

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG KONSEP MENCETAK
GOL PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA
DI SD N BENDUNGAN 1, KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Eka Rahayu Wardayanti
NIM. 14604221025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG KONSEP MENCETAK
GOL PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA
DI SD N BENDUNGAN 1, KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL**

Disusun Oleh:

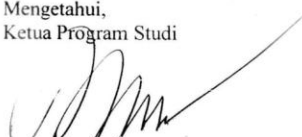
Eka Rahayu Wardayanti
NIM. 14604221025

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan


Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 18 Februari 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Subagyo, M.Pd.
NIP. 19561107 198203 1 002

Disetujui,
Dosen Pembimbing,


Saryono, M.Or
NIP. 19811021200604 1001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eka Rahayu Wardayanti
NIM : 14604221025
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Konsep Mencetak Gol pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sepakbola Di SD N Bendungan1, Karangmojo, Gunungkidul

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, 15 Februari 2018
Yang Menyatakan,



Eka Rahayu Wardayanti
NIM. 14604221025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG KONSEP MENCETAK
GOL PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA
DI SD N BENDUNGAN 1, KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL**

Disusun Oleh:

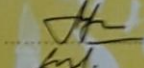
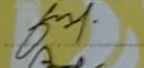
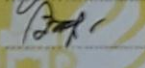
Eka Rahayu Wardayanti
NIM. 14604221025

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 5 Maret 2018

TIM PENGUJI		
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Saryono, S.Pd. Jas., M.Or.		15/3/18
Yuyun Ari Wibowo, M.Or.		15/3/18
Fathan Nurcahyo, S.Pd. Jas., M.Or.		15/3/18

Yogyakarta, 5 Maret 2018
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198312 1 001

MOTTO

“Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh” (Confusius)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang yang kusayangi:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Gunanto dan Ibu Parti, S.Pd yang senantiasa mendoakanku, memberi dukungan, motivasi, kasih sayang, materi, dan segalanya yang tak pernah berhenti dicurahkan padaku. Untuk ibu, “malaikatku yang terlihat” bangga bisa terlahir dari rahim sepertimu. Maafkan anakmu yang belum bisa membalasnya.
2. Adik saya Dwian Damai Pamungkas, yang selalu membantu untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Almamater tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG KONSEP MENCETAK GOL PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA DI SD N BENDUNGAN 1, KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL

Oleh:

Eka Rahayu Wardayanti

NIM. 14604221025

ABSTRAK

Pengetahuan konsep tentang mencetak gol pada permainan sepakbola akan sangat menunjang dalam bermain sepakbola siswa, namun latihan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1, Karangmojo, Gunungkidul sebagian besar hanya pada aspek psikomotor saja, hanya materi gerak yang menuju teknik bermain sepakbola yang diajarkan oleh pelatih. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1, Karangmojo, Gunungkidul.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes pengetahuan. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1, Karangmojo, Gunungkidul adalah 23 siswa, karena keseluruhan populasi dijadikan sampel sehingga disebut penelitian populasi/*total sampling*. Instrumen yang digunakan adalah tes benar-salah. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1, Karangmojo, Gunungkidul berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 8,70% (2 siswa), kategori “rendah” sebesar 17,39% (4 siswa), kategori “sedang” sebesar 39,13% (9 siswa), kategori “tinggi” sebesar 30,43% (7 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 4,35% (1 siswa).

Kata kunci: *tingkat pengetahuan, permainan sepakbola, konsep mencetak gol*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT 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 Tentang Konsep Mencetak Gol Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sepakbola Di SD N Bendungan 1, Karangmojo, Gunungkidul” 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 terima kasih kepada yang terhormat:

1. Saryono, M.Or., selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Dr. Guntur, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra-proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Dr. Subagyo, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra-proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
6. Kepala Sekolah, seluruh Guru, staf dan juga siswa SD N Bendungan 1 yang telah membantu penelitian.
7. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang

Maha Esa*) dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 10 Februari 2018
Penulis,

Eka Rahayu Wardayanti
NIM. 14604221025

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMANPERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
 BAB II.KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	10
1. Hakikat Pengetahuan	10
2. Hakikat Sepakbola.....	19
3. Hakikat Ekstrakurikuler.....	31
4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	34
B. Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Berpikir	39
 BAB III.METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Subyek Penelitian.....	40
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	41
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	42
F. Validitas dan Reliabilitas	45
G. Teknik Analisis Data	49
 BAB IV.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	50
1. Faktor Pengetahuan Peraturan Gol	52

2. Faktor Pemahaman Teknik Mencetak Gol	54
3. Faktor Aplikasi Konsp Mencetak Gol	56
B. Pembahasan	58
C. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	64
 BAB V.KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	66
B. Implikasi Hasil Penelitian	66
C. Saran.....	67
 DAFTAR PUSTAKA	68
 LAMPIRAN.....	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom.....	17
Gambar 2. Metode Gol	23
Gambar 3. Konsep Mencetak Gol	27
Gambar 4. Menembak Rendah	28
Gambar 5. Menembak Jauh dari Penjaga Gawang	29
Gambar 6. Kerangka Berpikir	39
Gambar 7. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Konsep Mencetak Gol	50
Gambar 8. Diagram Batang Faktor Pengetahuan Peraturan Gol.....	52
Gambar 9. Diagram Batang Faktor Pemahaman Teknik Mencetak Gol.....	54
Gambar 10. Diagram Batang Faktor Aplikasi Konsep Mencetak Gol	56

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Prestasi Siswa Cabang Sepakbola.....	4
Tabel 2. Taksonomi Anderson dan Karthwohl.....	12
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba	44
Tabel 4. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen.....	46
Tabel 5. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Setelah Perbaikan.....	47
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	48
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas.....	49
Tabel 8. Norma Penilaian	49
Tabel 9. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Konsep Mencetak Gol	50
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Konsep Mencetak Gol	51
Tabel 11. Deskriptif Statistik Berdasarkan Faktor Pengetahuan Peraturan Gol	52
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Faktor Pengetahuan Peraturan Gol	53
Tabel 13. Deskriptif Statistik Berdasarkan Faktor Pemahaman Teknik Mencetak Gol.....	54
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Faktor Pemahaman Teknik Mencetak Gol.....	55
Tabel 15. Deskriptif Statistik Berdasarkan Faktor Aplikasi Konsep Mencetak Gol.....	56
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Faktor Aplikasi Konsep Mencetak Gol.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Uji Coba	72
Lampiran 2. Data Uji Coba	74
Lampiran 3. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	75
Lampiran 4. Instrumen Uji Coba Perbaikan	77
Lampiran 5. Instrumen Uji Coba Setelah Perbaikan.....	78
Lampiran 6. Data Uji Coba Setelah Perbaikan	80
Lampiran 7. Uji Validitas dan Reliabilitas Setelah Perbaikan	81
Lampiran 8. Tabel <i>r Product Moment</i>	82
Lampiran 9. Data Penelitian.....	83
Lampiran 10. Diskriptif Statistik.....	84
Lampiran 11. Surat Validasi Ahli	86
Lampiran 12. Surat Izin Uji Coba	87
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian dari Kampus	88
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian dari DIY	89
Lampiran 15. Surat Izin Penelitian dari Kabupaten Gunungkidul	90
Lampiran 16. Surat Pernyataan Melaksanakan Penelitian dari SD.....	91
Lampiran 17. Surat Pernyataan Ekstrakurikuler Sepakbola	92
Lampiran 18. Data Siswa Ekstrakurikuler Sepakbola	93
Lampiran 19. Dokumentasi Uji Coba	94
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian.....	95

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sepakbola termasuk olahraga yang tidak asing lagi di telinga kita. Tidak hanya kaum laki-laki saja yang gemar dengan olahraga ini, akan tetapi kaum hawa pun suka dengan olahraga yang satu ini. Menjamurnya permainan sepakbola telah merambah ke semua daerah. Tidak hanya di perkotaan tetapi daerah pedesaan juga gemar memainkan olahraga tersebut. Sepakbola merupakan olahraga yang umum diantara orang-orang dengan latar belakang dan keturunan yang berbeda-beda. Sepakbola merupakan sebuah jembatan yang menghubungkan jenjang ekonomi, politik, kebudayaan, dan agama. Dikenal sebagai bola kaki hampir di seluruh dunia, sepakbola merupakan olahraga nasional hampir di seluruh negara (Luxbacher, 2004: 1).

Proses pembelajaran pendidikan jasmani, sepakbola juga termasuk dalam kurikulum pembelajaran yang harus diberikan pada siswa. Namun dalam proses pembelajaran aspek-aspek dalam sepakbola seperti teknik dasar, konsep ataupun materi tidak diajarkan secara keseluruhan karena terbatasnya waktu. Oleh karena itu untuk mendukung adanya bakat-bakat sepakbola salah satunya dengan diadakannya ekstrakurikuler sepakbola di sekolah. Ekstrakurikuler adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan di luar jam pelajaran tetapi tertulis dikurikulum. Hal ini dipertegas oleh Wibowo & Andriyani (2015: 2) kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam sekolah yang berfungsi untuk mewadahi dan mengembangkan potensi, minat, dan bakat siswa. Tujuan

diadakannya kegiatan ekstrakurikuler adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas siswa berdasarkan minat dan bakatnya. Tujuan lainnya adalah untuk meningkatkan jiwa sosial siswa, mengembangkan suasana rileks dan menyenangkan, serta sebagai media untuk persiapan karir berdasarkan potensi, minat, dan bakat yang dimiliki siswa. Di Sekolah Dasar (SD) minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sangatlah tinggi. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola biasanya sudah memiliki modal kemampuan yang di dapat dari mengikuti sekolah sepakbola (SSB) yang diikuti dan didapat melalui latihan sendiri ataupun bakat dalam bermain sepakbola.

