Paha .....	18
Gambar 8. Menghentikan Bola Dengan Menggunakan Perut .....	18
Gambar 9. Diagram Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola Di SMP N 5 Banguntapan .....	55
Gambar 10. Diagram Kategorisasi Teknik Dasar Permainan Sepakbola .....	57
Gambar 11. Diagram Kategorisasi Data Faktor Peraturan Permainan Sepakbola .....	58
Gambar 12. Foto Profil Sekolah SMP Negeri 3 Banguntapan .....	101
Gambar 13. Uji Coba Ke-1 di Kelas VIII E.....	101
Gambar 14. Uji Coba Ke-2 di Kelas VIII D .....	101
Gambar 15. Foto Profil Sekolah SMP Negeri 5 Banguntapan .....	102
Gambar 16. Penelitian di Kelas VIII A.....	102
Gambar 17. Penelitian di Kelas VIII B .....	102
Gambar 18. Penelitian di Kelas VIII C .....	103
Gambar 19. Penelitian di Kelas VIII D.....	103

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi .....	66
Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi .....	67
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi .....	68
Lampiran 4. Surat Permohonan Uji Coba Penelitian SMP N 3 Banguntapan Dari Kampus .....	69
Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Penelitian Kepada Kesbangpol Dari Kampus .....	70
Lampiran 6. Surat Permohonan Ijin Penelitian Dari Kesbangpol .....	71
Lampiran 7. Surat Rekomendasi Penelitian Dari Bappeda .....	72
Lampiran 8. SK Selesai Melakukan Penelitian dari SMP N 5 Banguntapan .....	73
Lampiran 9. Instrumen Uji Coba Ke-1 .....	74
Lampiran 10. Instrumen Uji Coba Ke-2 .....	79
Lampiran 11. Hasil Uji Coba Penelitian Ke-1 .....	84
Lampiran 12. Hasil Uji Coba Penelitian Ke-2 .....	85
Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Instrumen Ke-1 .....	86
Lampiran 14. Hasil Uji Validitas Instrumen Ke-2.....	89
Lampiran 15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Ke-1 .....	92
Lampiran 16. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Ke-2 .....	93
Lampiran 17.Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	94
Lampiran 18. Instrumen Penelitian.....	95
Lampiran 19. Hasil Penelitian.....	100
Lampiran 20. Dokumentasi.....	101

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan manusia secara sadar agar mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk bekal kehidupan. Menurut Sulistyono (2013: 1) pendidikan sebagai usaha sadar bagi pengembangan manusia dan masyarakat, mendasarkan pada landasan pemikiran tertentu. Dengan kata lain, upaya memanusiakan manusia melalui pendidikan, didasarkan atas pandangan hidup atau filsafat hidup, bahkan latar belakang sosiokultural tiap-tiap masyarakat, serta pemikiran-pemikiran psikologis tertentu.

Dalam dunia pendidikan terdapat berbagai mata pelajaran yang harus dipelajari, salah satunya mata pelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani yang ada di sekolah telah didesain sedemikian rupa dengan tujuan untuk meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotor siswanya. Di samping hal tersebut, pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas-aktivitas jasmani sehingga memperoleh pengalaman yang berharga untuk bekal kehidupan seperti kecerdasan, kerjasama, emosi, dan keterampilan.

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu guru. Guru adalah orang yang memberikan ilmu kepada siswanya. Seorang guru harus mampu mendidik, mengajar, melatih, dan mengevaluasi siswanya. Guru juga dituntut untuk profesional, yaitu memiliki

empat kompetensi yang meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Kemampuan profesional dalam mengelola proses pembelajaran juga wajib dimiliki oleh seorang guru pendidikan jasmani.

Guru pendidikan jasmani tidak hanya dituntut meningkatkan kesegaran jasmani siswanya saja tetapi juga harus mampu memberikan pengetahuan tentang materi-materi yang diajarkan. Pengetahuan merupakan tingkatan paling rendah dan paling mendasar dari ranah kognitif, tetapi pengetahuan menjadi hal yang harus dimiliki. Sehingga pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah aspek pengetahuan sangat diperlukan oleh siswa agar materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima.

Materi pembelajaran pendidikan jasmani yang ada di sekolah salah satunya adalah permainan sepakbola. Sepakbola adalah olahraga kelas dunia. Permainan sepakbola adalah cabang olahraga yang sangat digemari oleh semua orang. Permainan ini dimainkan oleh dua tim yang setiap timnya berjumlah sebelas orang pemain. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba mencetak goal ke gawang lawan. Setiap tim memiliki kiper yang bertugas menjaga gawang.

Permainan sepakbola menjadi salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani kelas VIII di SMP Negeri 5 Banguntapan. Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 5 Banguntapan ini menggunakan Kurikulum 2013. Berdasarkan silabus 2013, pada kelas VIII terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kompetensi intinya yaitu memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu



pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata dan mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. Kompetensi dasarnya yaitu: memahami konsep variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional dan mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. Materi pembelajaran sepakbolanya yaitu: variasi menendang/mengumpan bola, variasi menghentikan bola, variasi menggiring bola, variasi menyundul bola, variasi melempar bola, dan variasi menjaga gawang. Guru pendidikan jasmani disana dalam memberikan pembelajaran sudah sesuai dengan tahapan-tahapan. Materi permainan sepakbola yang diajarkan dalam satu semester mencakup teknik dasar (menendang, menghentikan, menggiring, dan menyundul). Sedangkan untuk peraturan sepakbolanya tidak diajarkan.

Berdasarkan pengalaman penulis saat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 5 Banguntapan selama kurang lebih 2 bulan menemukan beberapa hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, salah satunya yaitu materi permainan sepakbola yang diajarkan belum bisa diketahui siswa kelas VIII secara keseluruhan, baik dari teknik-teknik dasar dan peraturan dalam permainan sepakbola. Padahal materi tersebut sudah pernah diberikan oleh guru pendidikan jasmani. Hal itu terlihat ketika siswa

mengeksplorasi kemampuannya dalam permainan sepakbola, banyak siswa yang menendang dan menahan bola dengan asal. Pada saat guru memberikan pertanyaan disesi tanya jawab, banyak siswa yang belum bisa menjawab dengan benar. Penyebabnya karena dalam proses pembelajaran yang diberikan masih fokus pada aspek psikomotorik. Siswa hanya mampu mempraktikkan gerakan namun tidak mempunyai dasar yang kuat dari teori gerakan yang diajarkan tersebut. Sehingga siswa hanya asal melakukan gerakan tanpa mengetahui tujuan gerakan tersebut. Banyak siswa yang belum bisa menendang, menahan, dan menyundul bola dengan teknik yang benar. Siswa juga belum sepenuhnya mengetahui tentang peraturan yang digunakan dalam permainan sepakbola. Hal ini terlihat ketika permainan masih banyak yang mengangkat kaki saat melakukan lemparan kedalam. Meskipun kenyataannya seperti itu, masuknya permainan sepakbola di silabus pendidikan jasmani kurikulum 2013 diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola.

Berdasarkan dari masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah yaitu materi permainan sepakbola yang diajarkan belum bisa diketahui siswa secara keseluruhan. Maka peneliti mengangkat permasalahan tersebut dalam penyusunan skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Materi permainan sepakbola yang diajarkan belum bisa diketahui siswa secara keseluruhan
2. Siswa memiliki kemampuan dasar yang rendah dalam menguasai materi permainan sepakbola yang diajarkan
3. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan

## **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah adalah usaha untuk menetapkan batasan-batasan dari masalah penelitian yang akan diteliti. Untuk menghindari dari penafsiran yang berbeda-beda, maka dari itu diberikan batasan permasalahan agar ruang lingkup penelitian lebih jelas. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan”.

## **D. Rumusan Masalah**

Mengacu pada paparan latar belakang dan identifikasi masalah, secara khusus perumusan masalah dapat dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian berikut ini “Seberapa Besar Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan?”

## **E. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada perumusan masalah tersebut, penelitian ini secara umum memiliki tujuan, yaitu untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian selanjutnya dengan konteks yang sama.

### 2. Praktis

#### a. Manfaat bagi Peserta Didik

Menambah pengetahuan siswa terhadap pentingnya pengetahuan dalam pembelajaran ketrampilan dasar sepakbola.

#### b. Manfaat bagi Guru Penjas

Sebagai bahan informasi dan masukan untuk melakukan pembinaan kepada siswa agar pengetahuan siswa terhadap permainan sepak bola dapat dimiliki oleh setiap siswa.

#### c. Manfaat bagi Sekolah

Digunakan sebagai bahan masukan, pertimbangan dan evaluasi mutu pendidikan saat ini khususnya dibidang pembelajaran. Sekolah juga dapat mengembangkan dan meningkatkan jenis pembelajaran keterampilan dasar sepakbola agar anak dapat mengetahuinya.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Pengetahuan**

##### **a. Definisi Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan salah satu ranah dalam aspek kognitif. Menurut Notoatmodjo (2007: 139) pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dalam pengertian lain pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui. Pengertian juga diartikan segala sesuatu yang diketahui. Pengetahuan juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal mata pelajaran (Poerwodarminto, 2002: 11-21). Sedangkan menurut Sugihartono, (2012: 105) pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui seseorang yang didapat melalui penginderaan atau interaksi terhadap objek tertentu di lingkungan sekitarnya.

##### **b. Tingkatan Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan salah satu kemampuan yang dapat dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda, ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada juga yang sama sekali tidak dapat mengambil inti dari apa yang telah dipelajari,

sehingga yang didapat hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan dalam pengetahuan. Menurut Imam Gunawan (2016 : 26), Taksonomi Bloom ranah kognitif telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Taksonomi Bloom reivisi tersebut menyangkut 6 aspek yakni: mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).

### **1) Mengingat (*Remember*)**

Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*).

### **2) Memahami/mengerti (*Understand*)**

Memahami atau mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu.

### **3) Menerapkan (*Apply*)**

Ranah kognitif menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).

### **4) Menganalisis (*Analyze*)**

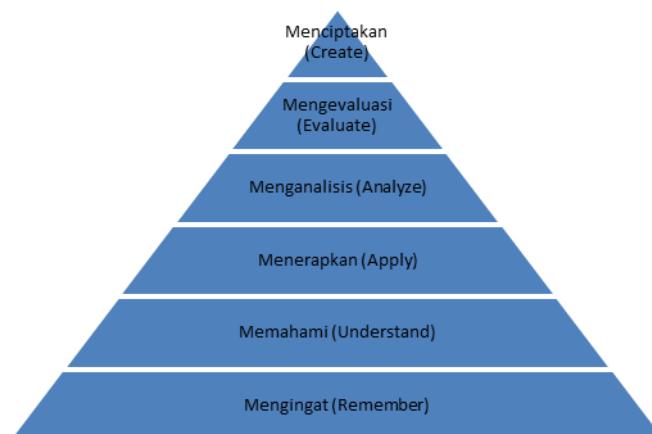
Analisis atau menganalisis adalah sebuah cara untuk memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan..

### **5) Mengevaluasi (*Evaluate*)**

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif untuk memberikan sebuah penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk. Jika dikaitkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis.

## 6) Menciptakan (*Create*)

Menciptakan mengarah pada proses kognitif untuk meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama sehingga membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan seseorang untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya.



**Gambar 1.** Piramida Taksonomi Bloom Revisi Anderson  
(Sumber : [www.google.com](http://www.google.com))

### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Pada dasarnya pengetahuan dipengaruhi berbagai faktor. Menurut Purwanto (2002: 55), faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah:

#### 1) Pembawaan

Pembawaan ditentukan oleh sifat-sifat dari ciri-ciri yang dibawa sejak lahir. Batas kesanggupan, yakni dapat tidaknya memecahkan suatu soal, pertama-tama ditentukan oleh pembawaan.



## 2) Kematangan

Tiap organ dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Anak-anak tak dapat memecahkan soal-soal tertentu, karena soal-soal itu masih terlampau sukar baginya. Organ-organ tubuhnya dan fungsi-fungsi jiwanya masih belum matang. Kematangan berhubungan erat dengan umur.

## 3) Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

## 4) Minat dan pembawaan yang khas

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik.

## 5) Kebebasan

Kebebasan berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah.

### **d. Pengukuran Pengetahuan**

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkatan-tingkatan pengetahuan yang ada Notoatmojo (2003: 130)

Seseorang dikatakan mengerti suatu bidang tertentu apabila orang tersebut dapat menjawab secara lisan atau tulisan. Sekumpulan jawaban verbal yang diberikan orang tersebut dinamakan pengetahuan (*knowledge*). Pengukuran

pengetahuan dapat diketahui dengan cara orang yang bersangkutan mengungkapkan apa yang diketahui dalam bentuk bukti atau jawaban, baik secara lisan maupun tulisan. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan. Secara umum pertanyaan dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis yaitu: pertanyaan subjektif, misal jenis pertanyaan lisan atau pertanyaan objektif, misal pertanyaan pilihan ganda (*multiple choice*), benar-salah dan pertanyaan menjodohkan. Pertanyaan objektif khususnya pilihan ganda dan betul salah lebih disukai untuk dijadikan sebagai alat pengukuran karena lebih mudah disesuaikan dengan pengetahuan yang akan diukur dan lebih cepat.

## **2. Hakikat Permainan Sepakbola**

### **a. Pengertian Permainan Sepakbola**

Pada awalnya sepakbola lahir dari China, yakni bermula dari permainan masyarakat China yang disebut dengan *tsu chu*. Sepakbola merupakan permainan bola besar yang sangat digemari oleh semua orang. Sepakbola menjadi salah satu cabang olahraga yang paling diminati. Sepakbola termasuk permainan yang mengandalkan kerjasama tim. Berikut ini beberapa pengertian sepakbola menurut para ahli:

Menurut Sutanto (2016: 172) sepakbola itu sendiri adalah olahraga yang menggunakan bola dalam permainannya. Dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim beranggotakan sebelas pemain. Bola dimainkan menggunakan kaki dan tujuan akhirnya memasukkan bola ke gawang lawan. Tim yang lebih banyak memasukkan bola, dialah pemenangnya. Menurut Rahmani (2014: 99) sepakbola adalah cabang olahraga yang dimainkan oleh 11 orang yang dilakukan di sebuah

lapangan yang sangat luas. Tujuan dari olahraga ini yaitu untuk meraih kemenangan dengan mencetak gol sebanyak mungkin ke gawang lawan. Sedangkan menurut Aji (2016: 1) sepakbola berasal dari dua kata yaitu “Sepak” dan “Bola”. Dalam permainan sepakbola, sebuah bola disepak atau tendang oleh para pemain dengan sasaran gawang dan bertujuan memasukan bola ke gawang lawan.

Dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah permainan yang dilakukan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan sebelas pemain. Permainan ini bertujuan untuk mencetak gol sebanyak mungkin ke gawang lawan. Tim yang paling banyak mencetak gol, dialah pemenangnya.

#### **b. Teknik Dasar Permainan Sepakbola**

Teknik dasar permainan sepakbola dapat diartikan gerak dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain sepakbola. Jika seseorang ingin melakukan permainan sepakbola, ia harus tahu dan mampu melakukan teknik dasar atau gerak dasar permainan tersebut. Menurut Soejono (1979: 117) teknik dasar sepakbola dapat dibedakan menjadi dua yaitu teknik tanpa bola (teknik badan) dan teknik dengan bola.

##### 1) Teknik tanpa bola

Teknik dasar tanpa bola dapat dibedakan menjadi 3 yang meliputi:

##### a) Teknik lari

Teknik lari seorang pemain sepakbola ditandai dengan:

- (1) Berulang kali berganti arah
- (2) Start mendadak

(3) Berhenti berlari dan tiba-tiba menambah kecepatan

Lari dalam permainan sepakbola berbeda dengan lari dalam cabang atletik. Langkahnya pendek-pendek dan lebih sering. Badan lebih tegak, yang memudahkan untuk pergantian arah, sedang ayunan tangan agak terbuka.

b) Teknik melompat

Lompatan dapat dilakukan dengan atau awalan. Tolakan satu akan lebih menguntungkan karena memungkinkan pemain melompat lebih tinggi. Walaupun demikian didalam situasi yang sesungguhnya tolakan dengan menggunakan dua kaki juga digunakan. Biasanya lompatan dikombinasikan dengan gerakan menyundul bola, oleh karena itu gerakan hentakan dengan badan bagian atas sambil melompat perlu dilatih berulang-ulang.

c) Gerak tipu tanpa bola (tipuan badan)

Gerak tipu badan dapat dibedakan menjadi beberapa macam. Gerak tipu dengan bagian atas badan, dengan kaki, mungkin juga dengan bahu.

Pemain dapat menipu lawan dengan jalan tiba-tiba berhenti berlari atau merubah arah yang dikombinasikan dengan gerak tipu badan bagian atas.

Penjaga gawang juga sering menggunakan tipuan badan sewaktu mendapat hukuman tendangan penalti.

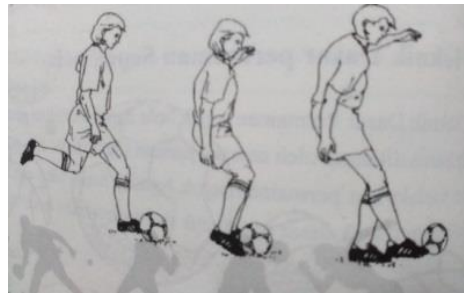
2) Teknik menendang(dengan bola)

Yaitu teknik mendorong bola menggunakan kaki. Teknik ini merupakan faktor yang dominan dalam permainan sepakbola. Teknik menendang bola dapat dibagi menjadi beberapa bagian:

- a) Teknik menendang bola menggunakan kaki bagian dalam
- (1) Diawali dengan sikap berdiri menghadap arah gerakan bola
  - (2) Letakkan kaki tumpu di samping bola dengan sikap lutut agak ditekuk dan bahu menghadap gerakan
  - (3) Sikap kedua tangan disamping badan agak terentang dan rileks
  - (4) Pergelangan kaki yang akan digunakan untuk menendang diputar keluar dan dikunci
  - (5) Pandangan terpusat pada bola
  - (6) Tarik kaki yang akan digunakan untuk menendang kebelakang lalu ayun kedepan kearah bola
  - (7) Perkenaann kaki pada kaki bagian dalam, sedangkan perkenaann bola tepat pada tengah-tengah bola
  - (8) Pindahkan berat badan kedepan mengikuti arah gerakan
  - (9) Terakhir pandangan mengikuti arah gerak bola

Tujuan:

Untuk mendapatkan bola yang akurat sesuai dengan sasaran dengan jarak pendek, biasanya tendangan kaki bagian dalam digunakan saat operan pendek dan mencetak gol di depan gawang.



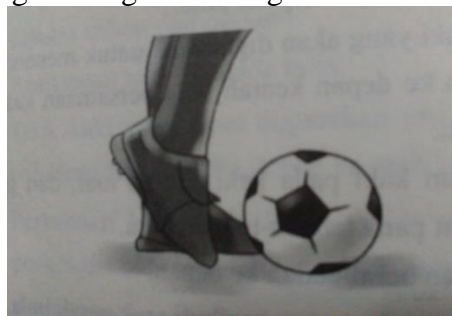
**Gambar 2.** Menendang dengan kaki bagian dalam  
(Sukma Aji, 2016: 2)

- b) Teknik menendang bola menggunakan kaki bagian luar
- (1) Diawali dengan sikap berdiri menghadap arah gerakan bola
  - (2) Letakkan kaki tumpu disamping bola
  - (3) Sikap kedua tangan disamping badan agak terentang dan rileks
  - (4) Pergelangan kaki yang akan digunakan untuk menendang diputar kedalam dan dikunci
  - (5) Pandangan terpusat pada bola
  - (6) Tarik kaki yang akan digunakan untuk menendang, lalu ayunkan kedepan kearah bola bersamaan kaki diputar kedalam
  - (7) Perkenaann kaki pada kaki bagian luar, dan perkenaann bola tepat pada tengah-tengah bola
  - (8) Pindahkan berat badan kedepan
  - (9) Terakhir pandangan mengikuti arah gerak bola

Tujuan:

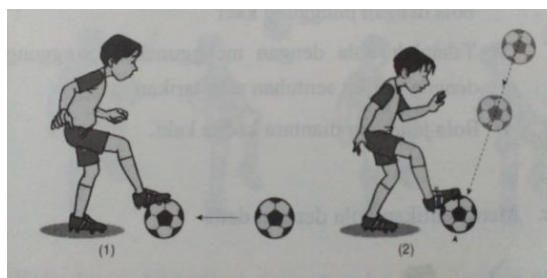
Menghasilkan bola yang arahnya melengkung keluar dan sasarannya jauh.

- c) Teknik menendang bola menggunakan kaki bagian punggung
- (1) Diawali dengan sikap berdiri menghadap arah gerakan bola
  - (2) Letakkan kaki tumpu disamping bola dengan lutut agak ditekuk
  - (3) Sikap kedua tangan disamping badan agak terentang dan rileks
  - (4) Pergelangan kaki yang akan digunakan untuk menendang ditekuk kebawah dan dikunci
  - (5) Pandangan terpusat pada bola
  - (6) Tarik kaki yang akan digunakan untuk menendang kebelakang, lalu ayunkan kedepan kearah bola
  - (7) Perkenaan kaki pada kaki bagian punggung, sedangkan perkenaan bola tepat ditengah-tengah bola
  - (8) Pindahkan berat badan kedepan
  - (9) Terakhir pandangan mengikuti arah gerak bola



**Gambar 3.** Menendang menggunakan punggung kaki  
(Sukma Aji, 2016: 4)

- d) Teknik menghentikan dan mengontrol bola
- Mengontrol bola adalah upaya menghentikan bola sebelum bola dihentikan dengan kaki. Dalam mengontrol bola seorang pemain harus dalam posisi siap dengan pengamanan yang tepat agar bola dapat dikuasai dengan sepenuhnya. Ada beberapa cara untuk menghentikan bola, yaitu dengan telapak kaki, dengan punggung kaki, dengan dada, dengan paha, dan dengan perut.
- (1) Menghentikan bola dengan telapak kaki



**Gambar 4.** Menghentikan dengan telapak kaki  
(Sukma Aji, 2016: 5)

Sebelum mengontrol dan menghentikan bola dengan telapak kaki, pemain harus menyongsong datangnya bola. Pada saat bola datang pemain menyongsong dengan telapak kaki dibuka, kemudian telapak kaki ditarik kebelakang bersamaan dengan datangnya bola.

(2) Menghentikan bola dengan punggung kaki

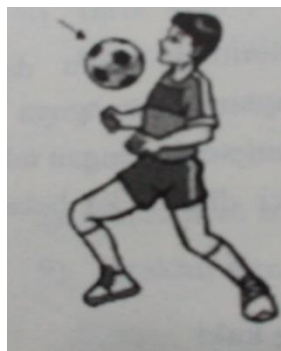


**Gambar 5.** Menghentikan bola dengan punggung kaki

(Sukma Aji, 2016: 5)

Pada umumnya mengontrol bola dengan punggung kaki dilakukan apabila bola datangnya dari udara. Cara menghentikan bola dengan punggung kaki adalah sebagai berikut:

- (i) Pemain bergerak ke arah bola
  - (ii) Tepat dibawah bola yang sedang melambung, angkatlah kaki kedepan atas yang digerakkan untuk menghentikan bola dengan punggung kaki
  - (iii) Tahanlah bola dengan menggunakan punggung kaki dengan sedikit sentuhan atau tarikan
  - (iv) Bola jatuhkan diantara kedua kaki
- (3) Menghentikan bola dengan dada



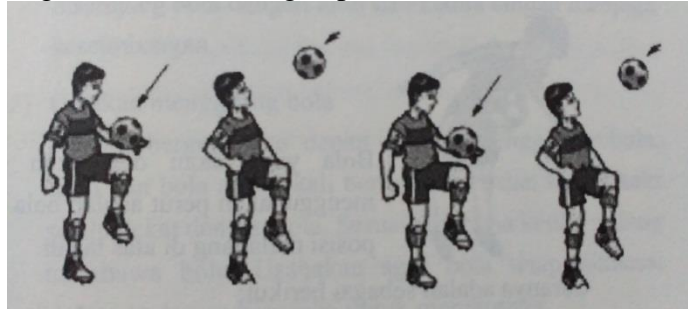
**Gambar 6.** Menghentikan bola dengan dada

(Sukma Aji, 2016: 6)

Bola dihentikan dengan dada apabila bola datangnya melambung dari atas. Teknik menghentikan bola dengan menggunakan dada adalah sebagai berikut:

- (i) Perhatikan bola yang melayang dengan cermat
- (ii) Maju atau mundur untuk memposisikan badan menjemput datangnya bola

- (iii) Dalam posisi badan seimbang, dada dibuka lebar dan kedua tangan melebar
- (iv) Tahan bola didada dengan sedikit menarik dada kebelakang pada saat bola menyentuh dada
- (v) Jatuhkan bola diantara kedua kaki
- (4) Menghentikan bola dengan paha



**Gambar 7.** Menghentikan bola dengan paha  
(Sukma Aji, 2016: 7)

Bola dapat dihentikan dengan paha apabila bola datang melayang dari atas atau dari depan. Cara menghentikan bola menggunakan paha adalah sebagai berikut:

- (i) Perhatikan bola yang sedang melayang di udara dengan cermat
- (ii) Posisikan badan bergerak kedepan atau kebelakang untuk menyongsong arah datangnya bola
- (iii) Tempatkan tubuh dibawah datangnya bola dengan posisi seimbang
- (iv) Angkatlah salah satu kaki yang akan digunakan untuk menghentikan bola. Tekuklah lutut hingga bidang datar menyongsong arah datangnya bola
- (v) Dengan sedikit sentuhan bola dihentikan dengan paha
- (vi) Jatuhkan bola diantara kedua kaki
- (5) Menghentikan bola dengan menggunakan perut



**Gambar 8.** Menghentikan dengan menggunakan perut  
(Sukma Aji, 2016: 8)



Bola yang akan dihentikan dengan menggunakan perut adalah bola dengan posisi melayang diatas tanah. Caranya adalah sebagai berikut:

- (i) Amati pergerakan bola dengan cermat
- (ii) Bergeraklah untuk menyongsong datangnya bola
- (iii) Tahanlah bola dengan menggunakan perut dengan tetap menjaga keseimbangan badan. Pada saat bola menyentuh perut, perut ditarik sedikit ke belakang dan jatuhkan bola tepat diantara kedua kaki

### 3) Teknik menggiring bola

Menggiring bola adalah gerakan membawa bola dengan menggunakan kaki untuk menuju daerah pertahanan lawan dan menerobos pemain lawan. Ada beberapa cara menggiring bola, yaitu menggiring bola menggunakan punggung kaki bagian luar dan menggiring bola dengan punggung kaki bagian dalam.

Kemampuan menggiring bola mutlak sangat diperlukan bagi seorang pemain yang baik, karena termasuk skill individu yang harus dikuasai oleh setiap pemain.

#### a) Menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki bagian luar

##### (1) Sikap permulaan

Posisi badan agak condong kedepan, punggung kaki bagian dalam dekat bola, badan sedikit ditekuk dan kaki kiri digunakan untuk bertumpu. Letak kaki tumpu disamping dengan lutut dan kedua tangan menjaga keseimbangan

##### (2) Gerakan menggiring bola

Pemain bergerak kedepan sambil menggiring bola. Kaki dan bola sekali-kali bersentuhan, dan kedua kaki selalu dekat dengan bola. Sesuaikan irama ketika sedang membawa bola. Usahakan agar bola tetap dikuasai walaupun lawan berusaha untuk merebutnya.

#### b) Menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki bagian dalam

##### (1) Sikap permulaan

Salah satu kaki ditempatkan didepan dengan pergelangan kaki sedikit diputar kedalam, lutut sedikit ditekuk, dan kaki yang satunya digunakan untuk tumpuan. Sikap badan sedikit condong kedepan dan berat badan berada pada kaki yang ada dibelakang. Kedua tangan mengayun dengan rileks.

##### (2) Gerakan menggiring bola

Pemain bergerak kedepan dengan kedua kaki selalu berdekatan dengan bola. Persentuhan bola dengan kaki tepat pada kaki bagian dalam.

### 4) Teknik menyundul bola

#### a) Prinsip-prinsip menyundul bola

(1) Lari menjemput arah datangnya bola, pandangan mata tertuju kearah bola

(2) Otot-otot leher dikuatkan/dikeraskan

- (3) Bagian badan yang digunakan untuk menyundul bola adalah dahi, yaitu daerah kepala diatas kedua kening (alis) dibawah rambut kepala.
  - (4) Badan ditarik kebelakang melengkung pada daerah pinggang, kemudian dengan gerakan seluruh tubuh, yaitu kekuatan otot-otot perut, kekuatan dorongan panggul dan kekuatan kedua lutut, kaki diluruskan, badan diayun kedepan sehingga dahi dapat mengenai bola.
  - (5) Pada waktu menyundul bola, mata tetap terbuka tidak boleh dipejamkan, selalu mengikuti arah datangnya bola dan mengikuti kemana bola diarahkan, selanjutnya diikuti dengan gerak lanjutan untuk segera lari mencari posisi.
- b) Kegunaan teknik menyundul bola
- (1) Meneruskan bola atau mengoperkan bola kepada teman atau operan jarak pendek
  - (2) Memasukkan bola ke mulut gawang lawan (membuat gol)
  - (3) Memberikan umpan kepada teman didepan gawang lawan untuk membuat gol
  - (4) Menyapu bola didaerah pertahanan sendiri untuk mematahkan serangan lawan (mempertahankan daerah gawang sendiri).
- c) Macam-macam teknik menyundul bola
- (1) Menyundul bola dalam posisi badan berdiri. Cara melakukan sebagai berikut:
    - (a) Sikap berhenti ditempat
    - (i) Badan menghadap kearah datangnya bola, kedua kaki depan belakang dan lutut sedikit ditekuk. Badan condong kebelakang mata tertuju kearah datangnya bola
    - (ii) Dengan kekuatan oto-otot perut dan dorongan panggul serta dorongan kedua lutu diluruskan
    - (iii) Seluruh badan diikutsertakan kedepan hingga badan condong kedepan diteruskan dengan gerak lanjutan kearah sasaran
  - (b) Menyundul bola dengan sikap lari  
 Cara melakukan sebagai berikut. Lari kearah datangnya bola, gerakan seperti menyundul bola dalam sikap berdiri.
  - (c) Menyundul bola dengan sikap melompat  
 Menyundul bola dengan sikap melompat dapat dilakukan dengan awalan ataupun tanpa awalan. Jika dilakukan dengan awalan maka tolakan dengan satu kaki atau dengan dua kaki. Jika dilakukan tanpa awalan maka tolakan dengan kedua kaki. Apabila didekat kita terdapat banyak lawan maka sulit untuk melompat dengan awalan. Berdasarkan perkenaan bola, menyundul dengan melompat terdiri atas sebagai berikut.
    - (i) Menyundul bola dilakukan pada saat mulai melompat atau pada saat badan naik keatas, sundulan ini digunakan untuk mematahkan serangan lawan atau membersihkan bola dari daerah berbahaya didepan gawang sendiri.

- (ii) Menyundul bola pada saat mencapai puncak atau titik tertinggi dari lompatan, yaitu untuk menyundul bola kebawah. Sundulan ini untuk membuat gol ke gawang lawan atau memberi operan kepada teman.
- (iii) Menyundul bola pada saat lompatan telah mencapai puncak dan saat mulai turun, sundulan bola ini untuk operan bola lemah.

(d) Menyundul bola dengan melayang

Menyundul bola dengan melayang berguna untuk membuat gol. Bola yang melayang diudara menjadi “makanan” bagi kepala untuk mengarahkan kerekan satu tim atau kedalam gawang lawan. Caranya adalah dengan pemain yang menyundul bola sambil menjatuhkan badan. Hal ini dilakukan apabila bola yang datang melayang tidak begitu tinggi dari tanah. Cara ini sering mengecoh pemain bertahan dan penjaga gawang lawan, karena biasanya bola yang melayang tidak begitu tinggi dari tanah akan disambut dengan kaki, bukan dengan kepala.

### c. Peraturan Permainan Sepakbola

Permainan sepakbola terdapat peraturan yang akan menjadi batasan atau rem, sehingga para pemain tidak melakukan hal-hal yang tidak dibenarkan atau bahkan membahayakan pemain lain. Menurut FIFA 2011/2012, peraturan permainan sepakboladibagi menjadi beberapa aturan yang meliputi:

- 1) Peraturan lapangan permainan
  - a) Lapangan
    - (1) Pertandingan dapat dilakukan di lapangan rumput alami atau rumput sintetis tergantung aturan kompetisi atau pertandingan.
    - (2) Warna rumput buatan harus berwarna hijau
    - (3) Jika digunakan untuk pertandingan resmi FIFA, rumput buatan harus mendapat persetujuan dari FIFA
  - b) Garis lapangan
    - (1) Lapangan permainan harus persegi panjang dan ditandai dengan garis.
    - (2) Dua garis batas yang panjang disebut garis samping. Dua garis yang pendek disebut garis gawang.
    - (3) Lapangan permainan dibagi menjadi dua bagian dengan garis tengah, yang bergabung dengan titik-titik tengah dari dua garis sentuh.
    - (4) Tanda pusat akan ditunjukkan di titik tengah dari garis tengah. Sebuah lingkaran dengan radius 9,15 m. Sebuah tanda dapat dilakukan dari lapangan permainan, 9.15 mdari busur sudut dan pada sudut kanan ke garis tujuan dan garis-garis sentuhan, untuk memastikan bahwa pemain bertahan berada di jarak ini ketika tendangan sudut sedang diambil

- c) Ukuran Internasional
  - Panjang :min 100 m – max 110 m
  - Lebar : min 64 m- max 75 m
- d) Daerah gawang
 

Dua garis yang ditarik pada sudut kanan ke garis gawang, 5,5 m dari dalam gawang. Garis-garis ini meluas ke bidang bermain dengan jarak 5,5 m dan bergabung dengan garis yang ditarik sejajar dengan garis gawang. Daerah dibatasi oleh garis dan garis gawang adalah daerah gawang.
- e) Daerah penalti
 

Dua garis yang ditarik pada sudut kanan ke garis gawang, 16,5 m dari dalam gawang. Garis-garis ini meluas ke bidang bermain dengan jarak 16,5 m dan bergabung dengan garis yang ditarik sejajar dengan garis gawang.