Salah satu syarat untuk dapat bermain sepakbola dengan baik adalah pemain harus dibekali dengan teknik dasar yang baik, karena pemain yang memiliki teknik dasar yang baik maka pemain tersebut cenderung dapat bermain sepakbola dengan baik pula. Teknik-teknik dasar dalam bermain sepakbola ada beberapa macam, seperti menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan ke dalam (*throw in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*) (Sucipto, dkk. 2000: 17). Tidak hanya teknik dasar saja, akan tetapi penggunaan konsep juga sangatlah penting dalam bermain sepakbola.

Selain teknik di atas terdapat kejadian yang sangat menentukan di dalam sebuah pertandingan sepakbola , yaitu terjadinya gol. Menurut Milenković, D & Stanojević, I. (2013, 2) *The beauty of football game without achieving its primary objective, the goal, is not complete.*

Tujuan permainan sepakbola adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan. Sebuah gol tercipta karena adanya proses kerja sama antar pemain sehingga proses terjadinya sampai terciptanya gol berasal dari sebuah konsep. Mencetak gol adalah konsep permainan yang mutlak perlu dikuasai oleh sebuah tim, berbeda dengan teknik permainan yang hanya dikuasai oleh seorang pemain. Konsep dapat dilakukan dengan melibatkan 2 pemain atau lebih. Dalam permainan sepakbola cara untuk meningkatkan angka bagi tim adalah dengan mencetak gol. Sebuah gol dianggap telah terjadi dan sah jika bola seluruhnya telah melewati garis gawang lawan, dan masuk kedalam area yang dibatasi oleh dua tiang dengan tinggi 1,8 meter meter dan sebuah mistar horizontal dengan lebar 3,6 meter yang disebut dengan gawang untuk siswa SD. Mencetak gol sangat penting dalam sebuah permainan sepakbola akan tetapi untuk siswa SD dalam hal mencetak gol masih minim akan pengetahuan tentang konsep mencetak gol. Oleh karena itu maka perlu upaya untuk meningkatkan pengetahuan konsep mencetak gol secara baik dan benar. Kurangnya perhatian dan bimbingan akan mengakibatkan minimnya mengetahui konsep mencetak gol.

Berdasarkan observasi di SD N Bendungan 1 memiliki banyak ekstrakurikuler, diantaranya pramuka, TPA, drum band, sepakbola, bahasa Inggris, dan seni tari . Siswa di SD N Bendungan 1 memilih ekstrakurikuler sesuai minat dan bakat yang dimiliki. Kegiatan ekstrakurikuler sepakbola dibina oleh Yanu Darmadi, S.Pd selaku guru Penjas. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 sebanyak 23 anak dan

ekstrakurikuler ini dilakukan dalam dua kali pertemuan setiap minggunya yaitu hari Rabu dan Sabtu pada pukul 15.00 – 17.00 WIB. Prestasi SD N Bendungan 1 dicabang sepakbola 3 tahun terakhir dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut ,

Tabel 1. Prestasi Siswa Cabang Olahraga Sepakbola

No.	Kegiatan	Jumlah Siswa	Tahun	Tingkat		
				Kecamatan	Kabupaten	Provinsi
1.	O2SN	10	2015	8	2	-
2.	O2SN	7	2016	6	1	-
3.	O2SN	5	2017	5	-	-

Tahun 2015 mewakilkan 10 siswa mengikuti O2SN, 8 siswa pada tingkat kecamatan dan 2 siswa pada tingkat kabupaten, tahun 2016 mewakilkan 7 siswa mengikuti O2SN, 6 siswa pada tingkat kecamatan dan 1 siswa pada tingkat kabupaten, dan tahun 2017 mewakilkan 5 siswa mengikuti O2SN, 5 siswa pada tingkat kecamatan. Sekolah tentunya menginginkan lahirnya sebuah prestasi yang membanggakan bagi sekolah tersebut dari ajang kegiatan ekstrakurikuler.

Seiring banyaknya kompetisi sepakbola tingkat Sekolah Dasar di tingkat kabupaten, provinsi, maupun nasional maka salah satu sekolah di Gunungkidul ini membuka ekstrakurikuler sepakbola. Namun sejauh ini latihan pada ekstrakurikuler olahraga sepakbola di SD N Bendungan 1 belum menunjukkan hasil yang maksimal, contohnya seperti saat mengikuti turnamen se-kabupaten Gunungkidul para pemain ini tidak bisa memanfaatkan peluang akhir didepan gawang sehingga bolanya melebar, melambung di atas mistar gawang, atau

terbentur kiper sehingga terjadi serangan balik yang mengakibatkan tim mengalami kekalahan.

Sarana dan prasarana yang kurang memadai seperti sekolah belum mempunyai gawang yang standar untuk siswa SD, jumlah cone yang sedikit, dan jarak lapangan jauh dari sekolah. Pemberian materi dari pelatih ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 juga dinilai kurang menarik dan kurang optimal. Contohnya pelatih ekstrakurikuler hanya memberi materi passing, kucing-kucingan lalu *game*. Hal itu memberi bukti bahwa latihan yang dilakukan menjadi membosankan. Sehingga siswa kurang termotivasi untuk melakukan latihan. Selain itu, pemberian materi tentang konsep mencetak gol sering dikesampingkan dan hanya dilakukan seadanya menjelang akhir latihan di saat pemain sudah mulai kelelahan dan sulit berkonsentrasi. Karena konsep mencetak gol dianggap tidak terlalu penting dalam permainan sepakbola. Pada kenyataannya konsep mencetak gol yang tepat dilakukan dengan berusaha memasukkan bola melalui tendangan dan menempatkan bola di luar jangkauan kiper akan menghasilkan sebuah gol untuk timnya. Sehingga konsep mencetak gol perlu dikembangkan atau ditingkatkan. Adanya masalah di atas dibutuhkan sebuah cara belajar baik dan tepat yaitu dengan sebuah pendekatan bermain. Pada dasarnya siswa usia SD senang melakukan permainan karena bersifat menyenangkan, mudah, menarik, sederhana, dan dapat dilakukan secara sukarela.

Minat siswa untuk mengikuti ekstrakurikuler sepakbola sangatlah tinggi. Oleh karena itu sekolah mengadakan kegiatan ekstrakurikuler sepakbola dengan harapan dapat menciptakan pemain-pemain sepakbola yang handal. Itu semua

harus didukung mulai dari faktor pelatih, alat atau fasilitas yang memadai. Agar proses latihan dapat berjalan dengan lancar. Proses ekstrakurikuler banyak individu yang terlibat, diantaranya guru PJOK sebagai pelatih dan siswa sebagai atletnya. Setiap siswa atau pemain yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 memiliki pengalaman yang berbeda-beda, karena sebagian siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sudah mengikuti SSB dan sebagiannya belum mengikuti SSB. Sehingga yang mengikuti SSB lebih berpengalaman dan memahami permainan sepakbola dibandingkan yang belum mengikuti SSB dikarenakan memang sudah terbiasa dengan pengetahuan yang diberikan oleh pelatih. Selain itu, tingkat kedisiplinan setiap anak juga berbeda. Ada sebagian anak yang selalu tepat waktu datang ke lapangan saat latihan ataupun pertandingan, namun tidak sedikit pula anak yang sering kali terlambat datang saat latihan ataupun pertandingan.

Berdasarkan wawancara terhadap sebagian siswa di SD N Bendungan 1 yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, menunjukkan bahwa siswa kurang mengetahui mengenai pengetahuan olahraga sepakbola, khususnya tentang konsep mencetak gol. Kemudian menurut informasi dari guru PJOK yaitu belum adanya penelitian mengenai pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol sehingga pengetahuan tentang konsep mencetak gol di SD N Bendungan 1 belum diketahui. Walaupun survei ini belum representatif namun dapat dijadikan gambaran bahwa kebenaran mengenai pembelajaran kenyataannya pengetahuan atau pembelajaran teori hanya diajarkan pada saat pembelajaran praktek, sehingga siswa kurang pembekalan pengetahuannya terhadap olahraga khususnya

permainan sepakbola. Dari permasalahan di atas, maka peneliti akan meneliti seberapa besar pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1. Dari penelitian ini akan terungkap seberapa besar pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol permainan sepakbola dan seberapa besar pentingnya materi pelajaran teori yang harus disampaikan oleh guru untuk siswa dalam melakukan praktik olahraganya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang di hadapi siswa dalam kemampuan kognitif pada permainan sepakbola, antara lain sebagai berikut.