Daerah ini dibatasi oleh garis dan garis gawang adalah area penalti. Dalam setiap area penalti, tanda hukuman dibuat 11 m dari titik tengah antara tiang gawang. Sebuah busur dari lingkaran dengan radius 9,15 m dari pusat setiap tanda hukuman yang diambil di luar area penalti.
- f) Tiang bendera
 

Sebuah tiang bendera, tinggi tidak kurang dari 1,5 m yang dipasang bendera harus ditempatkan di setiap sudut lapangan permainan. Tiang bendera juga dapat ditempatkan pada setiap akhir baris tengah, tidak kurang dari 1 m di luar garis permainan.
- g) Busur sudut
 

Sebuah seperempat lingkaran dengan radius 1 m dari setiap tiang bendera sudut digambarkan di dalam lapangan permainan
- h) Gawang
  - (1) Gawang harus ditempatkan pada pusat setiap garis gawang.
  - (2) Gawang terdiri dari dua tiang tegak berjarak sama dari bendera sudut dan di bagian atas terdapat mistar. Tiang gawang dan mistar harus dibuat dari kayu, logam atau bahan lain yang disetujui. Harus persegi, persegi panjang, bulat atau berbentuk elips dan tidak boleh membahayakan pemain.
  - (3) Jarak antara tiang gawang adalah 7,32 m dan jarak dari tepi bawah mistar gawang ke tanah adalah 2,44 m. Kedua tiang gawang dan mistar gawang memiliki lebar yang sama dan kedalaman yang tidak melebihi 12 cm. Garis gawang lebarnya harus sama seperti tiang gawang dan mistar gawang.
  - (4) Jaring dapat disertakan dengan gawang dan tanah, asalkan tidak mengganggu penjaga gawang.
  - (5) Tiang gawang dan mistar harus putih
- 2) Peraturan bola
  - a) Kualitas dan ukuran
    - (1) Bundar atau bulat
    - (2) Terbuat dari kulit atau bahan yang cocok lainnya

- (3) Lingkaran tidak lebih dari 70 cm dan tidak kurang dari 68 cm
- (4) Berat di awal pertandingan tidak lebih dari 450 g dan tidak kurang dari 410 g
- (5) Tekanan udara 0,6-1,1 atmosfer (600 - 1.100 g/cm<sup>2</sup>)
- b) Penggantian bola yang rusak atau cacat. Jika bola pecah atau rusak dalam pertandingan maka :
  - (1) pertandingan dihentikan
  - (2) pertandingan dilanjutkan dengan wasit menjatuhkan bola pengganti (melakukan *dropball*) di tempat dimana bola sebelumnya, kecuali jika permainan dihentikan di dalam daerah gawang, dalam hal ini wasit menjatuhkan bola pengganti digaris gawang, sejajar dengan garis gawang pada titik terdekat dimana bola berada ketika permainan dihentikan. Jika bola pecah atau rusak tidak dalam permainan yakni saat kick-off, tendang gawang, tendangan sudut, tendangan bebas, tendangan penalti atau lemparan ke dalam: pertandingan dimulai atau dilanjutkan sesuai aturan. Bola tidak dapat diganti selama pertandingan tanpa izin dari wasit.
- 3) Peraturan jumlah pemain
  - a) Pemain  
Sebuah pertandingan dimainkan oleh dua tim, masing-masing terdiri dari 11 pemain, salah satunya adalah kiper. Sebuah pertandingan tidak dimulai jika salah satu tim kurang dari tujuh pemain.
  - b) Kompetisi Resmi  
Sampai maksimal tiga pengganti dapat digunakan dalam setiap pertandingan di kompetisi resmi yang diselenggarakan di bawah naungan FIFA, konfederasi atau asosiasi anggota. Peraturan kompetisi harus menentukan berapa banyak pengganti dapat dicalonkan, dari tiga sampai maksimal tujuh.
  - c) Pertandingan Lain  
Dalam sebuah pertandingan Tim Nasional, maksimal enam pengganti dapat digunakan. Dalam pertandingan lainnya, banyaknya jumlah pengganti dapat digunakan dengan syarat:
    - (1) tim yang bertanding mencapai kesepakatan pada jumlah maksimal
    - (2) wasit diberitahukan sebelum pertandingan  
Jika wasit tidak diinformasikan, atau jika tidak ada kesepakatan sebelum pertandingan, maka tidak boleh lebih dari enam pengganti yang diijinkan.
  - d) Semua Pertandingan  
Dalam semua pertandingan, nama-nama pengganti harus diberikan kepada wasit sebelum dimulainya pertandingan. Setiap pengganti yang namanya tidak diberikan kepada wasit sebelum pertandingan tidak dapat dimainkan dalam pertandingan.
  - e) Prosedur Pergantian  
Untuk mengganti pemain dengan pemain pengganti, kondisi berikut harus diperhatikan:
    - (1) Wasit harus diberitahu sebelum penggantian dilakukan

- (2) Pengganti hanya memasuki bidang bermain setelah pemain yang diganti telah meninggalkan dan setelah menerima sinyal dari wasit
  - (3) Pengganti hanya memasuki bidang bermain di garis tengah dan ketika permainan berhenti
  - (4) Pergantian selesai ketika pemain pengganti memasuki lapangan permainan
  - (5) Setelah itu, pengganti menjadi pemain dan pemain yang telah diganti menjadi pemain pengganti
  - (6) Pemain diganti tidak mengambil bagian lebih lanjut dalam pertandingan
  - (7) Semua pengganti tunduk pada wasit, apakah dipanggil untuk bermain atau tidak
- f) Penggantian Penjaga Gawang  
Setiap pemain lain dapat berubah tempat dengan penjaga gawang, asalkan:
- (1) wasit diinformasikan sebelum perubahan dilakukan
  - (2) perubahan dilakukan ketika permainan berhenti
- g) Pelanggaran dan Sanksi  
Jika penggantian atau pemain pengganti masuk lapangan permainan tanpa izin wasit:
- (1) wasit menghentikan permainan (meskipun tidak segera jika penggantian atau pemain pengganti tidak mengganggu dengan bermain)
  - (2) wasit memperingatkan pemain yang bersangkutan dan memerintahkan dia untuk meninggalkan lapangan permainan
  - (3) jika wasit telah menghentikan permainan, untuk memulai kembali permainan dengan tendangan bebas tidak langsung bagi tim lawan dari posisi bola pada saat penghentian. Jika seorang pemain berubah posisi dengan kiper tanpa izin wasit sebelum perubahan dilakukan:
    - (a) wasit memungkinkan bermain untuk melanjutkan
    - (b) wasit memperingatkan pemain tersebut ketika bola berikutnya keluar dari permainan
- Dalam hal terjadi pelanggaran lain dari aturan ini:
- (i) pemain yang bersangkutan diperingatkan
  - (ii) pertandingan dimulai dengan tendangan bebas tidak langsung, yang akan diambil oleh pemain dari tim lawan dari posisi bola pada saat penghentian.
- h) Pemain dan Pengganti Dikeluarkan  
Seorang pemain yang dikeluarkan sebelum *kick-off* dapat digantikan hanya oleh satu dari daftar pemain pengganti. Pemain dalam daftar pengganti yang dikeluarkan baik sebelum *kick-off* atau setelah bermain telah dimulai, tidak dapat diganti.

- 4) Peraturan perlengkapan pemain
  - a) Keselamatan
 

Seorang pemain tidak boleh menggunakan perlengkapan atau memakai apapun yang membahayakan dirinya atau pemain lain (termasuk segala jenis perhiasan).
  - b) Perlengkapan Dasar
 

Perlengkapan dasar wajib pemain terdiri dari:

    - (1) Baju kaos atau kemeja dengan lengan, jika menggunakan pakaian dalam, warna lengan harus sama dengan lengan kaos atau baju
    - (2) Celana pendek, jika menggunakan pakaian dalam, warnanya harus sama dengan celana pendek
    - (3) Kaos kaki
    - (4) Pelindung tulang kering
    - (5) Sepatu
  - c) Pelindung tulang kering
    - (1) Tertutup seluruhnya oleh kaos kaki
    - (2) Terbuat dari karet, plastik atau bahan sejenis.
    - (3) Memberikan tingkat perlindungan yang memadai.
  - d) Warna
    - (1) Kedua tim harus memakai kostum yang warnanya beda satu sama lain dan juga wasit dan asisten wasit
    - (2) Setiap penjaga gawang harus memakai kaos yang warnanya berbeda dari pemain lain, wasit dan asisten wasit
  - e) Pelanggaran dan Sanksi
 

Dalam hal terjadi pelanggaran aturan ini:

    - (1) permainan tidak perlu dihentikan
    - (2) pemain yang bersalah diinstruksikan oleh wasit untuk meninggalkan lapangan permainan untuk memperbaiki perlengkapannya
    - (3) pemain meninggalkan lapangan permainan sampai bola berikutnya berhenti, kecuali jika dia telah diperbaiki perlengkapannya
    - (4) setiap pemain diminta untuk meninggalkan lapangan permainan untuk memperbaiki perlengkapannya, tidak boleh kembali masuk tanpa izin wasit
    - (5) wasit harus memeriksa perlengkapan pemain yang dipakai dengan benar sebelum mengizinkan untuk kembali memasuki lapangan permainan
    - (6) pemain diperbolehkan untuk masuk kembali ke lapangan permainan saat bola diluar dari permainan.
 

Seorang pemain yang telah diminta untuk meninggalkan lapangan permainan karena suatu pelanggaran aturan ini dan kembali memasuki lapangan permainan tanpa izin wasit harus diperingatkan.
  - f) Memulai Kembali Permainan
 

Jika permainan dihentikan oleh wasit untuk mengurus peringatan:

    - (1) pertandingan dimulai kembali oleh tendangan bebas tidak langsung dilakukan oleh pemain dari tim lawan dari tempat dimanawasit menghentikan permainan.

- g) Keputusan Dewan Asosiasi Sepakbola Internasional  
 Pemain tidak boleh menunjukkan pakaian dalam yang berisikan slogan atau iklan. Perlengkapan dasar wajib tidak boleh memiliki pernyataan politik, agama atau pribadi. Seorang pemain melepas kaosnya atau kemeja untuk mengungkapkan slogan atau iklan akan dihukum oleh penyelenggara kompetisi. Tim dari pemain yang perlengkapan wajib dasar memiliki slogan-slogan politik, agama atau pribadi atau pernyataan akan disanksi oleh penyelenggara kompetisi atau oleh FIFA.
- 5) Peraturan wasit
- a) Kewenangan wasit  
 Setiap pertandingan sepakbola dipimpin oleh seorang wasit yang memiliki wewenang mutlak dalam menegakkan peraturan permainan pada pertandingan dimana dia ditugaskan. Kekuasaan dan tugas wasit tersebut:
- (1) Menegakkan Peraturan Permainan
  - (2) Memimpin pertandingan bekerjasama dengan asisten wasit, dan dengan ofisial keempat apabila ada penugasannya.
  - (3) Memastikan bahwa setiap bola yang digunakan memenuhi persyaratan
  - (4) Memastikan bahwa perlengkapan pemain memenuhi persyaratan
  - (5) Bertindak sebagai pencatat waktu dan menyimpan catatan pertandingan
  - (6) Memberhentikan, menunda atau membatalkan pertandingan, dengan kebijaksanaannya, untuk setiap pelanggaran terhadap peraturan.
  - (7) Memberhentikan, menunda atau membatalkan pertandingan karena gangguan di luar apapun
  - (8) Menghentikan pertandingan jika seorang pemain cedera serius dan memastikan bahwa dia dikeluarkan dari lapangan permainan. Pemain cedera hanya dapat kembali ke lapangan permainan setelah permainan telah dimulai kembali.
  - (9) Meneruskan permainan untuk tetap berlanjut sampai bola keluar dari permainan jika seorang pemainnya mengalami cedera ringan
  - (10) Memastikan bahwa setiap pemain yang mengalami pendarahan karena cedera dikeluarkan dari lapangan permainan. Pemain hanya dapat kembali pada menerima isyarat dari wasit, yang harus memastikan bahwa pendarahan telah berhenti
  - (11) Memungkinkan untuk melanjutkan permainan bila tim mendapatkan keuntungan terhadap pelanggaran yang telah dilakukan oleh lawannya, dan menghukum pelanggaran tersebut, jika menurut pendapatnya keuntungan yang akan diberikan tidak dapat atau tidak mungkin terlaksana.
  - (12) Memberikan hukuman terhadap pelanggaran yang paling berat, apabila seorang pemain pada waktu yang bersamaan melakukan pelanggaran lebih dari satu kali.



- (13) Mengambil tindakan terhadap pemain bersalah karena pelanggaran, peringatan (kartu kuning) dan pengusiran (kartu merah). Dia tidak berkewajiban untuk mengambil tindakan ini segera tetapi harus melakukannya ketika bola berikutnya keluar dari permainan.
  - (14) Mengambil tindakan terhadap para official tim yang berperilaku tidak sportif dan dengan kebijakannya, wasit dapat mengusir mereka dari lapangan permainan dan segera keluar dari lingkungan permainan
  - (15) Bertindak atas saran dari asisten wasit tentang insiden tidak dilihatnya.
  - (16) Memastikan bahwa tidak ada orang yang tidak berhak memasuki lapangan permainan.
  - (17) Memberikan aba-aba memulai permainan setelah dihentikan.
  - (18) Memberikan laporan pertandingan kepada pihak yang berwenang, yang meliputi informasi pada setiap tindakan disipliner yang diambil terhadap pemain dan atau pejabat tim dan setiap kejadian lain yang terjadi sebelum, selama atau setelah pertandingan
- b) Keputusan Wasit
- Keputusan wasit terkait dengan permainan, termasuk apakah gol atau tidak mencetak gol dan hasil pertandingan, bersifat final. Wasit hanya dapat mengubah keputusan apabila menyadari bahwa keputusan yang ditetapkan sebelumnya tidak benar atau menurut pendapatnya, berdasarkan saran asisten wasit atau official keempat, keputusan tersebut perlu diubah, asalkan wasit belum memulai kembali permainan atau belum mengakhiri pertandingan.
- 6) Peraturan asisten wasit
- a) Tugas
- Dua asisten wasit yang ditunjuk yang memiliki tugas, tunduk pada keputusan wasit, adalah untuk memberikan isyarat atau tanda :
- (1) ketika seluruh bola meninggalkan lapangan permainan
  - (2) tim mana yang berhak untuk suatu tendangan sudut, tendangan gawang atau lemparan ke dalam
  - (3) ketika seorang pemain bisa dihukum karena dalam posisi *offside*
  - (4) ketika pergantian pemain akan dilakukan
  - (5) ketika kesalahan atau insiden lainnya terjadi di luar pandangan wasit
  - (6) ketika pelanggaran telah terjadi setiap kali asisten wasit memiliki pandangan yang lebih baik dari wasit (ini termasuk dalam situasi tertentu, pelanggaran yang dilakukan di area penalti)
  - (7) ketika saat tendangan penalti, kiper bergerak dari garis gawang sebelum bola tersebut ditendang dan jika bola melewati garis
- b) Bantuan
- Para asisten wasit juga membantu wasit dalam mengontrol pertandingan sesuai dengan peraturan permainan. Secara khusus, asisten wasit bisa masuk lapangan permainan untuk membantu mengatur jarak 9,15 m. Dalam hal gangguan yang tidak semestinya atau perlakuan yang tidak semestinya, wasit akan meringankan

asisten wasit dari tugasnya dan membuat laporan kepada pihak yang berwenang.

7) Peraturan lamanya pertandingan

a) Babak Permainan

Pertandingan berlangsung dua babak yang waktunya sama yaitu 45 menit, kecuali ada kesepakatan lain antara wasit dan kedua tim yang akan bertanding. Setiap persetujuan untuk mengubah waktu permainan (misalnya untuk mengurangi waktu suatu babak permainan menjadi 40 menit karena cahaya tidak cukup) harus dibuat sebelum permainan dimulai dan harus sesuai dengan peraturan pertandingan.

b) Istirahat antara kedua babak

Pemain berhak mendapat waktu istirahat antara kedua babak. Waktu istirahat harus tidak lebih dari 15 menit. Peraturan kompetisi harus menyatakan jangka waktu istirahat babak pertama. Lamanya waktu istirahat dapat diubah hanya dengan persetujuan wasit.

c) Tambahan waktu yang hilang

Tambahan waktu diberikan pada setiap babak untuk seluruh waktu yang hilang pada babak tersebut karena :

- (1) penggantian pemain
  - (2) penilaian terhadap pemain yang cidera
  - (3) pemindahan pemain yang cidera dari lapangan permainan untuk mendapatkan perawatan
  - (4) membuang-buang waktu
  - (5) penyebab lainnya
- Penyisihan waktu yang hilang adalah berdasarkan kebijaksanaan dari wasit.

d) Tendangan Penalti

Jika tendangan penalti harus dilakukan atau diulang kembali, waktu permainan atau tambahan waktu diperpanjang sampai tendangan penalti selesai.

e) Pertandingan yang terhenti atau terbengkalai

Sebuah pertandingan yang terbengkalai atau terhenti, dapat dilanjutkan kembali kecuali peraturan kompetisi menetapkan lain.

8) Peraturan memulai dan memulai kembali pertandingan

a) Pengertian *kick-off*

*Kick-off* adalah suatu cara untuk memulai atau memulai kembali pertandingan:

- (1) Pada saat dimulai pertandingan
- (2) Setelah terciptanya gol
- (3) Pada permulaan babak kedua
- (4) Pada awal babak dari masing-masing babak perpanjangan waktu, apabila ada.

Gol dapat tercipta langsung dari *kick-off*

- b) *Dropped ball* (menjatuhkan bola)  
 Menjatuhkan bola adalah cara untuk memulai kembali permainan, ketika bola sedang dalam permainan, wasit diharuskan untuk menghentikan sementara permainan untuk setiap alasan yang tidak disebutkan dimanapun pada peraturan permainan.
- 9) Peraturan bola di dalam dan di luar permainan
- a) Bola di luar permainan  
 Bola berada diluar permainan apabila:
- (1) Bola sepenuhnya melewati garis gawang atau garis samping apakah berada ditanah atau diudara
  - (2) Permainan dihentikan oleh wasit
- b) Bola didalam permainan  
 Bola berada didalam permainan untuk semua waktu, termasuk ketika:
- (1) Bola memantul tiang gawang, mistar atau tiang bendera sudut dan berada dalam lapangan permainan
  - (2) Bola memantul baik dari tubuh wasit maupun asisten wasit jika mereka berada dalam lapangan permainan
- 10) Peraturan mencetak gol
- a) Gol tercipta apabila bola sepenuhnya melewati garis gawang, diantara kedua tiang gawang dan berada dibawah mistar gawang, asalkan sebelum itu tidak terjadi pelanggaran terhadap peraturan permainan yang dilakukan oleh tim yang memasukan bola.
  - b) Tim yang mencetak gol lebih banyak adalah pemenangnya. Jika gol yang dicetak kedua tim sama banyak atau tidak ada gol yang dicetak sama sekali maka pertandingan dinyatakan seri.
- 11) *Offside*  
 Seorang pemain berada pada posisi *offside* jika:
- a) Pemain tersebut berada lebih dekat dengan garis gawang lawan daripada bola dan pemain lawan yang kedua terakhir.  
 Seorang pemain tidak berada pada posisi *offside* jika:
    - (1) Pemain berada pada daerah permainannya sendiri
    - (2) Pemain sejajar dengan pemain lawan yang kedua terakhir
    - (3) Pemain sejajar dengan dua pemain lawan terakhir
- 12) Pelanggaran dan kelakuan yang tidak sopan
- a) Tendangan bebas langsung  
 Sebuah tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, jika seorang pemain melakukan salah satu pelanggaran berikut:
- (1) Menendang atau mencoba menendang lawan
  - (2) Menjegal atau mencoba menjegal lawan
  - (3) Melompat kearah lawan
  - (4) Menabrak lawan
  - (5) Memukul atau mencoba memukul lawan
  - (6) Mendorong lawan
  - (7) Menyerang lawan
  - (8) Memegang lawan

- (9) Meludahi lawan
- (10) Memegang bola dengan sengaja (kecuali penjaga gawang dalam daerah penaltinya sendiri)
- b) Tendangan penalti
 

Tendangan penalti diberikan jika salah satu dari pelanggaran diatas dilakukan oleh seorang pemain dalam daerah penaltinya sendiri dengan tidak memandang tempat bola berada, asalkan bola dalam permainan.
- c) Tendangan bebas tidak langsung
 

Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan jika penjaga gawang, didaerah penaltinya sendiri melakukan kesalahan berikut:

  - (1) Mengontrol bola dengan tangannya lebih dari enam detik sebelum melepaskannya dari penguasaannya
  - (2) Menyentuh bola kembali dengan tangannya setelah dilepaskan dari penguasaannya dan sebelum bola itu menyentuh pemain lain
  - (3) Menyentuh bola yang sengaja ditendang kepadanya oleh teman satu tim dengan tangan
  - (4) Menyentuh bola lemparan kedalam yang diberikan secara langsung oleh teman satu timnya dengan tangan

Tendangan bebas tidak langsung juga diberikan kepada tim lawan jika salah satu pemain menurut wasit:

  - (1) Bermain dengan cara yang berbahaya
  - (2) Menghalangi atau merintangi pergerakan lawan
  - (3) Menghalangi penjaga gawang untuk melepaskan bola dari tangannya
- 13) Tendangan bebas
 

Tendangan bebas terbagi menjadi dua yaitu langsung dan tidak langsung.

  - a) Tendangan bebas langsung
 

Bola masuk gawang jika:

    - (1) Bola pada tendangan bebas langsung ditendang langsung kedalam gawang lawan, sebuah gol disahkan.
    - (2) Bola pada tendangan bebas langsung ditendang langsung masuk kedalam gawang sendiri, tendangan sudut diberikan kepada tim lawan
  - b) Tendangan bebas tidak langsung
 

Wasit memberikan isyarat tendangan bebas tidak langsung dengan mengangkat tangannya diatas kepalanya, ia mempertahankan tangannya dalam posisi tersebut sampai tendangan dilakukan dan bola telah menyentuh pemain lain atau bola keluar dari permainan. Bola masuk gawang jika:

    - (1) Bola pada tendangan bebas tidak langsung ditendang langsung masuk gawang lawan, tendangan gawang diberikan.
    - (2) Bola pada tendangan bebas tidak langsung ditendang langsung masuk ke gawang sendiri, tendangan sudut diberikan kepada tim lawan

- 14) Tendangan penalti  
Sebuah tendangan penalti dijatuhkan terhadap tim yang melakukan salah satu dari sepuluh pelanggaran yang dihukum dengan tendangan bebas langsung dan pelanggaran tersebut dilakukan dalam daerah penaltinya sendiri pada saat bola masih dalam permainan.
- 15) Lemparan ke dalam  
Lemparan kedalam adalah cara untuk memulai kembali permainan. Lemparan kedalam diberikan kepada lawan dari pemain yang terakhir menyentuh bola ketika seluruh bagian bola melewati garis samping, baik menggelinding maupun melayang. Sebuah gol tidak dapat langsung dihasilkan dari suatu lemparan kedalam.
- 16) Tendangan gawang  
Tendangan gawang adalah cara untuk memulai kembali permainan. Tendangan gawang diberikan ketika seluruh bagian bola melewati garis gawang, baik menggelinding maupun melayang, setelah terakhir kali menyentuh pemain dari tim yang menyerang, dan sesuai dengan peraturan sepuluh tidak terjadi gol.
- 17) Tendangan sudut  
Tendangan sudut adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan. Tendangan sudut diberikan ketika seluruh bagian bola melewati garis gawang, baik menggelinding maupun melayang, setelah terakhir kali menyentuh pemain dari tim yang bertahan dan sesuai dengan peraturan sepuluh tidak terjadi gol. Sebuah gol yang tercipta dari tendangan sudut langsung ke gawang lawan dinyatakan sah.

### **3. Karakteristik Siswa SMP**

Masa usia sekolah menengah termasuk dalam masa remaja. Masa remaja merupakan salah satu fase dalam perkembangan manusia. Menurut Syamsu (2014: 184) masa remaja dibagi menjadi 3 yang meliputi (a) remaja awal: 12-15 tahun, (b) remaja madya: 15-18 tahun, dan (c) remaja akhir: 19-22 tahun.

Berdasarkan pendapat di atas, anak usia SMP tergolong dalam fase remaja awal yang berumur 12 sampai 15 tahun.

a. Masa praremaja (remaja awal)

Masa remaja awal berlangsung dalam waktu yang singkat. Masa ini ditandai dengan sifat-sifat negatif yang gejalanya seperti tidak tenang, kurang suka bekerja, pesimistik, dan sebagainya. Sifat negatif tersebut yaitu:

- 1) Negatif dalam prestasi, baik prestasi jasmani maupun mental
- 2) Negatif dalam sikap sosial, baik dalam bentuk menarik diri dalam masyarakat maupun dalam bentuk agresif masyarakat

Menurut Izzaty (2013 :128), membagi masa remaja ke dalam tahapan-tahapan perkembangan, yaitu:

1. Perkembangan kognitif

Seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, dimana informasi yang di dapatkan tidak langsung diterima begitu saja, tetapi mereka mampu membedakan hal-hal yang di anggap lebih penting. Kemampuan berpikir tersebut tercakup dalam aspek kognitif yang sering disebut kecerdasan atau inteligensi.

Menurut pendapat Charles Spearman dalam Izzaty (2013 :128), inteligensi adalah suatu kemampuan tunggal artinya semua tugas dan prestasi mental hanya menuntut dua macam kualitas saja yaitu inteligensi umum dan ketrampilan individu dalam hal tertentu. Intelegensi umum yaitu meliputi kemampuan:

- a. Menjumlah, mengkalikan, membagi
- b. Menulis dan berbicara dengan mudah
- c. Memahami dan mengerti apa yang di ucapkan

- d. Memperoleh kesamaan tentang sesuatu
- e. Mampu memecahkan persoalan dan mengambil pelajaran dari masa lampau
- f. Dapat melihat dan mengerti akan hubungan antara benda dengan ruang
- g. Mengenali objek dengan cepat dan tepat

Dapat disimpulkan bahwa inteligensi itu merupakan kemampuan dalam berbagai bidang yang dalam fungsinya saling berhubungan serta dapat diamati dalam perilaku individu. Jadi kemampuan kognitif pada masa usia remaja itu memiliki ciri-ciri:

- a. Kemampuan berpikir logis (sesuai dengan keadaan yang sebenarnya)
- b. Kemampuan instropeksi (berpikir kritis tentang dirinya)
- c. Kemampuan dalam menggunakan bilangan
- d. Efisiensi dalam berbahasa
- e. Kemudahan dalam mengingat dan kemudahan dalam memahami hubungan
- f. imajinasi
- g. Berpikir berdasar hipotesis (berdasarkan pengalaman yang di dapat sebelumnya lalu dapat menyimpulkan ada yang akan dilakukan)

## 2. Perkembangan afektif

Pada masa remaja pergaulan dan interaksi social dalam suatu kelompok atau teman bermain membuat perubahan pada sikap dan perilaku mereka. Ada beberapa sikap yang ditampilkan remaja dari proses tersebut, yaitu : menarik perhatian dengan cara menonjolkan diri dan menaruh perhatian pada orang, sering menolak aturan dan campur tangan dengan orang dewasa untuk urusan pribadinya.

Menurut Izzaty (2013 :128), perkembangan sikap remaja itu juga setidaknya ada yang disebut dengan sikap konformitas dan sikap heteroseksual. Sikap konformitas merupakan sikap kearah penyamaan kelompok dan konformitas kelompok tersebut yang menekan individu bersifat positif dan negatif. Konformitas negatif seperti pengrusakan, mencuru, melakukan aneh-aneh bila dilihat orang tua. Tetapi sikap konformitas itu kebanyakan menimbulkan hal yang positif, misalnya berpakaian seperti teman yang lain, menghabiskan sebagian waktunya dengan teman yang lain, melibatkan kegiatan-kegiatan sosial yang baik.

Dari semua perubahan yang terjadi dalam sikap dan perilaku, yang paling menonjol adalah di bidang heteroseksual. Mereka mengalami perkembangan dari yang tidak suka lawan jenis jadi suka. Terkait dengan sikap hubungan heteroseksual ada beberapa tujuan yang dicapai oleh remaja yaitu remaja dapat berinteraksi dengan lawan jenis, dimana akan mempermudah perkembangan social mereka. Kedua, remaja akan dapat melatih diri untuk jadi lebih mandiri. Ketiga, remaja akan mendapatkan status tersendiri dalam kelompok dan yang terakhir, remaja dapat belajar melakukan memilih teman.

### 3. Perkembangan psikomotorik

Pertumbuhan berat badan dan panjang badan berjalan paralel dipengaruhi oleh hormone mamotropik dan gonadotropik, yang mempengaruhi peningkatan kegiatan pertumbuhan dan perkembangan ciri-ciri khas primer dan sekunder. Pertumbuhan pada lakik-laki bertambah berat karena kuatnya urat daging dan wanita karena jaringan pengikat dibawah kulit terutama dibawah paha, lengan dan



dada. Percepatan pertumbuhan pada wanita berakhir pada usia 13 tahun dan pada laki-laki pada usia 15 tahun (Izzaty 2013: 125)

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Untuk membantu penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang relevan. Penelitian tersebut adalah:

1. Finandya Suci Larasati (2017) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Peserta UKM Tenis Lapangan UNY Terhadap Permainan Tonnis”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes pilihan ganda dan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa peserta UKM tenis lapangan UNY yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling, dengan kriteria: (1) daftar hadir latihan dua bulan terakhir minimal 75% (keaktifan mengikuti latihan), (2) merupakan mahasiswa peserta UKM tenis lapangan UNY, (3) bersedia menjadi sampel. Berdasarkan kriteria tersebut yang memenuhi berjumlah 25 orang. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Tingkat pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 orang), kategori “rendah” sebesar 0% (0 orang), kategori “sedang” sebesar 48% (12 orang), kategori “tinggi” sebesar 52% (13 orang), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 orang). (2) Sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tonnis berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), kategori “kurang” sebesar 0% (0 orang), kategori “sedang” sebesar 32% (8

orang), kategori “baik” sebesar 68% (17 orang), dan kategori “sangat baik” sebesar 0% (0 orang).

2. Gaudensius Geroda Lawan (2015) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peraturan Permainan Bolavoli Mini”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes pilihan ganda. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan permainan bolavoli mini yang berjumlah 23 siswa. Ujicoba dilaksanakan di SD Negeri Gadingan Wates dan terdapat dua butir gugur. Berdasarkan hasil ujicoba didapatkan validitas sebesar 0,838 dan reliabilitas sebesar 0,952. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan permainan bolavoli mini berada pada kategori “rendah” sebesar 17,39% (4 siswa), “sedang” sebesar 65,22% (15 siswa), dan “tinggi” sebesar 17,39% (4 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 24,55, pengetahuan siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan permainan bolavoli mini masuk dalam kategori “sedang”.

3. Ikhsan Gunawan (2014) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Tentang Taktik dan Strategi Bermain Futsal Pada Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal Di SMA 1 MUHAMMADIYAH MUNTILAN Tahun 2014”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal Di SMA

Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun 2014 yang berjumlah sebanyak 30 siswa, seluruh populasi digunakan sebagai total sampling. Instrumen menggunakan tes dengan nilai validitas sebesar 0,832 dan reliabilitas sebesar 0,967. Untuk menganalisis data digunakan statistik deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian diketahui tingkat pengetahuan siswa tentang taktik dan strategi bermain futsal pada siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun 2014 yang berada pada kategori “sangat baik” sebesar (40%) dan kategori “baik” sebesar (60%), sehingga dapat disimpulkan tingkat pengetahuan siswa tentang taktik dan strategi bermain futsal pada siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun 2014 sebagian besar berada pada kategori baik.

### **C. Kerangka Berpikir**

Sepakbola merupakan permainan bola besar yang sangat digemari semua orang. Sepakbola menjadi salah satu cabang olahraga yang paling diminati. Sepakbola termasuk permainan yang mengandalkan kerjasama tim. Disamping itu, sepakbola juga masuk dalam silabus pendidikan jasmani kurikulum 2013. Dan SMP Negeri 5 Banguntapan sudah menggunakan kurikulum tersebut sehingga materi permainan sepakbola diajarkan pada pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori, seharusnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tidaklah hanya memperhatikan aspek psikomotor, tetapi juga harus memperhatikan aspek kognitif dan afektif. Dengan memperhatikan ketiga aspek tersebut maka siswa akan mempunyai kesegaran

jasmani, kemampuan kognitif dan sikap sosial yang tinggi sesuai tujuan diadakannya pendidikan jasmani di sekolah.