1. Sarana dan prasarana yang digunakan masih minim sehingga latihan sepakbola dalam kegiatan ekstrakurikuler di SD Bendungan 1 hanya seadanya.
2. Kurangnya porsi latihan yang diberikan terhadap siswa tentang konsep mencetak gol dalam bermain sepakbola di SD Bendungan 1.
3. Belum diketahuinya pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti membatasi masalah ini mengenai permasalahan hanya pada tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa Tinggi Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Konsep Mencetak Gol pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sepakbola di SD N Bendungan 1?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat secara teoritis, tetapi juga bermanfaat secara praktis. Kedua manfaat tersebut dapat diuraikan, sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai tingkat pengetahuan tentang konsep mencetak gol pada siswa Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru penjas, penelitian ini dapat dijadikan acuan dan tambahan pengetahuan serta masukan untuk mengembangkan pengetahuan dan siswa mengenai permainan sepakbola.
- b. Bagi guru penjas, penelitian ini berguna sebagai bahan pertimbangan untuk memberikan pembelajaran permainan sepakbola dalam rangka meningkatkan aspek kognitif.

- c. Bagi siswa, penelitian ini bisa menjadi pengetahuan siswa yang selama ini kurang memahami mengenai pengetahuan permainan sepakbola.
- d. Bagi masyarakat, penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan tentang semua hal yang berkaitan dengan permainan sepakbola.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian pengetahuan

Pengetahuan merupakan tingkatan paling bawah (C1) dalam ranah kognitif taksonomi Bloom. Menurut Poerwodarminto (dalam Aji, 2016: 10) pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia serta keadaan sosial budaya. Secara garis besar domain tingkat pengetahuan mempunyai 6 tingkatan, meliputi: mengetahui, memahami, menggunakan, menguraikan, menyimpulkan, dan mengevaluasi. Ciri pokok dalam taraf pengetahuan adalah ingatan tentang sesuatu yang diketahuinya baik melalui pengalaman, belajar, ataupun informasi yang diterima dari orang lain.

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

1) Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

2) Memahami

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

3) Aplikasi

Aplikasi di antara sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).

4) Analisis

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitanya satu sama lain.

5) Sintesis

Sintesis menunjukan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

6) Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan criteria yang ditentukan sendiri atau criteria yang telah ditentukan atau telah ada.

Menurut Maksum dalam (Aji, 2016: 12) taksonomi berasal dari bahasa Yunani *tassein* berarti untuk mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Taksonomi berarti klasifikasi berhirarkhi dari sesuatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi. Semua hal yang bergerak, benda diam, tempat, dan kejadian sampai pada kemampuan berpikir dapat diklasifikasikan menurut beberapa skema taksonomi. Menurut Bloom dalam (Dimyati & Mudjiono, 2002: 26- 27) “pengetahuan pada hakekatnya mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkaitan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode”.

Dalam taksonomi perilaku Bloom, menurut Bloom dalam (Dimyati & Mudjiono, 2002: 26- 32) mengklasifikasikan perilaku tersebut kedalam tiga klasifikasi perilaku, yaitu perilaku kognitif, afektif dan psikomotor. Lebih lanjut Bloom menjelaskan bahwa perilaku kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan dan kemampuan internalnya. Perilaku afektif mencakup tujuan yang berhubungan dengan perubahan sikap, nilai dan perasaan. Perilaku psikomotor mencakup tujuan yang berhubungan dengan kemampuan

gerak mencakup kemampuan fisik dan mental. Menurut Anderson dan Krathwohl dalam (Gunawan & Palupi, 2012: 30).

Tabel 2. Taksonomi Anderson dan Krathwohl

Tingkatan	Berpikir Tingkat Tinggi	Komunikasi (<i>communication spectrum</i>)
Menciptakan (<i>Creating</i>)	Menggeneralisasikan (<i>generating</i>), merancang (<i>designing</i>), memproduksi (<i>producing</i>), merencanakan kembali (<i>devising</i>)	Negosiasi (<i>negotiating</i>), memoderatori (<i>moderating</i>), kolaborasi (<i>collaborating</i>)
Mengevaluasi (<i>Evaluating</i>)	Mengecek (<i>checking</i>), mengkritisi (<i>critiquing</i>), hipotesa (<i>hypothesising</i>), eksperimen (<i>experimenting</i>)	Bertemu dengan jaringan/mendiskusikan (<i>net meeting</i>), berkomentar (<i>commenting</i>), berdebat (<i>debating</i>)
Menganalisis (<i>Analyzing</i>)	Memberi atribut (<i>attributeing</i>), mengorganisasikan (<i>organizing</i>), mengintegrasikan (<i>integrating</i>), mensahkan (<i>validating</i>)	Menanyakan (<i>Questioning</i>), meninjau ulang (<i>reviewing</i>)
Menerapkan (<i>Applying</i>)	Menjalankan prosedur (<i>executing</i>), mengimplementasikan (<i>implementing</i>), menyebarkan (<i>sharing</i>),	<i>Posting, blogging,</i> menjawab (<i>replying</i>)
Memahami/mengerti (<i>Understanding</i>)	Mengklasifikasikan (<i>classification</i>), membandingkan (<i>comparing</i>), menginterpretasikan (<i>interpreting</i>), berpendapat (<i>inferring</i>)	Bercakap (<i>chatting</i>), menyumbang (<i>contributing</i>), <i>networking</i> ,
Mengingat (<i>Remembering</i>)	Mengenali (<i>recognition</i>), memanggil kembali (<i>recalling</i>), mendeskripsikan (<i>describing</i>), mengidentifikasi (<i>identifying</i>)	Menulis teks (<i>texting</i>), mengirim pesan singkat (<i>instant messaging</i>), berbicara (<i>twittering</i>)
	Berpikir Tingkat Rendah	

Berdasarkan definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan mencakup segenap apa yang kita tahu tentang suatu objek yang didapat dari kenyataan dengan melihat dari hal-hal yang khusus ke hal yang umum dan melalui

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

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan ialah umur, pendidikan, paparan media massa, social ekonomi (pendapat), hubungan sosial, pengalaman. Untuk pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan cara angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkat pengetahuan yang ada (Natoatmodjo, 2007: 35). Menurut Putra Fadil (2011) <http://satriodamarpanuluh.blogspot.com/2011/06/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html>. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah, sebagai berikut:

1) Faktor internal

a) Usia

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

b) Pengalaman

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

c) Intelegensia

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

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

d) Jenis Kelamin

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

2) Faktor eksternal

a) Pendidikan

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

b) Pekerjaan

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

c) Sosial budaya dan ekonomi

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

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

e) Informasi

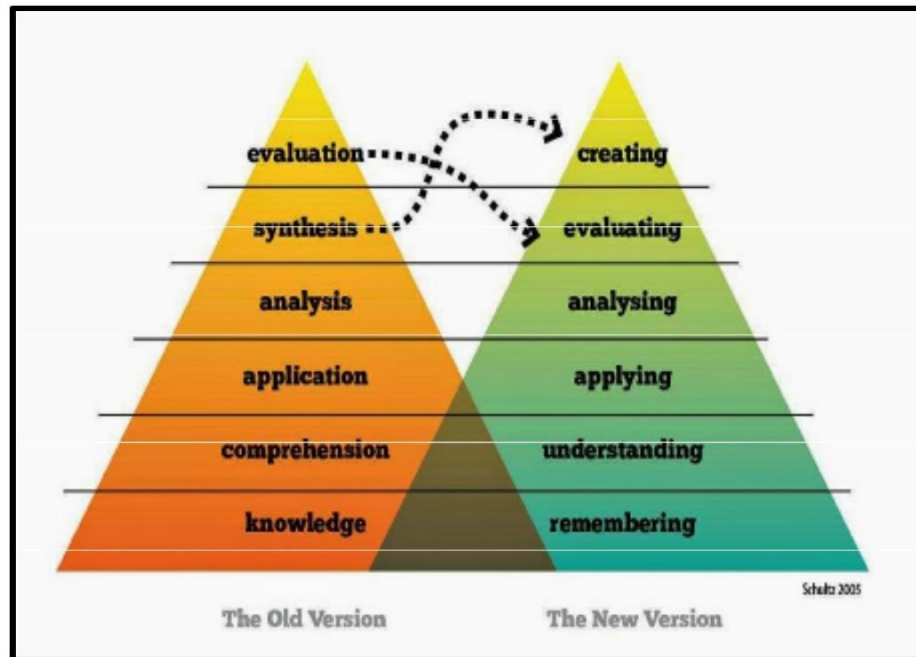
Informasi akan memberikan pengaruh pada pengetahuan seseorang. Meskipun seseorang memiliki pendidikan yang rendah, tetapi jika ia mendapatkan informasi yang baik dari berbagai media, misal TV, radio atau surat kabar maka hal itu akan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang.

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

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

memprakirakan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan, mengisi, dan menarik kesimpulan.

3. Penerapan (*Aplication*): Penerapan adalah menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan dan mengidentifikasi hal-hal yang sama.
4. Penguraian (*Analysis*); Penguraian adalah menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau memberi argumen-argumen yang mendukung suatu pernyataan.
5. Memadukan (*Synthesis*): Adalah menggabungkan, meramu, atau merangkai beberapa informasi menjadi satu kesimpulan atau menjadi suatu hal yang baru. Ciri dari kemampuan ini adalah kemampuan berfikir induktif. Contoh: memilih nada dan irama dan kemudian menggabungkannya sehingga menjadi gubahan musik yang baru.
6. Penilaian (*Evaluation*) adalah mempertimbangkan, menilai dan mengambil keputusan benar-salah, baik-buruk, atau bermanfaat-tak bermanfaat berdasarkan kriteria tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif.



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

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

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

Menurut Bloom dalam Sri Rusmini, dkk., (1995: 47),

pengetahuan disama artikan dengan aspek kognitif. Secara garis besar aspek kognitif dapat dijabarkan sebagai berikut:

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

Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap objek tersebut. Pengukuran pengetahuan dapat diketahui dengan cara orang yang bersangkutan mengungkapkan apa yang diketahui dengan bukti atau jawaban, baik secara lisan maupun tulis. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan.

2. Hakikat Sepakbola

a. Pengertian Sepakbola

Permainan sepakbola adalah permainan yang menggunakan bola sepak yang dimainkan oleh dua kesebelasan yang masing-masing terdiri atas 11 pemain. Saat memainkan bola, pemain diperbolehkan untuk menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan, hanya penjaga gawang yang diperbolehkan untuk memainkan bola dengan menggunakan tangan didalam kotak pinalti.

Hadzid & Nurfitri (2010:3), sepakbola merupakan permainan tim. Dalam permainan ini, dua tim saling bertanding untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan. Tim yang banyak memasukkan bola akan menjadi pemenangnya.

Menurut Istofian & Amiq (2016: 106), permainan sepakbola bertujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan berusaha untuk menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola, untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan: fisik, teknik, dan konsep yang baik sehingga latihan menjadi terarah dan teratur. Tujuan daripada masing-masing regu ialah hendak memasukkan bola ke gawang sebanyak mungkin dengan pengertian pula berusaha sekuat tenaga agar gawangnya terhindar dari kebobolan penyerangan lawan.

Sepakbola adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari dua tim yang berbeda dengan bermaksud memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan bola (Irianto, 2010: 3).

Permainan sepakbola dimainkan dalam 2 (dua) babak. Lama waktu pada setiap babak adalah 45 menit, dengan waktu istirahat 15 menit. Pada pertandingan yang menentukan misalnya pada pertandingan final, apabila terjadi nilai yang sama, maka untuk menentukan kemenangan diberikan babak tambahan waktu selama 2 x 15 menit tanpa ada waktu istirahat. Jika dalam waktu tambahan 2 x 15 menit nilai masih sama, maka akan dilanjutkan dengan tendangan pinalti untuk menentukan tim mana yang menang. “Tujuan dari olahraga sepakbola adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukkan” (Sucipto, dkk, 2000: 7).

Selanjutnya Sucipto, dkk (2000: 7) menambahkan “tujuan dari permainan sepakbola adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukkan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya, dan apabila sama, maka permainan dinyatakan seri/ *draw*”.

Menurut Siaga (2015: 1) Permainan sepakbola bertujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan, satu regu dinyatakan menang apabila dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawan. Memasukkan bola ke gawang dapat dilakukan melalui heading, tendangan bebas langsung, tendangan bebas tidak langsung, tendangan pinalti, tendangan di luar kotak pinalti dan tendangan di dalam kotak pinalti

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu/tim yang masing-masing regu terdiri dari 11 pemain, cara memainkan dengan menggunakan kaki kecuali penjaga gawang boleh menggunakan seluruh anggota badannya. Tujuan dari

permainan sepakbola adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukkan.

b. Sepakbola untuk Anak SD

Secara umum usia anak menyukai bermain bola, namun kemampuan dasar yang dimiliki setiap anak tidak sama. Dalam melaksanakan pembinaan sepakbola anak, bentuk latihan harus mengandung unsur bermain di dalamnya. Sebab usia anak merupakan usia bermain sehingga bentuk aktivitas berlatih sepakbola yang diberikan merupakan aktivitas bermain. Dengan pembinaan yang melibatkan unsur bermain akan dapat memunculkan sebuah perasaan yang dapat memotivasi anak dalam berlatih (Aprilianto & Tomoliyus, 2016: 35).

Adapun mengenai peraturan sepakbola harus disesuaikan pula dengan kondisi tumbuh kembang anak usia sekolah dasar, menurut Kemendiknas (2010: 124-125) dalam Dwi Wahyu Utomo (2011: 21) hakikat sepakbola untuk anak usia 10-12 tahun adalah :

Jumlah pemain tiap regu 7 anak.

1. Waktu pertandingan 2 x 20 menit.
2. Ukuran lapangan panjang: 60 meter, lebar: 40meter.
3. Ukuran gawang tinggi: 2 meter, lebar: 5 meter.
4. Titik pinalti 9 meter dari gawang.

c. Peraturan Gol

Proses terjadinya gol adalah suatu keadaan yang tercipta bila bola sepenuhnya melewati separuh gawang, di antara tiang gawang dan di bawah mistar, asalkan sebelum itu tidak terjadi pelanggaran terhadap peraturan permainan yang dilakukan oleh tim yang memasukkan gol (FIFA, 2010: 56).

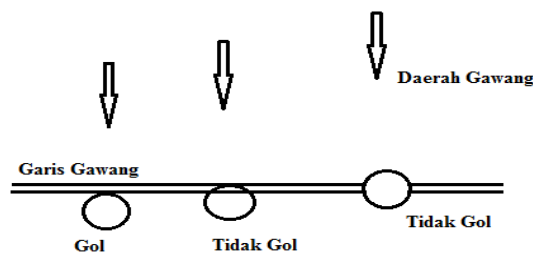
Sedangkan menurut (Nugraha, 2013: 68) mendefinisikan gol adalah bola harus melewati dan masuk ke dalam gawang secara menyeluruh.

Menurut Saryono (2006: 53) Gol terjadi apabila bola melewati kedalam garis gawang, tiang gawang, dan mistar gawang . Setiap gol dalam permainan futsal adalah 1 point. Tim yang lebih banyak dalam menciptakan gol berhak memenangkan permainan ini. Gol tidak dapat disahkan apabila terjadi dari *kick in* tanpa menyentuh pemain lain, dan lemparan penjaga gawang tanpa menyentuh pemain lain. Uraian tersebut dalam permainan futsal akan tetapi dalam permainan sepakbola tidak jauh berbeda dengan futsal, perbedaan dengan futsal dalam uraian diatas yaitu dalam *kick in* pada permainan sepakbola menggunakan *throw in*.

Menurut Salim (2007: 87) memaparkan bahwa gol dianggap telah terjadi dan sah jika bola seluruhnya telah melewati garis gawang lawan, dan masuk ke dalam area yang batasi oleh dua tiang dan sebuah mistar horizontal dibagian atasnya atau yang biasanya disebut dengan mistar. Peraturan- peraturan berikut ini sebagai pertimbangan sebelum menyatakan suatu gol telah terjadi.

1. Pemain yang berusaha mencetak gol dengan berada dalam posisi *onside* (bukan *offside*)
2. Jika seorang penyerang adalah pemain terakhir yang menyentuh bola, maka dalam mencetak gol itu ia tidak boleh menggunakan lengan atau tangan. Gol dengan tangan dianggap sah jika dilakukan oleh kiper yang berdiri pada area gawang lain yang melemparkan bola dari daerah pinaltinya sendiri ke gawang lawan dan cara ini yang sangat langka sekali untuk terjadinya sebuah gol.

3. Jika seorang pemain bertahan mendapatkan bola dan kemudian bola masuk ke gawangnya sendiri, maka gol tersebut disahkan, ini dinamakan dengan gol bunuh diri.
4. Bola harus melewati dan masuk ke dalam gawang secara menyeluruh. Meskipun begitu, tidak masalah jika bola terlebih dahulu membentur tiang atau mistar gawang untuk kemudian memantul masuk ke dalam gawang dan kemudian keluar lagi.