Di SMP Negeri 5 Banguntapan, materi pembelajaran sepakbola hanya difokuskan pada aspek psikomotoriknya saja, siswa dituntut untuk dapat menguasai gerak/teknik yang diajarkan pada saat itu tanpa mengetahui dasar yang kuat dari teori gerakan yang dipelajari itu. Sehingga pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola yang meliputi teknik dasar dan peraturan belum sepenuhnya diketahui oleh siswa. Padahal aspek gerak dan pengetahuan siswa itu sangat erat kaitannya dalam upaya peningkatan kemampuan bermain sepakbola. Pengetahuan teori siswa tentang teknik dasar dan peraturan dalam permainan sepakbola akan sangat menunjang dalam pembelajaran sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan.

Dengan mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola, nantinya diharapkan agar menjadi pembenahan yang lebih baik, bagi guru dan siswa agar dapat menambah lagi pengetahuan tentang permainan sepakbola khususnya teknik dasar dan peraturan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan tentang permainan tersebut.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian ini, harus dijelaskan secara jelas agar pembaca dapat mengetahui dan memahami dari bacaan tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan. Metode penelitian yang digunakan adalah survey dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pengetahuan. Hasil dari tes pengetahuan tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan dituangkan dalam bentuk persentase untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan.

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Banguntapan yang beralamat di Sanggrahan Potorono Banguntapan Bantul Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada bulan November.

### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, perlu diketahui terlebih dahulu variabel penelitiannya, karena variabel merupakan sesuatu yang akan menjadi objek penelitian yang berperan dalam peristiwa yang akan diukur. Menurut

Sugiyono (2015: 38), definisi variable pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya .

Definisi operasional variabel penelitian ini yaitu Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola Di SMP Negeri 5 Banguntapandengan pengertian bahwa tingkat kemampuan seseorang yang dapat mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Gambaran tentang aspek kemampuan pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola yang dimaksud adalah skor yang diperoleh siswa dalam menjawab *kuesioner*(tes pengetahuan) yang berisi pernyataan tentang permainan sepakbola yang terdapat penjelasan tentang teknik dasar dan peraturan permainan sepakbola.

#### **D. Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono (2015: 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Keseluruhan populasi dalam penelitian ini akan dijadikan sampel yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Banguntapan dengan jumlah sebanyak 128 siswa dengan rincian kelas VIII A = 32 siswa, VIII B = 32 siswa, VIII C = 32 siswa, dan kelas VIII D = 32 siswa.

**Tabel 1.** Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Banguntapan

<b>Kelas</b>	<b>Laki-laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Jumlah</b>
VIII A	16	16	32
VIII B	16	16	32
VIII C	18	14	32
VIII D	17	15	32
<b>Jumlah</b>	<b>67</b>	<b>61</b>	<b>128</b>

## **E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan suatu alat atau fasilitas yang biasanya digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah (Arikunto, 2006: 160). Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes pengetahuan yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai permainan sepakbola.

Menurut Hadi (1991: 7) harus digunakan beberapa langkah yang ditempuh dalam penyusunan instrumen yang tepat, langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

#### **a. Mendefinisikan Konstrak**

Mendefinisikan konstrak adalah menjelaskan variabel yang akan diukur dalam penelitian. Dalam penelitian ini variabel yang diukur tersebut adalah

Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan.

**b. Menyidik Faktor**

Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang akan diteliti. Faktor permainan sepakbola adalah teknik dasar dan peraturan permainan.

**c. Menyusun Butir-butir Pernyataan**

Dalam menyusun butir pernyataan yang akan disusun hanya mengenai faktornya saja. Sedangkan jumlah butir pernyataan digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan sebanyak 46 butir soal yang terdiri dari soal. Adapun kisi-kisi tes pengetahuan penelitian disajikan dalam tabel berikut:



**Tabel 2.** Kisi-kisi Uji Coba Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan.

<b>Variabel</b>	<b>Faktor</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomer butir soal</b>	<b>Jumlah soal</b>
Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan	1.Teknik Dasar	Menendang	1, 2, 3	3
		Menghentikan	4, 5, 6	3
		Menggiring	7, 8, 9	3
		Menyundul	10, 11, 12	3
	2.Peraturan permainan	Lapangan permainan	13, 14	2
		Bola	15, 16	2
		Jumlah pemain	17, 18	2
		Perlengkapan pemain	19, 20	2
		Wasit	21, 22	2
		Asisten wasit	23, 24	2
		Lamanya pertandingan	25, 26	2
		Memulai dan memulai kembali pertandingan	27, 28	2
		Bola di dalam dan di luar permainan	29, 30	2
		Cara mencetak gol	31, 32	2
		Offside	33, 34	2
		Pelanggaran dan kelakuan yang tidak sopan	35, 36	2
		Tendangan bebas	37, 38	2
		Tendangan penalti	39, 40	2
		Lemparan kedalam	41, 42	2
		Tendangan gawang	43, 44	2
Tendangan sudut	45, 46	2		
	<b>Jumlah</b>		<b>46</b>	

Tes pengetahuan dalam penelitian ini tersusun menjadi 46 butir pernyataan. Setelah semua pernyataan tersusun, untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen dalam suatu angket, peneliti melakukan uji coba instrumen di SMP N 3 Banguntapan. Soal dalam penelitian ini merupakan soal tes objektif benar-salah dengan dua pilihan, yaitu: “Benar” (B) atau “Salah” (S), jawaban dari responden diberikan dengan melingkari kolom yang disediakan.

#### ***F. Expert Judgement***

Pengujian validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah pengujian validitas (*Content Validity*). Validitas isi digunakan untuk menunjukkan aspek ataupun butir instrumen benar-benar telah sepenuhnya melingkupi hal-hal pokok yang akan diteliti. Validitas dengan cara meminta pertimbangan oleh para ahli (*Expert Judgement*). Para ahli diminta memberikan pendapat tentang instrument yang telah disusun, apakah setiap butir instrumen tersebut telah sesuai untuk mengukur apa yang diukur. Pendapat/tanggapan dari ahli ini dituliskan pada lembar validasi yang telah disediakan.

Uji validasi dilakukan dengan cara peneliti meminta pertimbangan, petunjuk serta saran dari para ahli yang diambil dari dosen pengampu mata kuliah sepakbola, yaitu Bapak Nurhadi Santoso, M.Pd. Dengan adanya *Expert Judgement* dari ahli, peneliti berusaha membenahi, memperbaiki, atau mengubah sesuai dengan saran tersebut. Saran yang diberikan jika menggunakan pilihan jawaban “benar” dan “salah” yaitu memperbaiki kalimat dan mengubah pernyataan agar mudah di pahami.

Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa instrumen yang digunakan untuk mengetahui “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola Di SMP Negeri 5 Banguntapan” dikatakan “valid atau sah” dan telah sesuai dengan materi yang akan ditanyakan pada waktu pengambilan data.

### **G. Uji Coba Instrumen**

Uji coba instrumen di tujukan kepada responden dalam uji coba penelitian ini dengan menguji coba instrumen untuk memperoleh data yang diambil dari siswa kelas VIII di SMP N 3 Banguntapan dengan menggunakan 46 pertanyaan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji coba sebanyak 2 kali. Uji coba yang pertama dilakukan di kelas VIII E yang terdapat 26 responden dan uji coba yang kedua dilakukan di kelas VIII D yang juga terdapat 26 responden. Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun benar-benar instrumen baik. Baik buruknya instrumen ditunjukkan oleh kesahihan (validitas) dan kehandalan (reliabilitas). Analisis hasil uji coba instrumen mencakup validitas dan reliabilitas.

#### **a. Uji Validitas Instrumen**

Perhitungan validitas penelitian digunakan untuk mengetahui apakah instrumen itu mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk perhitungan validitas butir digunakan sebagai kriteria pembanding adalah instrumen itu sendiri. Jadi validitas merupakan alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan dalam instrumen. Instrumen yang valid merupakan instrumen yang tepat untuk mengukur apa yang akan diukur. Untuk mengukur validitas tes

pengetahuan sebagai instrument bisa menggunakan rumus *person product moment*(Arikunto, 2006: 146)menggunakan bantuan program SPSS versi 16 *For Windows* atau dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

- $r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variable x dan y
- $\sum x$  = jumlah skor variabel x
- $\sum y$  = jumlah skor variabel y
- $\sum xy$  = jumlah skor variabel x dan y
- $\sum x^2$  = jumlah kuadrat variabel x
- $\sum y^2$  = jumlah kuadrat variabel y
- n = jumlah sampel

Hasil uji validitas instrumen ke-1 sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Uji Validitas Ke-1

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan	No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	.453	0,258	Valid	24	.085	0,258	Tidak valid
2	.392	0,258	Valid	25	.374	0,258	Valid
3	.095	0,258	Tidak valid	26	-.056	0,258	Tidak valid
4	.374	0,258	Valid	27	.361	0,258	Valid
5	.622	0,258	Valid	28	.362	0,258	Valid
6	.378	0,258	Valid	29	.387	0,258	Valid
7	.093	0,258	Tidak valid	30	.044	0,258	Tidak valid
8	.412	0,258	Valid	31	.359	0,258	Valid
9	.387	0,258	Valid	32	-.176	0,258	Tidak valid
10	.368	0,258	Valid	33	.377	0,258	Valid
11	.400	0,258	Valid	34	.367	0,258	Valid
12	.430	0,258	Valid	35	.357	0,258	Valid
13	.404	0,258	Valid	36	-.034	0,258	Tidk valid
14	.031	0,258	Tidak valid	37	.093	0,258	Tidak valid
15	.400	0,258	Valid	38	.365	0,258	Valid
16	.361	0,258	Valid	39	.412	0,258	Valid
17	.462	0,258	Valid	40	.124	0,258	Tidak valid
18	-.008	0,258	Tidak valid	41	.365	0,258	Valid
19	.384	0,258	Valid	42	.058	0,258	Tidak valid
20	.404	0,258	Valid	43	-.028	0,258	Tidak valid
21	.363	0,258	Valid	44	.357	0,258	Valid
22	.400	0,258	Valid	45	.364	0,258	Valid
23	.373	0,258	Valid	46	.400	0,258	Valid

Tabel 3 diatas merupakan hasil uji validitas yang pertama. Berdasarkan tabel tersebut terdapat 13 butir soal yang gugur yaitu nomor 3, 7, 14, 18, 24, 26, 30, 32, 36, 37, 40, 42, dan 43. Karena terlalu banyak butir soal yang gugur maka

peneliti mengganti butir soal yang gugur tersebut dan kemudian melakukan uji coba instrumen kembali. Hasil uji validitas instrumen ke-2 sebagai berikut:

**Tabel 4.** Hasil Uji Validitas Ke-2

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan	No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	.368	0,258	Valid	24	.413	0,258	Valid
2	.406	0,258	Valid	25	.375	0,258	Valid
3	.376	0,258	Valid	26	.385	0,258	Valid
4	.441	0,258	Valid	27	.384	0,258	Valid
5	.395	0,258	Valid	28	.413	0,258	Valid
6	.383	0,258	Valid	29	.417	0,258	Valid
7	.377	0,258	Valid	30	.393	0,258	Valid
8	.406	0,258	Valid	31	.392	0,258	Valid
9	.375	0,258	Valid	32	.391	0,258	Valid
10	.385	0,258	Valid	33	.362	0,258	Valid
11	.351	0,258	Valid	34	.373	0,258	Valid
12	.365	0,258	Valid	35	.384	0,258	Valid
13	.371	0,258	Valid	36	.362	0,258	Valid
14	.401	0,258	Valid	37	.385	0,258	Valid
15	.410	0,258	Valid	38	.404	0,258	Valid
16	.381	0,258	Valid	39	.365	0,258	Valid
17	.371	0,258	Valid	40	.367	0,258	Valid
18	.365	0,258	Valid	41	.392	0,258	Valid
19	.397	0,258	Valid	42	.391	0,258	Valid
20	.362	0,258	Valid	43	.396	0,258	Valid
21	.362	0,258	Valid	44	.385	0,258	Valid
22	.391	0,258	Valid	45	.391	0,258	Valid
23	.385	0,258	Valid	46	.362	0,258	Valid

Tabel 4 diatas merupakan hasil uji validitas instrumen yang kedua. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa semua butir soal valid atau tidak ada yang gugur. Sehingga terdapat 46 butir valid yang digunakan untuk penelitian. Kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut:

**Tabel 5.** Kisi-kisi Angket Penelitian

<b>Variabel</b>	<b>Faktor</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomer butir soal</b>	<b>Jumlah soal</b>
Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan	1.Teknik Dasar	Menendang	1, 2, 3	3
		Menghentikan	4, 5, 6	3
		Menggiring	7, 8, 9	3
		Menyundul	10, 11, 12	3
	2.Peraturan permainan	Lapangan permainan	13, 14	2
		Bola	15, 16	2
		Jumlah pemain	17, 18	2
		Perlengkapan pemain	19, 20	2
		Wasit	21, 22	2
		Asisten wasit	23, 24	2
		Lamanya pertandingan	25, 26	2
		Memulai dan memulai kembali pertandingan	27, 28	2
		Bola di dalam dan di luar permainan	29, 30	2
		Cara mencetak gol	31, 32	2
		Offside	33, 34	2
		Pelanggaran dan kelakuan yang tidak sopan	35, 36	2
		Tendangan bebas	37, 38	2
		Tendangan penalti	39, 40	2
		Lemparan kedalam	41, 42	2
		Tendangan gawang	43, 44	2
Tendangan sudut	45, 46	2		
	<b>Jumlah</b>			<b>46</b>

## b. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji Reliabilitas untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius atau biasa disebut sebagai bersifat sepihak mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Apabila datanya memang sesuai dengan kenyataan, maka berapa kali pun diambil datanya, masih tetap akan sama hasilnya

Instrumen yang reliabel belum tentu valid. Instrumen yang valid dapat diartikan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan sebuah data. Jadi instrumen yang reliabel merupakan sebuah instrumen yang digunakan atau dipakai berkali-kali untuk mengukur suatu obyek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen merupakan yang menunjukkan bahwa suatu instrumen tersebut dapat dipercaya yang akan digunakan untuk pengumpulan data. Reliabilitas juga bisa diartikan keajegan suatu instrumem untuk mengukur suatu tes. Perhitungan reliabilitas menggunakan komputer dengan program uji keandalan teknik *Alpha Cronbach* SPSS versi 16 *for windows* atau menggunakan rumus Spearman-Brown, yaitu :

$$r_{11} = \frac{2(r^{1/2} \ 1/2)}{1+(r^{1/2} \ 1/2)}$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas instrument



$r_{1/2\ 1/2} = r_{xy}$  yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrument

Koefisien reliabilitas yang layak untuk tes pendidikan jasmani menurut Strand (1993:11) dalam Ngatman Soewito (2011) adalah sebagai berikut :

**Tabel 6.** Kategorisasi reliabilitas

<b>Koefisien Reliabilitas</b>	<b>Kategori</b>
0,95 – 0,99	<i>Excellent</i>
0,90 – 0,94	<i>Very good</i>
0,80 – 0,89	<i>Acceptable</i>
0,70 – 0,79	<i>Poor</i>
0,60 – 0,69	<i>Questionable</i>

Uji reliabilitas dalam penelitian ini juga menggunakan *SPSS 16.0 for Windows* dengan menghitung besarnya nilai *alpha cronbach* dari variabel yang diuji. Berdasarkan hasil uji instrumen diperoleh nilai *alpha cronbach* dari variabel yaitu sebesar 0,898. Reliabilitas instrumen termasuk dalam kategori *acceptable*.

#### **H. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teknik *survey* dengan menggunakan instrumen *kuesioner*(tes pengetahuan). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 142).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data tentang tingkat pengetahuan siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Banguntapan terhadap permainan sepakbola. Untuk mengumpulkan data tersebut digunakan angket dan responden

diminta memilih jawaban yang tersedia. Soal dalam penelitian ini merupakan soal tes objektif benar-salah dengan dua pilihan, yaitu: “Benar” (B) atau “Salah” (S), jawaban dari responden diberikan dengan melingkari kolom yang disediakan.

### **I. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, yang bertujuan untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 5 Banguntapan terhadap permainan sepakbola.

Data dianalisis secara deskriptif dengan presentase, sebelumnya akan dikategorikan terlebih dahulu. Adapun langkah-langkah yang digunakan yaitu: (1) menskor jawaban, (2) menjumlah skor jawaban berdasarkan faktor secara keseluruhan, (3) membuat presentase dengan rumus.

Rumus untuk mencari persentase menurut Anas Sudijono (2012: 43) untuk menghitung frekuensi relatif (persentase) adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of Cases (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

P = Angka presentase

Kriteria dalam penskoran data tiap faktor dapat diketahui dengan melakukan pengkategorian sesuai dengan instrumen. Agar memudahkan untuk mengidentifikasi dan pendeskripsian setiap faktor dalam penelitian ini didasarkan pada nilai *mean* (M) dan *standar deviasi* ( $\alpha$ ) dengan menggunakan skala lima.