Gambar 2. Metode Gol
Sumber : Salim (2007: 89)

Berdasarkan beberapa sumber di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebuah tim menciptakan skor ketika bola telah melewati garis gawang tim yang dihadapi, sekalipun seorang pemain tim lawan yang mendapati kontak terakhir pada bola sebelum melewati garis gawang atau juga disebut gol bunuh diri. Akan tetapi, Sebuah gol dianggap tidak sah (dan dibatalkan oleh wasit) jika pemain yang mencetak gol atau anggota timnya terlibat pelanggaran sebelum bola melewati garis gawang. Gol juga dianggap tidak sah jika seorang pemain tim lawan terlebih dahulu melakukan pelanggaran sebelum bola melewati garis yang mengakibatkan tendangan bebas dalam kotak penalti di titik pemain menendang sebelum bola menyeberangi garis gawang.

d. Teknik Permainan Sepakbola

Beberapa teknik dasar sepakbola yang harus dikuasai oleh pemain sepakbola untuk dapat bermain dengan baik adalah *passing*, *controlling*, *dribbling*, *heading*, *shooting* dan *goalkeeping*. Dari semua teknik dasar yang ada dalam sepakbola, teknik menendang bola (*shooting*) memiliki peran penting dalam permainan sepakbola sesuai dengan tujuan bermain sepakbola. Abdoellah dalam Istofian & Amiq (2016, 106) menyatakan bahwa “*shooting* adalah tendangan bola untuk mencetak gol atau membuat gol”. *Shooting* merupakan salah satu cara untuk memasukkan bola atau menciptakan gol ke gawang lawan dengan menggunakan kaki sebagai subyek gerakannya. “Dari sudut pandang penyerangan, tujuan sepakbola adalah melakukan *shooting* ke gawang. Seorang pemain harus menguasai ketrampilan dasar menendang bola dan selanjutnya mengembangkan sederetan teknik *shooting* yang memungkinkannya untuk melakukan tendangan *shooting* dan mencetak gol dari berbagai posisi di lapangan” (Mielke, 2003: 67). “Kemampuan untuk melakukan tembakan dengan kuat dan akurat menggunakan kedua kaki adalah faktor yang paling penting. Kualitas seperti antisipasi, kemandirian, dan ketenangan di bawah tekanan lawan juga tak kalah pentingnya” Luxbacher dalam Istofian & Amiq (2016, 106) . Dengan memperbanyak tendangan bola ke arah gawang dalam permainan sepakbola, dapat memperbesar peluang untuk mencetak gol dan memenangkan suatu pertandingan bagi sebuah kesebelasan. Hadiqie dalam Istofian & Amiq (2016, 106) menggolongkan jenis *shooting* menjadi 6 yaitu *the knuckle shot* (*shooting* punggung kaki), *swerve shot* (tembakan menyimpang), *full volley*, *half volley*, *side volley*, dan *flying volley*.

Dari 6 jenis *shooting*, *the knuckle shot* (*shooting* punggung kaki) yang lebih sering digunakan oleh pemain sepakbola. Melatih teknik *shooting* tidak dapat dilakukan dengan singkat dan mudah, diperlukan kegigihan yang luar biasa untuk melatih *shooting*. “Jika seorang pemain ingin menjadi seorang penembak jitu, dia harus meluangkan waktu berjam-jam melakukan tendangan *shooting* ke arah gawang” (Mielke, 2003: 67).

Menembak bola (*shooting*) adalah tendangan kearah gawang dengan tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan. Tendangan kearah gawang atau *shooting* (Umam, 2015: 7).

Menurut Komarudin (2011: 95) *Shooting* adalah teknik menendang bola ke sasaran yang dituju, dalam permainan sepakbola yaitu gawang lawan yang menjadi sasaran untuk menembak. *Shooting* merupakan bagian dari tujuan dalam permainan sepakbola adalah mencetak angka. Dalam melakukan *shooting* membutuhkan kecepatan, kekuatan dan ketepatan dalam melakukannya agar tembakan tersebut dapat masuk ke gawang lawan. Dalam menembak ada beberapa macam tembakan yaitu tembakan voli, melengkung, tendangan pisang, menembak jarak jauh, maupun tembakan keras dan cepat. Menendang bola ke gawang dengan kaki dapat dilakukan dengan semua bagian kaki, namun secara teknis agar bola dapat ditendang dengan baik dapat dilakukan dengan punggung kaki atau kura-kura kaki, sisi kaki bagian dalam, sisi kaki bagian luar, punggung kaki bagian dalam, dan punggung kaki bagian luar.

Berdasarkan beberapa sumber di atas maka dapat disimpulkan bahwa *shooting* adalah faktor yang paling penting dalam melakukan penyelesaian akhir.

Teknik yang buruk dalam *shooting* sering menyebabkan peluang mencetak gol menjadi terlewatkan.

e. Tata Cara Mencetak Gol

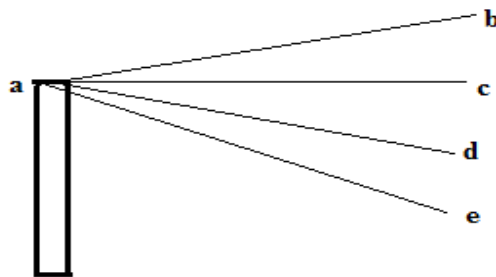
Dalam usaha mencetak gol, ada beberapa konsep yang harus dihayati benar dalam benak setiap pemain.

Menurut Jusuf (1982: 203) bahwa dalam sepakbola terdapat konsep mencetak gol yaitu :

1. Pada saat mendapat kesempatan mencetak gol menggunakan teknik menembak yang paling sederhana tanpa perlu terlibat dalam sikap ingin membuat gol indah dengan teknik menembak yang rumit.
2. Pada saat pemain mendapat kesempatan atau peluang mencetak gol, pemain harus berusaha memasukkan bola pada kesempatan pertama dan menempatkan bola diluar jangkauan kiper.
3. Pemain dapat menggunakan bagian apa saja dari tubuhnya kecuali tangan dengan tujuan dan tekad yang bulat, yakni mencetak gol. Tidak harus dengan menggunakan tendangan keras tetapi dapat sekedar bola diserobotkan dengan tumit atau telapak kaki “di tampar” dengan sisi luar kaki , di sodorkan dengan tumit, di- *flick* dengan dada atau bagian apa saja kecuali dengan tangan, dicungkil dengan ujung kaki, disontek dengan bagian depan kaki sehingga bola masuk ke dalam gawang.
4. Tembakan yang melenceng dari gawang cukup sering disesalkan karena pemain terlalu menekankan pada kekerasan tembakan daripada akurasi.

Tembakan yang paling efisien adalah tembakan yang dilakukan secepatnya kesempatan yang diperoleh.

5. Jika pemain tidak mendapat peluang menembak dalam kesempatan pertama, maka harus berusaha melakukan tembakan secepatnya pada kesempatan selanjutnya.
6. Tembakan sebaiknya diarahkan ke tiang jauh atau ke bagian gawang yang lebih besar tidak terjaga oleh kiper.



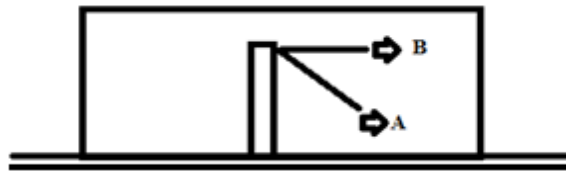
Gambar 3. Konsep Mencetak Gol
Sumber : Jusuf (1982: 204)

Bola pada titik d dan e misalnya, mengakibatkan jarak yang harus ditutup oleh kiper menjadi lebih panjang.

Menurut Soedjono (1982: 63), secara garis besar konsep mencetak gol dalam sepakbola terdiri dari 3 kemampuan, yaitu:

1. Menembak Rendah

Seorang pemain mungkin akan lebih senang melihat jaring lawan bergetar, tetapi tidak menyadari bahwa bola yang tinggi biasanya lebih mudah dicapai oleh penjaga gawang dari pada bola rendah menyusur tanah.



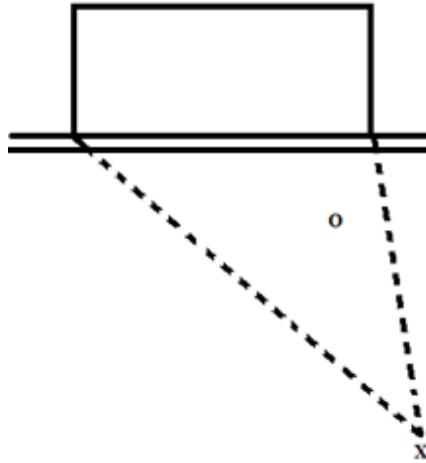
Gambar 4. Menembak Rendah
Sumber : Soedjono (1985: 63)

Pada Gambar 4 menunjukkan bahwa seorang penjaga gawang akan bergerak lebih cepat ke bola pada titik B, dari pada ke titik A. Titik A lebih jauh dari pada titik B, sehingga penjaga gawang harus menggerakkan seluruh badannya untuk menyelamatkan bola pada titik itu. Pada titik B, penjaga gawang dapat menyelamatkan bola dengan merentangkan salah satu tangannya kesamping.

Pertimbangan lain yang perlu diperhatikan ialah, bahwa bola tinggi akan lebih mudah untuk diperhitungkan dari pada bola rendah menyusur tanah. Tembakan rendah menyusur tanah dapat memberikan kemungkinan: bola akan melonjak atau berganti arah karena ada tonjolan; dan bola dapat bergerak cepat karena licin, yang semuanya itu akan menimbulkan sedikit kesulitan bagi penjaga gawang untuk menahannya.

2. Menembak Jauh dari Penjaga Gawang

Tembakan yang diarahkan jauh dari jangkauan penjaga gawang, misalnya tembakan kearah tiang jauh, biasanya lebih sulit untuk diselamatkan daripada tembakan yang diarahkan ke tiang dekat. Penjaga gawang tidak saja mengalami kesulitan dalam menangkap bola, tetapi juga mengalami banyak kesulitan dalam menepis tembakan tersebut.



Gambar 5. Menembak Jauh dari Penjaga Gawang
Sumber : Soedjono (1985: 64)

Apabila seorang pemain bergerak ke arah gawang dalam sudut 30 derajat, maka kesempatan untuk mencetak gol akan menjadi sangat kecil, jika penjaga gawang telah mempersempit sudut dengan benar. Apabila penjaga gawang tidak mempersempit sudut dengan benar, tentu saja menjadikan kesempatan untuk mencetak gol. Jadi, penyerangan harus selalu memperhatikan posisi dari penjaga gawang. Dalam keadaan biasa lebih baik penyerang tidak menembakkan bola pada sudut tembak yang sempit. Dalam hal ini, penyerang harus memperhatikan: posisi dari penjaga gawang; posisi dari penyerang yang lain; dan posisi dari pemain-pemain pertahanan.

3. Menembak Melewati Penjaga Gawang

Penjaga gawang akan mengalami kesulitan untuk menyelamatkan bola yang ditembakkan didekat kakinya. Apabila pemain memutuskan untuk menembakkan bola ke gawang, pemain harus yakin bahwa ada cukup ruang yang terjadi untuk menembakkan bola melewati penjaga gawang. Kadang-kadang ruang

yang ada diperluas dengan cara mengerakan bola sedikit dari garis lintasnya dan mengubah dengan cepat sudut untuk menembakkan. Ruang yang ada, juga dapat diperluas dengan cara melakukan gerak tipu seolah-olah akan menembak, untuk menarik penjaga gawang ke salah satu sisinya atau paling sedikit menghilangkan keseimbangannya selanjutnya menembakkan bola ke gawang.

Pada kesempatan yang lain, mungkin lebih menguntungkan untuk melambungkan bola melewati kepala penjaga gawang. Hal itu akan mudah dilakukan apabila ada cukup ruang didepan penjaga gawang, dan lebih-lebih lagi apabila bola itu memantul tanah. Tetapi perlu diingat, bahwa akan digunakan teknik yang sangat sulit untuk melambungkan bola yang bergerak menjauhi penembak, ketika pemain tersebut bergerak dengan cepat. Namun tidak ada alasan untuk tidak menggunakan teknik tersebut.

4. Melewati Penjaga Gawang

Untuk dapat melewati penjaga gawang, diperlukan ketenangan dan perhitungan yang matang. Penjaga gawang tidak boleh diberi kesempatan untuk merampas bola. Karenanya bola harus dimainkan diluar jangkauan penjaga gawang. Walaupun demikian, bola tidak boleh dimainkan terlalu jauh dari penjaga gawang, karena akan memberi kesempatan kepada penjaga gawang untuk menyesuaikan posisinya. Dianjurkan supaya pemain dapat menggunakan gerak tipu agar penjaga gawang kehilangan keseimbangan, sehingga memudahkan pemain tersebut untuk melewatinya.

Oleh karena itu, dari pendapat diatas pemain juga harus memahami konsep bahwa akurasi dalam menembak adalah lebih penting daripada kekerasan

menembak. Tembakan yang melenceng dari gawang sering disebabkan karena pemain terlalu menekankan pada kekerasan daripada akurasi. Tembakan yang paling efisien adalah tembakan yang dilakukan secepatnya kesempatan diperoleh.

3. Hakikat Ekstrakurikuler

a. Hakikat Ekstrakurikuler Secara Umum

Untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar sebagai lembaga formal terdapat tiga bentuk kegiatan kurikuler, yaitu intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler dilaksanakan di sekolah yang pengelolaan waktunya telah ditentukan dalam struktur program. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mencapai tujuan minimal yang perlu di capai dalam masing-masing mata pelajaran.

Menurut Saputra (dalam Ichsan 2013: 44) kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran sekolah biasa, yang dilakukan di sekolah atau di luar sekolah dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan siswa, mengenai hubungan antar mata pelajaran, menyalurkan minat dan bakat, serta melengkapi pembinaan manusia seutuhnya.

Kegiatan kokurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran biasa, yang bertujuan agar siswa lebih memperdalam dan lebih menghayati apa yang dipelajari pada kegiatan intra kurikuler. Kegiatan kokurikuler dilaksanakan dalam berbagai bentuk, seperti membaca buku tertentu, melakukan penelitian, membuat karangan , dan lain-lain. Kegiatan ini dilakukan berkala atau hanya dalam waktu-waktu tertentu dan ikut di nilai.

Menurut Wibowo & Andriyani (2001 :3) Kegiatan ekstrakurikuler olahraga merupakan salah satu kegiatan yang dilaksanakan dalam rangka pembinaan siswa. Aturan dan dasar hukum mengenai kegiatan ekstrakurikuler olahraga mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan. Dalam Pasal 1 Undang- undang tersebut disebutkan bahwa tujuan pembinaan kesiswaan, dalam hal ini terkait dengan ekstrakurikuler olahraga yaitu: 1) Mengembangkan potensi siswa secara optimal dan terpadu yang meliputi bakat, minat, dan kreativitas; 2) Memantapkan kepribadian siswa untuk mewujudkan ketahanan sekolah sebagai lingkungan pendidikan sehingga terhindar dari usaha dan pengaruh negatif dan bertentangan dengan tujuan pendidikan; 3) Mengaktualisasikan potensi siswa dalam pencapaian prestasi unggulan sesuai bakat dan minat; dan 4) Menyiapkan siswa agar menjadi warga masyarakat yang berakhlak mulia, demokratis, menghormati hak- hak asasi manusia dalam rangka mewujudkan masyarakat madani (*civil society*).

Selanjutnya menurut Wibowo & Andriyani (2001 :6) Jenis kegiatan ekstrakurikuler di sekolah meliputi: ekstrakurikuler seni musik, ekstrakurikuler seni tari dan peran, ekstrakurikuler seni media, ekstrakurikuler olahraga, dan ekstrakurikuler lainnya. Kegiatan ekstrakurikuler disekolah diantaranya: sepak bola, bola voli, bulutangkis, bola basket, futsal, tenis meja, dan lain- lain.

Manfaat kegiatan ekstrakurikuler olahraga menurut Wibowo & Andriyani (2001 :7- 8) diantaranya:

1. Menjadi media menggunakan waktu luang dengan positif.
2. Menjadi media bagi peserta didik untuk menyalurkan energi dengan positif.
3. Meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik.
4. Meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri peserta didik.
5. Meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi.
6. Sebagai sarana mengaktualisasikan diri.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler adalah tempat atau wahana kegiatan bagi siswa untuk menampung, menyalurkan dan pembinaan minat, bakat serta kegemaran yang berkaitan dengan program kurikulum, dan dilaksanakan di luar jam sekolah.

b. Hakikat Ekstrakurikuler Sepakbola SD N Bendungan 1

Kegiatan ekstrakurikuler diadakan disuatu lembaga sekolah yang bertujuan untuk wadah pembinaan baik olahraga maupun ketrampilan dalam bidang lain. Menurut Wibowo & Andriyani (2001 :2) kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam sekolah yang berfungsi untuk mewadahi dan mengembangkan potensi, minat, dan bakat siswa. Kegiatan ekstrakurikuler berupa kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan yang terkait dengan kurikulum. Kegiatan ini bertujuan untuk menyalurkan bakat dan minat siswa.

Sekolah Dasar Negeri Bendungan 1 merupakan sekolah berstatus Negeri yang beralamatkan di Bendungan, Bendungan, Karangmojo, Gunungkidul. Jumlah siswa disekolah ini total 85 siswa dengan 50 laki- laki dan 35 perempuan. Dengan banyaknya siswa disekolah tersebut maka banyak bakat dan minat yang ingin mereka kembangkan baik di bidang seni, organisasi, maupun bidang olahraga. Salah satu ekstrakurikuler di bidang olahraga adalah sepakbola. Sepakbola merupakan salah satu ekstrakurikuler di bidang olahraga yang diadakan di SD Bendungan 1. Latar belakang diadakannya ekstrakurikuler sepakbola karena banyaknya pertandingan sepakbola untuk persiapan O2SN tingkat kabupaten, provinsi, maupun nasional dan bakat-bakat yang terlihat saat pembelajaran penjas disekolah terutama siswa putra. Dari ekstrakurikuler sepakbola, pihak sekolah menginginkan banyak siswa yang terpilih, dengan hal itu maka ekstrakurikuler sepakbola rutin diadakan 2 kali dalam satu minggu pada hari Rabu dan Sabtu

pukul 15:00 WIB sampai 17:00 WIB bertempat di lapangan sepakbola Desa Bendungan, Karangmojo, Gunungkidul.