**Tabel 7. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
$X > M + 1,5 \alpha$	Sangat Tinggi
$M + 0,5 \alpha < X \leq M + 1,5 \alpha$	Tinggi
$M - 0,5 \alpha < X \leq M + 0,5 \alpha$	Sedang
$M - 1,5 \alpha < X \leq M - 0,5 \alpha$	Rendah
$X \leq M - 1,5 \alpha$	Sangat Rendah

Sumber: Saifuddin Azwar (2011: 108) dalam Febria Leny (2013 : 39)

Keterangan :

X :Total Jawaban Responden

M :Mean

$\alpha$  :Standar Deviasi

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan melalui tes pengetahuan dengan 46 butir pernyataan dari jumlah responden 128 siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, setelah diolah menggunakan Microsoft excel maka diperoleh hasil data sebagai berikut :

**Tabel 8.** Skor nilai, minimal, maksimal, mean, dan std.deviasi

N	Minimum	Maximum	Mean	Std Deviation
128	25	40	32.40	2.96

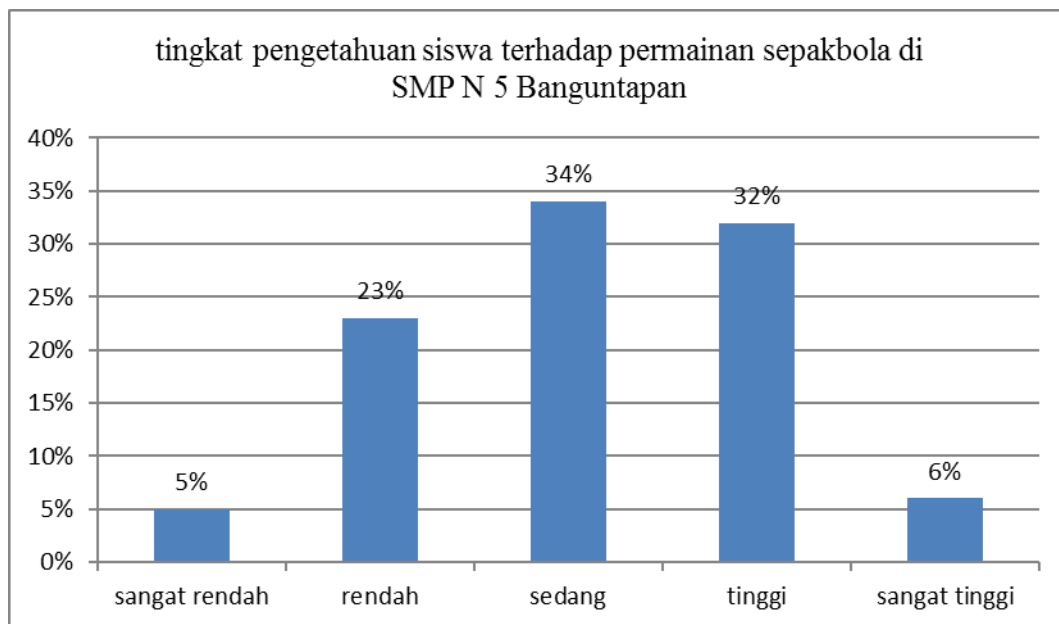
Pengkategorian tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan dapat dilihat dalam table dibawah:

**Tabel9.** Kategorisasi tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan

Kategori	Interval	Frekuensi	presentase
sangat tinggi	$x > 36.83$	8	6%
tinggi	$33.88 < x \leq 36.83$	41	32%
Sedang	$30.92 < x \leq 33.88$	44	34%
Rendah	$27.96 < x \leq 30.92$	29	23%
sangat rendah	$x < 27.96$	6	5%
Jumlah		128	100%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan masuk dalam kategori sedang. Hal tersebut ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk dalam kategori sedang yaitu sebanyak 44

siswa (34%). Kemudian jumlah siswa yang menjawab dalam kategori rendah sebanyak 29 siswa (23%). Selanjutnya jumlah siswa yang menjawab dalam kategori tinggi sebanyak 41 siswa (32%). Selanjutnya jumlah siswa dalam kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (5%). Sedangkan jumlah siswa yang menjawab dalam kategori sangat tinggi sebanyak 8 siswa (6%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar diagram batang berikut:



**Gambar 9.** Diagram Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola Di SMP Negeri 5 Banguntapan

Deskripsi data tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan dapat dilihat dari masing-masing faktor dalam uraian berikut:

a. Faktor teknik dasar

Faktor teknik dasar ini merupakan faktor pertama dalam tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan.

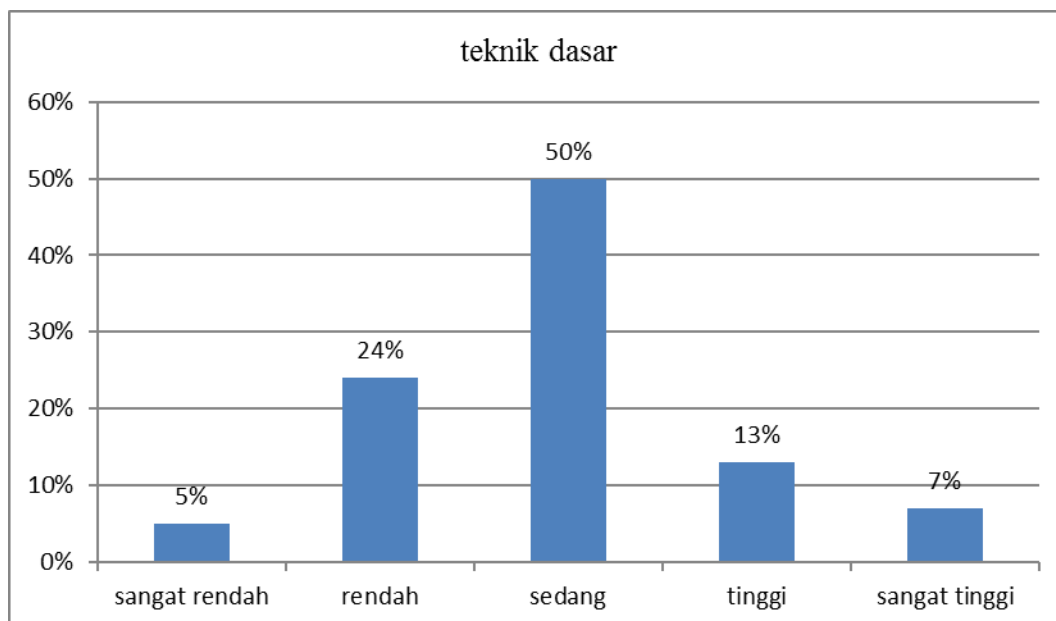
Dalam faktor ini dijabarkan dalam 12 pernyataan.

Dari data pengolahan data melalui aplikasi Microsoft excel didapat data pengkategorian sebagai berikut:

**Tabel 10.** Kategorisasi Data Faktor Teknik Dasar Permainan Sepakbola

Kategori	Interval	frekuensi	Presentase
Sangat tinggi	$X > 11.55$	9	7%
Tinggi	$10 < x \leq 11.55$	17	13%
Sedang	$8.45 < x \leq 10$	64	50%
Rendah	$6.90 < x \leq 8.45$	31	24%
Sangat rendah	$X \leq 6.90$	7	5%
Jumlah		128	100%

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa dalam faktor teknik dasar masuk dalam kategori sedang. Hal tersebut ditunjukkan oleh responden yang menjawab paling banyak masuk kedalam kategori sedang, yaitu sebanyak 64 siswa (50%). Selanjutnya siswa yang menjawab dengan kategori sangat tinggi sejumlah 9 siswa (7%). Kemudian untuk kategori tinggi sebanyak 17 siswa (13%). Selanjutnya untuk kategori rendah sebanyak 31 siswa (24%). Sedangkan untuk kategori sangat rendah sejumlah 7 siswa (5%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram berikut:



**Gambar 10.** Diagram Kategorisasi Teknik Dasar

b. Faktor Peraturan Permainan

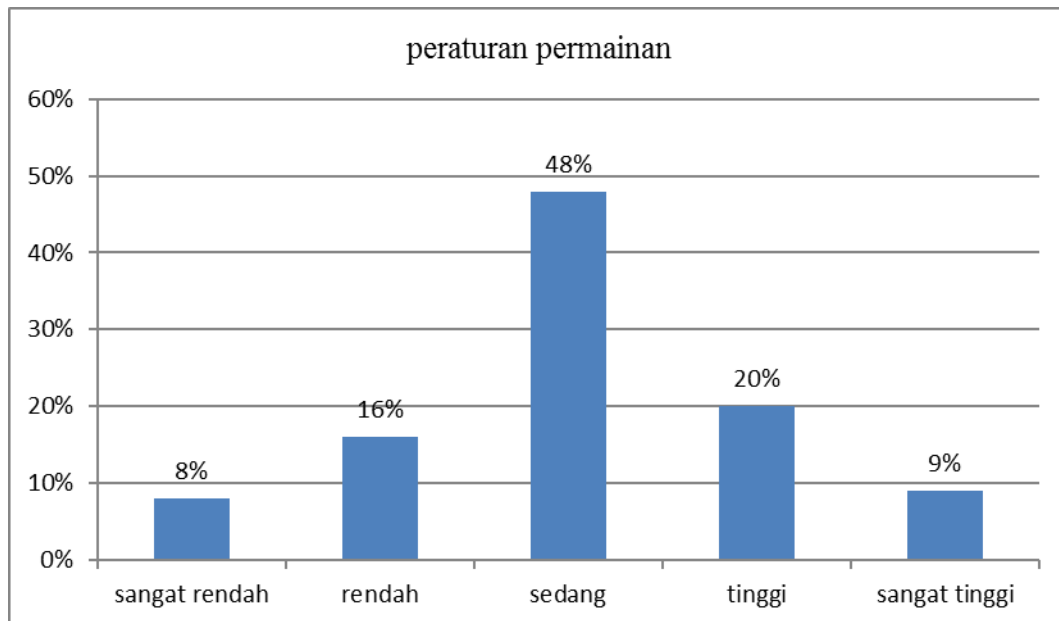
Faktor yang kedua dalam tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan adalah faktor peraturan permainan. Dalam faktor ini dijabarkan dalam 34 pernyataan.

Dari pengolahan data melalui aplikasi microsoft excel didapat data pengkategorian sebagai berikut:

**Tabel 11.** Kategorisasi Data Faktor Peraturan Permainan Sepakbola

Kategori	Interval	frekuensi	Presentase
Sangat tinggi	$X > 26.94$	11	9%
Tinggi	$24.43 < x \leq 26.94$	26	20%
Sedang	$21.92 < x \leq 24.43$	61	48%
Rendah	$19.40 < x \leq 21.92$	20	16%
Sangat rendah	$X \leq 19.40$	10	8%
Jumlah		128	100%

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa dalam faktor teknik dasar masuk dalam kategori sedang. Hal tersebut ditunjukkan oleh responden yang menjawab paling banyak masuk kedalam kategori sedang, yaitu sebanyak 61 siswa (48%). Selanjutnya siswa yang menjawab dengan kategori sangat tinggi sejumlah 11 siswa (9%). Kemudian untuk kategori tinggi sebanyak 26 siswa (20%). Selanjutnya untuk kategori rendah sebanyak 20 siswa (16%). Sedangkan untuk kategori sangat rendah sejumlah 10 siswa (8%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram berikut:



**Gambar 10.** Diagram Kategorisasi Data Faktor Peraturan Permainan Sepakbola



## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan. Penelitian ini menggunakan instrumen angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan deskriptif yang berupa presentase. Hasil deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan termasuk dalam kategori sedang dengan presentase 34%. Kemudian jumlah siswa yang menjawab dalam kategori rendah sebanyak 29 siswa (23%). Selanjutnya jumlah siswa yang menjawab dalam kategori tinggi sebanyak 41 siswa (32%). Selanjutnya jumlah siswa dalam kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (5%). Sedangkan jumlah siswa yang menjawab dalam kategori sangat tinggi sebanyak 8 siswa (6%).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola dalam kategori sedang. Meskipun hasil menunjukkan dalam kategori sedang, tetapi masih ada siswa yang masuk dalam kategori rendah dan sangat rendah. Maka materi pembelajaran pendidikan jasmani tentang permainan sepakbola yang sudah diajarkan masih membutuhkan pembelajaran tambahan secara teori maupun praktik.

Secara keseluruhan, terdapat 2 faktor yang digunakan dalam mengukur tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan. Berikut adalah pembahasan dari setiap faktornya:

## 1. Teknik Dasar Permainan Sepakbola

Berdasarkan data yang didapat, diketahui bahwa faktor teknik dasar masuk dalam kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang masuk dalam kategori sedang dengan 64 siswa (50%). Selanjutnya siswa yang menjawab dengan kategori sangat tinggi sejumlah 9 siswa (7%). Kemudian untuk kategori tinggi sebanyak 17 siswa (13%). Selanjutnya untuk kategori rendah sebanyak 31 siswa (24%). Sedangkan untuk kategori sangat rendah sejumlah 7 siswa (5%). Dalam pengetahuan faktor tersebut, siswa belum mendapatkan hasil yang maksimal. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam materi permainan sepakbola, siswa hanya asal melakukan gerakan tanpa memperhatikan teknik dasar yang benar.

## 2. Peraturan Permainan Sepakbola

Berdasarkan data yang didapat, diketahui bahwa faktor peraturan permainan juga masuk dalam kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang masuk dalam kategori sedang dengan 61 siswa (48%). Selanjutnya siswa yang menjawab dengan kategori sangat tinggi sejumlah 11 siswa (9%). Kemudian untuk kategori tinggi sebanyak 26 siswa (20%). Selanjutnya untuk kategori rendah sebanyak 20 siswa (16%). Sedangkan untuk kategori sangat rendah sejumlah 10 siswa (8%). Dalam pengetahuan faktor tersebut, siswa juga belum mendapatkan hasil yang maksimal. Hal ini dikarenakan pada saat bermain sepakbola menggunakan peraturan yang sudah dimodifikasi. Jadi pengetahuan siswa terhadap peraturan permainan sepakbola yang sebenarnya kurang.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan masuk dalam kategori sedang, yaitu terdapat 44 siswa (34%). Selanjutnya terdapat 8 siswa (6%) berkategori sangat tinggi, 41 siswa (32%) berkategori tinggi, 29 siswa (23%) berkategori rendah, dan 6 siswa (5%) berkategori sangat rendah.

### **B. Implikasi**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah masukan bagi pihak sekolah, sehingga penelitian ini berimplikasi praktis pada:

1. Adanya rencana dari pihak guru, maupun sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tentang materi permainan sepakbola.
2. Adanya upaya guru untuk melakukan pembelajaran yang inovatif terutama dalam materi permainan sepakbola juga baik dalam teori di samping praktiknya.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mampu mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi angket.

2. Peneliti tidak bisa melakukan pengawasan secara langsung kepada masing-masing responden dalam menjawab pernyataan.

#### **D. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diatas, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru harus lebih memberikan inovasi pembelajaran dalam materi permainan sepakbola.
2. Guru memberikan tugas mandiri kepada siswatentang materi permainan sepakbola.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Jakarta: PT. Serambi Semesta Distribusi.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- FIFA. (2012). *Peraturan Permainan 2011/2012*. PENGPROV PSSI JAWA TENGAH
- Gunawan, I. (2012). *Taksonomi Bloom – revisi Ranah Kognitif Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. Madiun.
- Gunawan, I. (2014). *Tingkat Pengetahuan Tentang Taktik dan Strategi Bermain Futsal Pada Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal Di SMA 1 Muhammadiyah Muntilan Tahun 2014*. Skripsi.UNY
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket Tes dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Izzati, R.E. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta.UNY Press
- Lawan, G.G. (2015). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peraturan Permainan Bolavoli Mini*. Skripsi.UNY
- Leny Sundari, F. (2016). *Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Bola Kasti di SD N Jlaban Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo*. Skripsi.Universitas Negeri Yogyakarta
- Lestari, F.S. (2017). *Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Peserta UKM Tenis Lapangan UNY Terhadap Permainan Tonnis*. Skripsi.UNY
- Muchtar, R. (1992). *Olahraga Pilihan Sepakbola*. Yogyakarta: FIK UNY
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Renika Cipta. Jakarta.
- Purwanto, N. (2002). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rahmani, M. (2014). *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta: Dunia Cerdas
- Siswoyo, D. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

- Soejono. (1979). *Permainan Dan Metodik*. Bandung: REMADJA KARYA OFFSET
- Soewito, N.(2011).*Tes, Pengukuran, dan Evaluasi Pendidikan Jasmani*.Yogyakarta.FIK UNY
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Yogyakarta: FIK UNY
- Sudijono, A.(2011).*Pengantar Statistik Pendidikan*.Jakarta:Rajawali Press
- Sugihartono. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D* .Bandung: ALFABETA.
- Sukmadinata. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistiyono, T. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sutanto, T. (2016). *Buku Pintar Olahraga*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Utama, B. (2011). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Yogyakarta: FIK UNY
- Yusuf, S. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

**KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Afriza Hendra Kusuma  
 NIM : 13601241119  
 Program Studi : PJKR  
 Pembimbing : Yudanto, M.Pd

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	31/3 2017	Konfirmasi judul dan revisi Bab I	
2.	10/4 2017	Revisi Bab I	
3.	12/4 2017	Revisi Bab II, III	
4.	23/5 2017	Revisi Bab I, II, & III, Instrument	
5.	20/6 2017	Perbaiki instrumen & revisi bab III	
6.	3/7 2017	Revisi Instrument	
7.	25/7 2017	Uji coba penelitian	
8.	3/8 2017	Uji Coba penelitian	
9.	13/9 2017	Revisi bab IV & V	
10.	14/10 2017	Revisi bab IV	
11.	27/11 2017	Perbaikan bab I - IV	
12.	2/12 2017	ACC ujian TAS	

Ketua Jurusan POR,

Dr. Guntur, M.Pd.  
 NIP. 19810926 200604 1 001.





## Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian TAS



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN REKREASI  
Alamat: Jln. Kolombo No.1 Yogyakarta

Yogyakarta, 16 Juni 2017

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada  
YTh. Bapak Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini saya mohon hormat ketersediaan Bapak untuk memberi *Judgement*, saran serta masukan mengenai instrumen penelitian yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP N 5 Banguntapan". Bersama ini saya sertakan kisi-kisi instrumen penelitian.

Demikian surat permohonan saya buat, atas bantuan dan partisipasi Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

Mengetahui,  
Pembimbing TAS,

Yudianto, S.Pd. Jas. M.Pd.  
NIP.19810702200501001

Pemohon,

Afriza Hendra Kusuma  
NIM. 13601241119

### Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN REKREASI  
Alamat: Jln. Kolombo No.1 Yogyakarta

#### SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMENT PENELITIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 197403172008121003

Telah membaca instrument penelitian dari proposal penelitian yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP N 5 Banguntapan" yang diajukan oleh:

Nama : Afriza Hendra Kusuma  
NIM : 13601241119  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi

Setelah memperhatikan butir-butir instrumen, maka instrumen penulisan TAS dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian.
- Layak digunakan dengan perbaikan dan saran-saran sebagai berikut:  
.....  
.....  
.....
- Tidak layak digunakan penelitian yang bersangkutan.

Yogyakarta, 16 Juni 2017  
Validator,

Nurhadi Santoso S.Pd. M.Pd.  
NIP. 197403172008121003

## Lampiran 4. Surat Permohonan Izin Uji Coba Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541  
Email : humas\_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 905.b/UN.34.16/PP/2017.

6 Oktober 2017.

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.

Kepada Yth.  
Kepala SMP Negeri 3 Banguntapan  
di tempat.

diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Afriza Hendra Kusuma  
NIM : 13601241119  
Program Studi : PJKR  
Dosen Pembimbing : Danardono, M.Or.Yudanto, M.Pd  
NIP : 198107022005011001

Uji Coba Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : September s/d Oktober 2017.  
Tempat/Objek : **SMP Negeri 3 Banguntapan**  
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP N 5 Banguntapan.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
15640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kaprodi PJKR
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.

## Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Penelitian dari kampus untuk Kesbangpol



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541  
Email : humas\_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 905.c/UN.34.16/PP/2017.

6 Oktober 2017.

Lamp. : 1Eks

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

Daerah Istimewa Yogyakarta.

Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Afriza Hendra Kusuma  
NIM : 13601241119  
Program Studi : PJKR  
Dosen Pembimbing : Yudanto, M.Pd.  
NIP : 198107022005011001  
Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Oktober s/d Desember 2017.

Tempat/Objek : SMP N 5 Banguntapan

Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP 5 Banguntapan.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



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

Tembusan :

1. Kepala SMP N 5 Banguntapan.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing T.A.S.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 6. Surat Rekomendasi Penelitian dari Kesbangpol untuk Bappeda



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233  
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

---

Yogyakarta, 31 Oktober 2017

Kepada Yth. :  
Bupati Bantul  
Up. Kepala BAPPEDA Bantul  
di Bantul

Nomor : 074/9053/Kesbangpol/2017  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor : 905.C/UN.34.16/PP/2017  
Tanggal : 6 Oktober 2017  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal :**”TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS VIII TERHADAP PERMAINAN SEPAK BOLA DI SMP N 5 BANGUNTAPAN”** kepada:

Nama : AFRIZA HENDRA KUSUMA  
NIM : 13601241119  
No.HP/Identitas : 089616073674/3402122509930001  
Prodi/Jurusan : PJKR/POR  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : SMP N 5 Banguntapan  
Waktu Penelitian : 1 November 2017 s.d 30 April 2018

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

  
KEPALA  
BADAN KESBANGPOL DIY  
*Agung Supriyono*  
AGUNG SUPRIYONO, SH  
NIP.19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :  
1. Gubernur DIY (sebagai laporan)  
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;  
3. Yang bersangkutan.

## Lampiran 7. Surat Izin Penelitian Dari Bappeda



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH  
( B A P P E D A )  
Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796  
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

### SURAT KETERANGAN/IZIN

**Nomor : 070 / Reg / 3332 / S1 / 2017**

**Menunjuk Surat** : Dari : Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah DIY Nomor : 074/9053/Kesbangpol/2017

**Mengingat** : Tanggal : 31 Oktober 2017 Perihal : Rekomendasi Penelitian

a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantu sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;

b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

**Diizinkan kepada**

Nama : **AFRIZA HENDRA KUSUMA**  
P. T / Alamat : **Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta Karangmalang, Sleman, DIY**  
NIP/NIM/No. KTP : **340212250930001**  
Nomor Telp./HP : **089616073674**  
Tema/Judul Kegiatan : **TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS VIII TERHADAP PERMAINAN SEPAKBOLA DI SMP N 5 BANGUNTAPAN**  
Lokasi : **SMP N 5 BANGUNTAPAN**  
Waktu : **01 Nopember 2017 s/d 01 Februari 2018**

#### Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l  
Pada tanggal : 01 Nopember 2017

A.n. Kepala,  
Kepala Bidang Pengendalian  
Penelitian dan Pengembangan u.b.  
Kasubbid Analisa Data dan Laporan



**Ir. EDI PURWANTO, M.Eng.**  
NIP. 19640710 199703 1 004

#### Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kab. Bantul
4. Ka. UPT Pengelolaan Pendidikan Kec. Banguntapan Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kab. Bantul
5. Ka. SMP Negeri 5 Banguntapan
6. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY
7. Yang Bersangkutan (Pemohon)

## Lampiran 8. Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian



DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN BANTUL  
**SMP NEGERI 5 BANGUNTAPAN**  
Alamat : Sanggrahan, Potorono, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55196 ☎ 02746830770  
Email : smp5btp@gmail.com  
Website: smpn5banguntapan.sch.id

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 422 / 157 / 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 5 Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, menerangkan bahwa :

Nama : AFRIZA HENDRA KUSUMA  
NIM : 13601241119  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Instansi : Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY  
Tema/Judul : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepak bola di SMP 5 Banguntapan.

bahwa yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian di SMP Negeri 5 Banguntapan pada tanggal 15 s.d 16 November 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Banguntapan, . 16 November 2017  
Kepala Sekolah,

Hj. Saadah, S.Pd.  
NIP. 19600325 198403 2 009

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS VIII TERHADAP  
PERMAINAN SEPAKBOLA DI SMP N 5 BANGUNTAPAN**

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

Cara mengerjakan yaitu melingkari pada **LEMBAR JAWABAN**, jawaban **B** bila menurut anda benar, dan **S**, bila menurut anda salah

No	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
1.	Tendangan kaki bagian dalam digunakan saat operan pendek	B	S
2.	Tendangan kaki bagian luar digunakan untuk operan yang sasarannya jauh	B	S
3.	Pada saat menendang bola dengan kaki bagian punggung, kaki tumpu disamping bola dengan lutut agak ditekuk	B	S
4.	Sebelum menghentikan bola dengan telapak kaki, pemain harus menyongsong datangnya bola	B	S
5.	Menghentikan bola dengan punggung kaki dilakukan apabila bola datangnya menyusur tanah	B	S



6.	Ketika menghentikan bola dengan perut, perut didorong kedepan pada saat bersentuhan dengan bola	B	S
7.	Kemampuan menggiring bola termasuk keterampilan individu yang harus dikuasai oleh setiap pemain	B	S
8.	Menggiring bola digunakan untuk menerobos pemain lawan	B	S
9.	Cara menggiring bola hanya menggunakan punggung kaki bagian luar	B	S
10.	Otot-otot leher dikuatkan ketika menyundul bola	B	S
11.	Perkenaan saat menyundul bola yaitu daerah kepala diatas kedua alis dibawah rambut kepala	B	S
12.	Menyundul bola digunakan untuk operan jarak jauh	B	S
13.	Warna dari rumput buatan harus hijau	B	S
14.	Lapangan permainan sepakbola harus berbentuk persegi panjang	B	S
15.	Bola harus terbuat dari kulit	B	S
16.	Jika bola rusak ketika pertandingan sedang berlangsung maka pertandingan harus dihentikan	B	S
17.	Sebuah pertandingan tidak akan dimulai jika salah satu tim kurang dari tujuh pemain	B	S

18.	Setiap pemain dapat berganti tempat dengan penjaga gawang asalkan wasit telah diberitahu sebelum pergantian dilakukan	B	S
19.	Seorang pemain tidak boleh memakai apapun yang membahayakan dirinya atau pemain lain (termasuk segala jenis perhiasan)	B	S
20.	Pemain boleh menggunakan pakaian dalam yang menampilkan slogan atau iklan	B	S
21.	Wasit harus memastikan bahwa setiap bola yang dipakai telah memenuhi persyaratan	B	S
22.	Seorang wasit bertanggung jawab atas segala macam cedera yang diderita pemain	B	S
23.	Asisten wasit harus mengisyaratkan apabila ada permintaan pergantian pemain	B	S
24.	Asisten wasit dapat masuk lapangan permainan untuk membantu mengontrol jarak 9.15 meter	B	S
25.	Waktu istirahat antara kedua babak minimal 15 menit	B	S
26.	Tambahan waktu diberikan pada setiap babak untuk seluruh waktu yang hilang pada babak tersebut karena penilaian terhadap pemain yang cedera	B	S
27.	<i>Kick-off</i> dilakukan setelah terciptanya gol	B	S
28.	Gol tidak dapat tercipta langsung dari <i>kick-off</i>	B	S
29.	Bola berada diluar permainan apabila bola	B	S

	sepenuhnya melewati garis gawang atau garis samping apakah ditanah atau diudara		
30.	Bola berada dalam permainan ketika bola memantul tiang bendera sudut dan berada dalam lapangan permainan	B	S
31.	Gol tercipta apabila bola sepenuhnya melewati garis gawang	B	S
32.	Jika gol yang dicetak kedua tim sama banyak maka pertandingan dinyatakan seri	B	S
33.	Seorang pemain berada pada posisi <i>offside</i> jika pemain tersebut berada lebih dekat ke garis gawang lawan daripada bola dan pemain lawan yang kedua terakhir	B	S
34.	Pemain yang berada pada posisi <i>offside</i> tidak melanggar ketentuan offside jika pemain tersebut menerima bola langsung dari lemparan kedalam	B	S
35.	Seorang pemain diberi peringatan dengan menunjukkan kartu kuning jika pemain memperlambat waktu	B	S
36.	Seorang pemain dikeluarkan dari lapangan permainan jika meludahi lawan	B	S
37.	Jika bola pada tendangan bebas langsung ditendang langsung masuk kedalam gawang lawan maka gol disahkan	B	S

38.	Jika bola pada tendangan bebas tidak langsung ditendang langsung masuk ke gawang lawan maka gol disahkan	B	S
39.	Apabila bola disentuh oleh pihak luar ketika bola bergerak kedepan maka tendangan penalti diulang	B	S
40.	Ketika bola memantul kedalam lapangan permainan dari kiper kemudian disentuh oleh pihak luar maka wasit menghentikan permainan	B	S
41.	Sebuah gol dapat tercipta langsung dari lemparan kedalam	B	S
42.	Semua lawan harus berada pada jarak tidak kurang dari 2 m dari titik lemparan kedalam itu dilakukan	B	S
43.	Tendangan gawang termasuk suatu cara untuk memulai kembali permainan	B	S
44.	Sebuah gol yang tercipta dari tendangan gawang langsung ke gawang lawan dinyatakan sah	B	S
45.	Tendangan sudut tidak termasuk cara untuk memulai kembali permainan	B	S
46.	Pemain yang melakukan tendangan sudut tidak boleh menyentuh bola kembali sampai bola menyentuh pemain lain	B	S

Lampiran 10. Instrumen Uji Coba Ke-2

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS VIII TERHADAP  
PERMAINAN SEPAKBOLA DI SMP N 5 BANGUNTAPAN**

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

Cara mengerjakan yaitu melingkari pada **LEMBAR JAWABAN**, jawaban **B** bila menurut anda benar, dan **S**, bila menurut anda salah

No	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
1.	Tendangan kaki bagian dalam digunakan saat operan pendek	B	S
2.	Tendangan kaki bagian luar digunakan untuk operan yang sasarannya jauh	B	S
3.	Pada saat menendang bola dengan kaki bagian punggung, kaki tumpu dibelakang bola dengan lutut agak ditekuk	B	S
4.	Sebelum menghentikan bola dengan telapak kaki, pemain harus menyongsong datangnya bola	B	S
5.	Menghentikan bola dengan punggung kaki dilakukan apabila bola datangnya menyusur tanah	B	S

6.	Ketika menghentikan bola dengan perut, perut ditarik sedikit ke belakang pada saat bersentuhan dengan bola	B	S
7.	Menggiring bola adalah gerakan membawa bola dengan menggunakan kaki untuk menuju daerah pertahanan lawan	B	S
8.	Menggiring bola digunakan untuk menerobos pemain lawan	B	S
9.	Cara menggiring bola hanya menggunakan punggung kaki bagian luar	B	S
10.	Otot-otot leher dikuatkan ketika menyundul bola	B	S
11.	Perkenaan saat menyundul bola yaitu daerah kepala diatas kedua alis dibawah rambut kepala	B	S
12.	Menyundul bola digunakan untuk operan jarak jauh	B	S
13.	Warna dari rumput buatan harus hijau	B	S
14.	Lapangan permainan sepakbola harus berbentuk persegi panjang yang ditandai dengan garis-garis	B	S
15.	Bola harus terbuat dari kulit	B	S
16.	Jika bola rusak ketika pertandingan sedang berlangsung maka pertandingan harus dihentikan	B	S
17.	Sebuah pertandingan tidak akan dimulai jika salah satu tim kurang dari tujuh pemain	B	S

18.	Setiap pemain tidak dapat berganti tempat dengan penjaga gawang	B	S
19.	Seorang pemain tidak boleh memakai apapun yang membahayakan dirinya atau pemain lain (termasuk segala jenis perhiasan)	B	S
20.	Pemain boleh menggunakan pakaian dalam yang menampilkan slogan atau iklan	B	S
21.	Wasit harus memastikan bahwa setiap bola yang dipakai telah memenuhi persyaratan	B	S
22.	Seorang wasit bertanggung jawab atas segala macam cedera yang diderita pemain	B	S
23.	Asisten wasit harus mengisyaratkan apabila ada permintaan pergantian pemain	B	S
24.	Asisten wasit tidak dapat masuk lapangan permainan untuk mengontrol jarak 9.15 meter	B	S
25.	Waktu istirahat antara kedua babak harus tidak lebih dari 15 menit	B	S
26.	Tambahan waktu untuk waktu yang hilang adalah berdasarkan kebijakan wasit	B	S
27.	Kick-off dilakukan setelah terciptanya gol	B	S
28.	Gol tidak dapat tercipta langsung dari kick-off	B	S
29.	Jika bola berada diluar permainan maka permainan dihentikan	B	S

30.	Bola berada didalam permainan ketika bola memantul tubuh wasit maupun asisten wasit jika mereka berada dalam lapangan permainan	B	S
31.	Gol tercipta apabila sebagian dari permukaan bola melewati garis gawang	B	S
32.	Tim yang mencetak gol lebih banyak dalam suatu pertandingan adalah pemenangnya	B	S
33.	Seorang pemain berada pada posisi offside jika pemain berada lebih dekat ke garis gawang lawan daripada bola dan pemain lawan kedua terakhir	B	S
34.	Pemain yang berada pada posisi offside tidak melanggar ketentuan offside jika pemain tersebut menerima bola langsung dari teman satu timnya	B	S
35.	Seorang pemain diberi peringatan dengan menunjukkan kartu kuning jika pemain tidak sportif	B	S
36.	Seorang pemain dikeluarkan dari lapangan permainan jika memperlambat waktu	B	S
37.	Jika bola pada tendangan bebas langsung ditendang kemudian langsung masuk kedalam gawang lawan maka gol disahkan	B	S
38.	Jika bola pada tendangan bebas tidak langsung ditendang kemudian langsung masuk ke gawang lawan maka gol disahkan	B	S
39.	Apabila bola disentuh oleh pihak luar ketika bola bergerak kedepan maka tendangan penalti diulang	B	S