4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berusaha melaksanakan proses perubahan perilaku melalui pendidikan. Menurut Hurlock dalam (Setyadi, 2016: 30) Sekolah dasar merupakan awal dari pendidikan selanjutnya, masa ini adalah masa perpindahan anak dari lingkungan keluarga ke lingkungan sekolah, yaitu lingkungan yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan jasmani dan rohani. lebih banyak teman dalam lingkungan sosial yang lebih luas, sehingga peranan sosialnya makin berkembang, ia ingin mengetahui segala sesuatu dicernya sehingga bertambah pengalamannya. Semua pengalaman itu baru akan membantu dan mempengaruhi proses perkembangan berpikirnya.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan dasar keberhasilan pendidikan selanjutnya, anak merupakan tunas bangsa yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohaninya, sehingga diharapkan di kemudian hari menjadi anak yang tumbuh dewasa dengan keadaan yang sehat serta mempunyai rasa tanggungjawab dan berguna bagi bangsa dan negaranya, untuk itu anak sekolah dasar harus disiapkan sesuai dengan tahap.

Menurut Yusuf (2004: 24) menyatakan pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase yaitu:

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

Masa anak usia sekolah dasar dalam usia (6-12 tahun) dan siswa kelas atas berusia 10-12 tahun merupakan tahap perkembangan selanjutnya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dimana ia lebih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Menurut Izzaty, dkk (2013: 102-103) menyatakan tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi:

1. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
2. Membina hidup sehat.
3. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
4. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
5. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
6. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif.
7. Mengembangkan kata hati dan moral.
8. Mencapai kemandirian pribadi.

Olahraga beregu dan kompetisi sangat penting artinya tetapi bukan waktu yang tepat untuk memusatkan dalam satu jenis olahraga saja, beberapa cabang olahraga yang dianjurkan bagi anak usia sekolah dasar adalah berenang, senam, sepak bola dan basket. Perubahan-perubahan fisiologis yang lain adalah sistem peredaran darah, termasuk jantung dan pembuluh-pembuluh darah yang berkembang hingga dewasa. Pertumbuhan ini ditandai dengan naiknya tekanan darah, pada wanita biasanya denyut nadinya lebih cepat dari pria. Perubahan pada sistem pernafasan juga nampak jelas, kenaikan yang cukup menyolok dapat ditemui baik pada anak perempuan maupun laki-laki, pada anak perempuan pertumbuhannya makin lama makin berkurang, sistem pencernaan juga mengalami perkembangan karena semakin bertambahnya kebutuhan makanan. Masa anak usia sekolah dasar dalam usia (sekitar 6-12 tahun) dan siswa kelas atas berusia 10-12 tahun merupakan tahap perkembangan selanjutnya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dimana ia lebih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Menurut Bloom dalam (Maryatun, 2015: 24) , pada anak usia Sekolah Dasar biasanya sedang mengalami pertumbuhan baik pertumbuhan intelektual,

emosional maupun pertumbuhan badaniyah, di mana kecepatan pertumbuhan anak pada masing-masing aspek tersebut tidak sama, sehingga terjadi berbagai variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Ini adalah suatu faktor yang menimbulkan adanya perbedaan individual pada anak-anak sekolah dasar walaupun mereka dalam usia yang sama.

Perkembangan aspek psikologi siswa Sekolah Dasar menurut Bloom dalam (Maryatun, 2015: 24- 25) , perkembangan psikologi siswa Sekolah Dasar meliputi 3 aspek, yaitu: aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

a. Perkembangan aspek kognitif siswa Sekolah Dasar.

Proses perkembangan kognitif manusia sebenarnya mulai berlangsung semenjak ia dilahirkan. Menurut Jean Piaget, anak usia Sekolah Dasar tergolong pada tahap *concrete operational*. Pada fase ini kemampuan berfikirnya masih bersifat intuitif, yaitu berfikir dengan mengandalkan ilham. Dalam periode ini anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operations* (satuan langkah berpikir). Kemampuan satuan langkah berpikir ini berfaedah bagi anak untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri. Anak sudah berkembang ke arah berpikir konkrit dan rasional.

b. Perkembangan aspek afektif siswa Sekolah Dasar.

Seperti dalam proses perkembangan lainnya, proses perkembangan afektif siswa juga berkaitan dengan proses belajar. Konsekuensinya, kualitas hasil perkembangan sosial siswa sangat bergantung kualitas proses belajar siswa tersebut, baik di lingkungan sekolah, keluarganya, maupun dilingkungan yang lebih luas. Ini artinya proses belajar sangat menentukan kemampuan siswa dalam bersikap dan berperilaku sosial yang selaras dengan norma moral, agama, tradisi, hukum dan norma yang berlaku di masyarakat.

c. Perkembangan aspek psikomotor siswa Sekolah Dasar.

Semua kapasitas bawaan merupakan modal dasar yang sangat penting bagi kelanjutan perkembangan anak. Proses pendidikan dan pengajaran (khususnya di Sekolah), merupakan pendukung yang berarti bagi perkembangan motor atau fisik anak, terutama dalam hal perolehan kecakapan-kecakapan psikomotor anak. Ketika anak memasuki usia Sekolah Dasar perkembangan fisiknya mulai tampak benar-benar seimbang dan proporsional. Artinya, organ-organ jasmani tumbuh serasi dan tidak lebih

panjang atau lebih pendek dari yang semestinya. Gerakan-gerakan organ anak juga menjadi lincah dan terarah seiring dengan munculnya keberanian mentalnya.

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

B. Penelitian yang Relevan

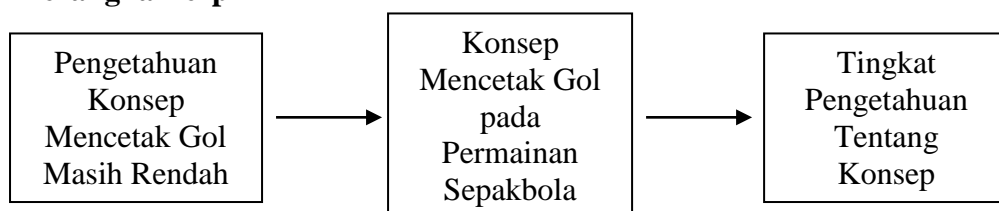
Untuk membantu penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Sulistya Yuniarto (2011), dengan judul "Tingkat Ketampilan Dasar Bermain Sepakbola Siswa Putra Kelas V SD Negeri Giwangan Kota Yogyakarta Tahun 2011". Subyek penelitian adalah siswa putra kelas V SD Negeri Giwangan Kota Yogyakarta, yang berjumlah 31 siswa. Tes yang digunakan adalah tes standar dari Depdiknas 2001. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat ketrampilan dasar bermain sepakbola. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dengan presentase dengan metode kuantitatif. Hasil penelitiannya

menunjukkan bahwa tingkat ketrampilan bermain sepakbola dengan kategori 64, 5%, cukup 32, 3 %, sedang 3, 2 %.

- 2) Yunanta Eka Prasetya (2009) yang berjudul “Kemampuan Dasar Sepakbola Siswa SD Negeri I Paliyan Gunungkidul yang mengikuti Ekstrakurikuler Sepakbola”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan dasar bermain sepakbola siswa SD Negeri I Paliyan Gunungkidul yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola. Sampel yang digunakan adalah seluruh populasi sebanyak 30 siswa. Instrumen yang digunakan adalah *The David Lee Soccer Potential Circuit Test*, yaitu butir ketiga atau tes teknik dengan bola. Tes tersebut diukur dengan satuan detik sampai sepersepuluh detik. Teknik analisis data menggunakan analisis statistic deskriptif dengan persentase. Hasil penelitiannya: baik sekali sebanyak 1 anak, atau sebesar 3,3%, kategori baik sebanyak 10 anak atau sebesar 33,3%, kategori cukup sebanyak 12 anak atau sebesar 40%, dan sebanyak 7 anak atau sebesar 23,4% kategori kurang.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 5. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1. Menurut Sukardi (2010: 157) penelitian deskriptif yaitu penelitian, dimana pengumpulan data untuk mengetes pertanyaan penelitian atau hipotesis yang berkaitan dengan keadaan sekarang. Menurut Sarwono (2006: 138) penelitian deskriptif mengacu pada transformasi data mentah ke dalam suatu bentuk yang akan membuat pembaca lebih mudah memahami dan menafsirkan maksud dari data atau angka yang ditampilkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes benar salah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SD Negeri Bendungan 1. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2018.

C. Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2002: 108) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sugiyono (2007: 215). “populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya”. Sesuai dengan pendapat tersebut, yang menjadi subjek dalam penelitian adalah peserta ekstrakurikuler sepakbola di SD Negeri Bendungan 1

yang berjumlah 23 siswa, karena keseluruhan populasi dijadikan sampel sehingga disebut penelitian populasi/*total sampling*.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Arikunto, (2002: 96) “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan konsep mencetak gol dalam permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SD Negeri Bendungan 1. Pengetahuan adalah merupakan hasil dari proses mencari tahu, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu yang diketahui atau disadari oleh seseorang. Sehingga dalam penelitian ini membahas pada tingkat pengetahuan atau C1 dengan kategori mengetahui, memahami, dan aplikasi. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa SD Negeri Bendungan 1 terhadap konsep mencetak gol dalam permainan sepakbola digunakan tes benar-salah yang berkaitan dengan pengetahuan konsep mencetak gol dalam permainan sepakbola. Tingkat kemampuan kognitif dalam penelitian ini diartikan sebagai skor tingkat pengetahuan siswa SD Negeri Bendungan 1 tentang konsep mencetak gol dalam permainan sepakbola. Adapun yang menjadi pernyataan dalam instrumen dalam bentuk tes pada penelitian ini adalah mengenai materi pengetahuan peraturan gol, pemahaman teknik mencetak gol, dan aplikasi konsep mencetak gol.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan sesuatu metode. Menurut Arikunto (2002: 136), “Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen berupa tes yang digunakan adalah tes benar-salah.