40.	Penendang penalti dengan sengaja memegang bola sebelum bola menyentuh pemain lain maka tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan	B	S
41.	Sebuah gol dapat tercipta langsung dari lemparan kedalam	B	S
42.	Setelah melakukan lemparan ke dalam, pelempar tidak boleh menyentuh bola kembali sampai bola disentuh oleh pemain lain	B	S
43.	Tendangan gawang merupakan salah satu cara untuk memulai kembali permainan	B	S
44.	Sebuah gol yang tercipta dari tendangan gawang langsung ke gawang lawan dinyatakan sah	B	S
45.	Tendangan sudut tidak termasuk cara untuk memulai kembali permainan	B	S
46.	Pemain yang melakukan tendangan sudut tidak boleh menyentuh bola kembali sampai bola menyentuh pemain lain	B	S





Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Instrumen Ke-1

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan	No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	.453	0,258	Valid	24	.085	0,258	Tidak valid
2	.392	0,258	Valid	25	.374	0,258	Valid
3	.095	0,258	Tidak valid	26	-.056	0,258	Tidak valid
4	.374	0,258	Valid	27	.361	0,258	Valid
5	.622	0,258	Valid	28	.362	0,258	Valid
6	.378	0,258	Valid	29	.387	0,258	Valid
7	.093	0,258	Tidak valid	30	.044	0,258	Tidak valid
8	.412	0,258	Valid	31	.359	0,258	Valid
9	.387	0,258	Valid	32	-.176	0,258	Tidak valid
10	.368	0,258	Valid	33	.377	0,258	Valid
11	.400	0,258	Valid	34	.367	0,258	Valid
12	.430	0,258	Valid	35	.357	0,258	Valid
13	.404	0,258	Valid	36	-.034	0,258	Tidak valid
14	.031	0,258	Tidak valid	37	.093	0,258	Tidak valid
15	.400	0,258	Valid	38	.365	0,258	Valid
16	.361	0,258	Valid	39	.412	0,258	Valid
17	.462	0,258	Valid	40	.124	0,258	Tidak valid
18	-.008	0,258	Tidak valid	41	.365	0,258	Valid
19	.384	0,258	Valid	42	.058	0,258	Tidak valid
20	.404	0,258	Valid	43	-.028	0,258	Tidak valid
21	.363	0,258	Valid	44	.357	0,258	Valid
22	.400	0,258	Valid	45	.364	0,258	Valid
23	.373	0,258	Valid	46	.400	0,258	Valid

Output Data Validitas

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	29.04	48.758	.453	.831
Item2	29.15	49.015	.392	.832
Item3	29.00	51.200	.095	.839
Item4	28.96	49.478	.374	.833
Item5	28.96	47.958	.622	.827
Item6	29.31	49.182	.378	.832
Item7	28.81	51.522	.093	.838
Item8	29.00	49.120	.412	.832
Item9	28.88	49.706	.387	.833
Item10	29.04	49.318	.368	.833
Item11	28.96	49.318	.400	.832
Item12	28.88	49.466	.430	.832
Item13	29.04	49.078	.404	.832
Item14	28.77	51.865	.031	.839
Item15	29.08	49.034	.400	.832
Item16	29.23	49.225	.361	.833
Item17	29.00	48.800	.462	.830
Item18	29.12	51.866	-.008	.842
Item19	28.77	50.505	.384	.834
Item20	29.04	49.078	.404	.832
Item21	28.77	50.585	.363	.834
Item22	28.96	49.318	.400	.832
Item23	28.88	49.786	.373	.833
Item24	29.04	51.238	.085	.840
Item25	29.50	49.780	.374	.833
Item26	29.15	52.215	-.056	.844
Item27	28.96	49.558	.361	.833
Item28	29.35	49.355	.362	.833
Item29	28.88	49.706	.387	.833
Item30	29.31	51.502	.044	.841
Item31	29.50	49.860	.359	.833
Item32	28.73	52.525	-.176	.841
Item33	29.12	49.146	.377	.832

Item34	29.31	49.262	.367	.833
Item35	29.15	49.255	.357	.833
Item36	29.15	52.055	-.034	.843
Item37	28.77	51.625	.093	.838
Item38	29.08	49.274	.365	.833
Item39	29.08	48.954	.412	.832
Item40	29.23	50.905	.124	.839
Item41	29.08	49.274	.365	.833
Item42	28.96	51.478	.058	.840
Item43	28.96	52.038	-.028	.842
Item44	29.15	49.255	.357	.833
Item45	28.92	49.674	.364	.833
Item46	29.12	48.986	.400	.832

Lampiran 14. Hasil Uji Validitas Ke-2

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan	No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	.368	0,258	Valid	24	.413	0,258	Valid
2	.406	0,258	Valid	25	.375	0,258	Valid
3	.376	0,258	Valid	26	.385	0,258	Valid
4	.441	0,258	Valid	27	.384	0,258	Valid
5	.395	0,258	Valid	28	.413	0,258	Valid
6	.383	0,258	Valid	29	.417	0,258	Valid
7	.377	0,258	Valid	30	.393	0,258	Valid
8	.406	0,258	Valid	31	.392	0,258	Valid
9	.375	0,258	Valid	32	.391	0,258	Valid
10	.385	0,258	Valid	33	.362	0,258	Valid
11	.351	0,258	Valid	34	.373	0,258	Valid
12	.365	0,258	Valid	35	.384	0,258	Valid
13	.371	0,258	Valid	36	.362	0,258	Valid
14	.401	0,258	Valid	37	.385	0,258	Valid
15	.410	0,258	Valid	38	.404	0,258	Valid
16	.381	0,258	Valid	39	.365	0,258	Valid
17	.371	0,258	Valid	40	.367	0,258	Valid
18	.365	0,258	Valid	41	.392	0,258	Valid
19	.397	0,258	Valid	42	.391	0,258	Valid
20	.362	0,258	Valid	43	.396	0,258	Valid
21	.362	0,258	Valid	44	.385	0,258	Valid
22	.391	0,258	Valid	45	.391	0,258	Valid
23	.385	0,258	Valid	46	.362	0,258	Valid

Output Data Validitas

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	29.69	73.262	.368	.896
Item2	29.73	72.685	.406	.896
Item3	30.27	71.725	.376	.896
Item4	29.88	71.466	.441	.895
Item5	29.92	71.674	.395	.896
Item6	30.15	71.495	.383	.896
Item7	29.73	72.845	.377	.896
Item8	29.92	71.594	.406	.895
Item9	29.92	71.834	.375	.896
Item10	29.69	73.182	.385	.896
Item11	29.85	72.295	.351	.896
Item12	29.92	71.914	.365	.896
Item13	30.00	71.680	.371	.896
Item14	30.00	71.440	.401	.896
Item15	30.00	71.360	.410	.895
Item16	30.08	71.514	.381	.896
Item17	29.77	72.585	.371	.896
Item18	29.92	71.914	.365	.896
Item19	29.77	72.425	.397	.896
Item20	30.00	71.760	.362	.896
Item21	29.73	72.925	.362	.896
Item22	29.73	72.765	.391	.896
Item23	29.69	73.182	.385	.896
Item24	30.19	71.282	.413	.895
Item25	29.81	72.322	.375	.896
Item26	29.92	71.754	.385	.896
Item27	30.19	71.522	.384	.896
Item28	30.19	71.282	.413	.895
Item29	30.23	71.305	.417	.895
Item30	30.19	71.442	.393	.896
Item31	30.35	71.835	.392	.896
Item32	29.73	72.765	.391	.896
Item33	29.85	72.215	.362	.896
Item34	30.15	71.575	.373	.896



Item35	29.77	72.505	.384	.896
Item36	30.00	71.760	.362	.896
Item37	29.69	73.182	.385	.896
Item38	30.12	71.306	.404	.895
Item39	29.92	71.914	.365	.896
Item40	29.88	72.026	.367	.896
Item41	30.15	71.415	.392	.896
Item42	30.00	71.520	.391	.896
Item43	29.85	71.975	.396	.896
Item44	30.12	71.466	.385	.896
Item45	30.00	71.520	.391	.896
Item46	30.00	71.760	.362	.896

Lampiran 15. Hasil Uji Reliabilitas Ke-1

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.838	46

Lampiran 16. Hasil Uji Reliabilitas Ke-2

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.898	46

Lampiran 17. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Nomer butir soal	Jumlah soal
Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP N 5 Banguntapan	1.Teknik Dasar	Menendang	1, 2, 3	3
		Menghentikan	4, 5, 6	3
		Menggiring	7, 8, 9	3
		Menyundul	10, 11, 12	3
	2.Peraturan permainan	Lapangan permainan	13, 14	2
		Bola	15, 16	2
		Jumlah pemain	17, 18	2
		Perlengkapan pemain	19, 20	2
		Wasit	21, 22	2
		Asisten wasit	23, 24	2
		Lamanya pertandingan	25, 26	2
		Memulai dan memulai kembali pertandingan	27, 28	2
		Bola di dalam dan di luar permainan	29, 30	2
		Cara mencetak gol	31, 32	2
		Offside	33, 34	2
		Pelanggaran dan kelakuan yang tidak sopan	35, 36	2
		Tendangan bebas	37, 38	2
		Tendangan penalti	39, 40	2
		Lemparan kedalam	41, 42	2
		Tendangan gawang	43, 44	2
Tendangan sudut	45, 46	2		
	Jumlah		46	

Lampiran 18. Instrumen Penelitian

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS VIII TERHADAP  
PERMAINAN SEPAKBOLA DI SMP N 5 BANGUNTAPAN**

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

Cara mengerjakan yaitu melingkari pada **LEMBAR JAWABAN**, jawaban **B** bila menurut anda benar, dan **S**, bila menurut anda salah

No	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
1.	Tendangan kaki bagian dalam digunakan saat operan pendek	B	S
2.	Tendangan kaki bagian luar digunakan untuk operan yang sasarannya jauh	B	S
3.	Pada saat menendang bola dengan kaki bagian punggung, kaki tumpu dibelakang bola dengan lutut agak ditekuk	B	S
4.	Sebelum menghentikan bola dengan telapak kaki, pemain harus menyongsong datangnya bola	B	S
5.	Menghentikan bola dengan punggung kaki dilakukan apabila bola datangnya menyusur tanah	B	S

6.	Ketika menghentikan bola dengan perut, perut ditarik sedikit ke belakang pada saat bersentuhan dengan bola	B	S
7.	Menggiring bola adalah gerakan membawa bola dengan menggunakan kaki untuk menuju daerah pertahanan lawan	B	S
8.	Menggiring bola digunakan untuk menerobos pemain lawan	B	S
9.	Cara menggiring bola hanya menggunakan punggung kaki bagian luar	B	S
10.	Otot-otot leher dikuatkan ketika menyundul bola	B	S
11.	Perkenaan saat menyundul bola yaitu daerah kepala diatas kedua alis dibawah rambut kepala	B	S
12.	Menyundul bola digunakan untuk operan jarak jauh	B	S
13.	Warna dari rumput buatan harus hijau	B	S
14.	Lapangan permainan sepakbola harus berbentuk persegi panjang yang ditandai dengan garis-garis	B	S
15.	Bola harus terbuat dari kulit	B	S
16.	Jika bola rusak ketika pertandingan sedang berlangsung maka pertandingan harus dihentikan	B	S
17.	Sebuah pertandingan tidak akan dimulai jika salah satu tim kurang dari tujuh pemain	B	S
18.	Setiap pemain tidak dapat berganti tempat dengan penjaga gawang	B	S

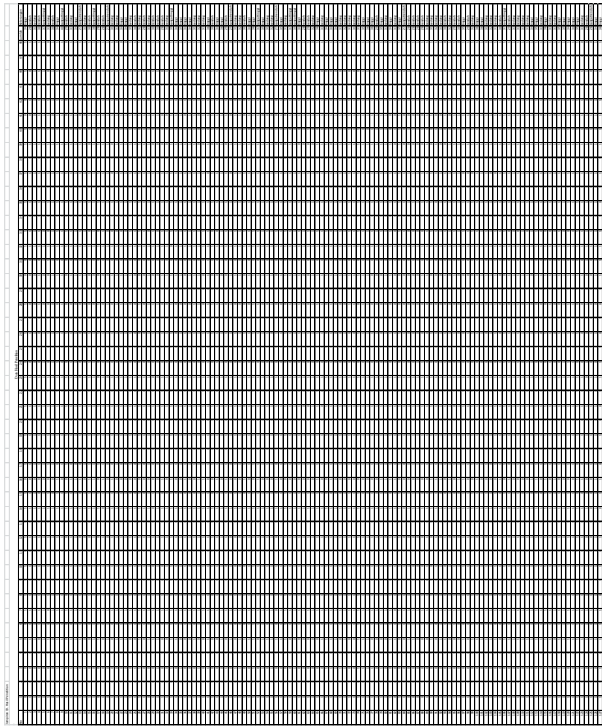
19.	Seorang pemain tidak boleh memakai apapun yang membahayakan dirinya atau pemain lain (termasuk segala jenis perhiasan)	B	S
20.	Pemain boleh menggunakan pakaian dalam yang menampilkan slogan atau iklan	B	S
21.	Wasit harus memastikan bahwa setiap bola yang dipakai telah memenuhi persyaratan	B	S
22.	Seorang wasit bertanggung jawab atas segala macam cedera yang diderita pemain	B	S
23.	Asisten wasit harus mengisyaratkan apabila ada permintaan pergantian pemain	B	S
24.	Asisten wasit tidak dapat masuk lapangan permainan untuk mengontrol jarak 9.15 meter	B	S
25.	Waktu istirahat antara kedua babak harus tidak lebih dari 15 menit	B	S
26.	Tambahan waktu untuk waktu yang hilang adalah berdasarkan kebijakan wasit	B	S
27.	Kick-off dilakukan setelah terciptanya gol	B	S
28.	Gol tidak dapat tercipta langsung dari kick-off	B	S
29.	Jika bola berada diluar permainan maka permainan dihentikan	B	S
30.	Bola berada didalam permainan ketika bola memantul tubuh wasit maupun asisten wasit jika mereka berada dalam lapangan permainan	B	S

31.	Gol tercipta apabila sebagian dari permukaan bola melewati garis gawang	B	S
32.	Tim yang mencetak gol lebih banyak dalam suatu pertandingan adalah pemenangnya	B	S
33.	Seorang pemain berada pada posisi offside jika pemain berada lebih dekat ke garis gawang lawan daripada bola dan pemain lawan kedua terakhir	B	S
34.	Pemain yang berada pada posisi offside tidak melanggar ketentuan offside jika pemain tersebut menerima bola langsung dari teman satu timnya	B	S
35.	Seorang pemain diberi peringatan dengan menunjukkan kartu kuning jika pemain tidak sportif	B	S
36.	Seorang pemain dikeluarkan dari lapangan permainan jika memperlambat waktu	B	S
37.	Jika bola pada tendangan bebas langsung ditendang kemudian langsung masuk kedalam gawang lawan maka gol disahkan	B	S
38.	Jika bola pada tendangan bebas tidak langsung ditendang kemudian langsung masuk ke gawang lawan maka gol disahkan	B	S
39.	Apabila bola disentuh oleh pihak luar ketika bola bergerak kedepan maka tendangan penalti diulang	B	S
40.	Penendang penalti dengan sengaja memegang bola	B	S



	sebelum bola menyentuh pemain lain maka tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan		
41.	Sebuah gol dapat tercipta langsung dari lemparan kedalam	B	S
42.	Setelah melakukan lemparan ke dalam, pelempar tidak boleh menyentuh bola kembali sampai bola disentuh oleh pemain lain	B	S
43.	Tendangan gawang merupakan salah satu cara untuk memulai kembali permainan	B	S
44.	Sebuah gol yang tercipta dari tendangan gawang langsung ke gawang lawan dinyatakan sah	B	S
45.	Tendangan sudut tidak termasuk cara untuk memulai kembali permainan	B	S
46.	Pemain yang melakukan tendangan sudut tidak boleh menyentuh bola kembali sampai bola menyentuh pemain lain	B	S

## Lampiran 19. Hasil Penelitian



The image shows a large, empty grid table with many rows and columns, intended for research results. The grid is composed of small, uniform cells, and there is no data or text within it.

## LAMPIRAN FOTO

Ujicoba Penelitian di SMP N 3 Banguntapan



Pelaksanaan Penelitian di SMP N 5 Banguntapan