Setelah tes tersusun langkah selanjutnya kemudian diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen skor total atau dengan mencari daya pembeda skor tiap item dari kelompok yang memberikan jawaban tinggi dan jawaban rendah. Instrumen penelitian tentang pengetahuan sepakbola disusun berdasarkan kisi-kisi yang pengembangannya disesuaikan dengan prinsip test pengetahuan hasil belajar kognitif dan materi sepakbola. Jumlah soal terdiri dari 25 butir soal yang berupa tes benar-salah. Butir-butir pertanyaan disusun menggunakan tolak ukur bagi setiap indikator, responden tinggal memilih jawaban yang disediakan. Digunakan skala dikotomi dengan cara memberi skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen dalam bentuk tes penelitian menurut Hadi (1991: 7-11) sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Langkah pertama adalah mendefinisikan konstrak berarti membatasi perubahan atau variabel yang akan diteliti. Konstrak dalam penelitian merupakan suatu tahapan yang bertujuan memberikan batasan dari arti konstrak yang akan diteliti, dengan demikian nantiya tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Konstrak dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD Negeri Bendungan 1.

b. Menyidik Faktor

Menetapkan dimensi-dimensi yaitu menemukan unsur-unsur atau bagian-bagian yang ada pada sebuah konstrak. Faktor-faktor tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SD Negeri Bendungan 1 yaitu: Pengetahuan peraturan gol, pemahaman teknik mencetak gol, dan aplikasi konsep mencetak gol.

c. Menyusun butir-butir

Langkah ketiga adalah menyusun butir pertanyaan berdasarkan faktor yang menyusun konstrak. Butir pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor. Kisi-kisi instrumen penelitian pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba

Variabel	Faktor	Indikator	Item		Σ Butir
			+	-	
Tingkat Pengetahuan Tentang Konsep Mencetak Gol dalam Sepakbola	Pengetahuan Peraturan Gol	1. Bola	1	2,3	3
		2. Pemain	5	4	2
	Pemahaman Teknik Mencetak Gol	1. Teknik Mencetak Gol	6, 8	7	3
		2. Perkenaan Kaki	9	10	2
		3. Peluang Mencetak Gol	12, 13	11	3
	Aplikasi Konsep Mencetak Gol	1. Menembak Rendah	14, 16	15	3
		2. Menembak Jauh dari Penjaga Gawang	18, 19	17	3
		3. Menembak Melewati Penjaga Gawang	20, 22	21	3
		4. Perkenaan	23, 25	24	3
	Jumlah		14	11	25

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- Peneliti mencari data siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SD Negeri Bendungan 1.
- Peneliti menyebarkan instrumen kepada responden.
- Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil pengisian instrumen dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas

Bentuk akhir dari tes yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Arikunto (2002: 144), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen penelitian dan mengetahui validitas dan realibilitas instrumen. Sebelumnya, peneliti melakukan validasi ahli/*expert judgment*. *Expert Judgement* dalam penelitian ini yaitu Bapak Saryono, M.Or. Uji coba dilaksanakan di SD Negeri Banyubening III dengan jumlah responden sebanyak 23 siswa. Karakteristik latar belakang lokasi sekolah yang berdekatan yaitu satu Kecamatan Karangmojo, kondisi sosial dan ekonomi yang relatif sama dengan subjek yang akan diteliti menjadi alasan dipilihnya sekolah ini untuk dilaksanakannya uji coba penelitian. Langkah-langkah uji coba sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2002: 144) “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2002: 240). Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen

No	Butir	r hitung	r tabel (23;5%)	Keterangan
1	Butir 01	0,675	0,396	Valid
2	Butir 02	0,904	0,396	Valid
3	Butir 03	0,950	0,396	Valid
4	Butir 04	0,950	0,396	Valid
5	Butir 05	0,950	0,396	Valid
6	Butir 06	0,750	0,396	Valid
7	Butir 07	0,813	0,396	Valid
8	Butir 08	0,539	0,396	Valid
9	Butir 09	0,904	0,396	Valid
10	Butir 10	0,787	0,396	Valid
11	Butir 11	0,950	0,396	Valid
12	Butir 12	0,756	0,396	Valid
13	Butir 13	0,750	0,396	Valid
14	Butir 14	0,813	0,396	Valid
15	Butir 15	0,750	0,396	Valid
16	Butir 16	0,904	0,396	Valid
17	Butir 17	0,787	0,396	Valid
18	Butir 18	0,707	0,396	Valid
19	Butir 19	0,052	0,396	Tidak Valid
20	Butir 20	0,780	0,396	Valid
21	Butir 21	0,879	0,396	Valid
22	Butir 22	0,950	0,396	Valid
23	Butir 23	0,756	0,396	Valid
24	Butir 24	0,675	0,396	Valid
25	Butir 25	0,904	0,396	Valid

Berdasarkan tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa dari 25 butir terdapat satu butir tidak valid, yaitu butir nomor 19 ($r \text{ hitung } 0,052 < r \text{ tabel } (df \text{ } 23;0,05) 0,396$), kemudian dilakukan perbaikan 1 item pada no. 19 dari butir tidak valid dengan mengganti pernyataan no. 19 menjadi “Gol jarang terjadi dari tembakan setengah lapangan” kemudian diujicobakan kembali kepada responden yang sama sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Setelah Perbaikan

No	Butir	r hitung	r tabel (23;5%)	Keterangan
1	Butir 01	0,629	0,396	Valid
2	Butir 02	0,902	0,396	Valid
3	Butir 03	0,948	0,396	Valid
4	Butir 04	0,948	0,396	Valid
5	Butir 05	0,948	0,396	Valid
6	Butir 06	0,762	0,396	Valid
7	Butir 07	0,812	0,396	Valid
8	Butir 08	0,762	0,396	Valid
9	Butir 09	0,915	0,396	Valid
10	Butir 10	0,780	0,396	Valid
11	Butir 11	0,948	0,396	Valid
12	Butir 12	0,750	0,396	Valid
13	Butir 13	0,762	0,396	Valid
14	Butir 14	0,812	0,396	Valid
15	Butir 15	0,762	0,396	Valid
16	Butir 16	0,915	0,396	Valid
17	Butir 17	0,780	0,396	Valid
18	Butir 18	0,708	0,396	Valid
19	Butir 19	0,099	0,396	Tidak Valid
20	Butir 20	0,773	0,396	Valid
21	Butir 21	0,889	0,396	Valid
22	Butir 22	0,948	0,396	Valid
23	Butir 23	0,750	0,396	Valid
24	Butir 24	0,629	0,396	Valid
25	Butir 25	0,902	0,396	Valid

Berdasarkan tabel 5 diatas, menunjukan bahwa butir nomor 19 (r hitung $0,099 < r$ tabel (df 23;0,05) 0,396), tidak valid lagi maka soal no. 19 tidak digunakan dalam penelitian sehingga terdapat 24 butir yang digunakan untuk penelitian.

Kisi-kisi instrumen angket penelitian disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Item		Σ Butir
			+	-	
Tingkat Pengetahuan Tentang Konsep Mencetak Gol dalam Sepakbola	Pengetahuan Peraturan Gol	1. Bola	1	2,3	3
		2. Pemain	5	4	2
	Pemahaman Teknik Mencetak Gol	1. Teknik Mencetak Gol	6, 8	7	3
		2. Perkenaan Kaki	9	10	2
		3. Peluang Mencetak Gol	12, 13	11	3
	Aplikasi Konsep Mencetak Gol	1. Menembak Rendah	14, 16	15	3
		2. Menembak Jauh dari Penjaga Gawang	18	17	2
		3. Menembak Melewati Penjaga Gawang	21	19, 20	3
		4. Perkenaan	22, 24	23	3
	Jumlah		14	10	24

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2002: 154). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2002: 171).

Hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,979	24

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2015: 43):

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Pengkategorian menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Menurut Azwar (2014: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Tinggi
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Sedang
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat Rendah

(Azwar, 2014: 163)

Keterangan:

M : nilai rata-rata (*mean*)

X : skor

S : *standar deviasi*

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data tentang tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1, yang diungkapkan dengan tes yang berjumlah 24 butir, dan terbagi dalam tiga faktor, yaitu (1) pengetahuan peraturan gol, (2) pemahaman teknik mencetak gol, dan (3) aplikasi konsep mencetak gol. Hasil analisis dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 didapat skor terendah (*minimum*) 10,00, skor tertinggi (*maksimum*) 20,00, rerata (*mean*) 15,26, nilai tengah (*median*) 16,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 16,00, *standar deviasi* (SD) 2,54. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa tentang
Konsep Mencetak Gol

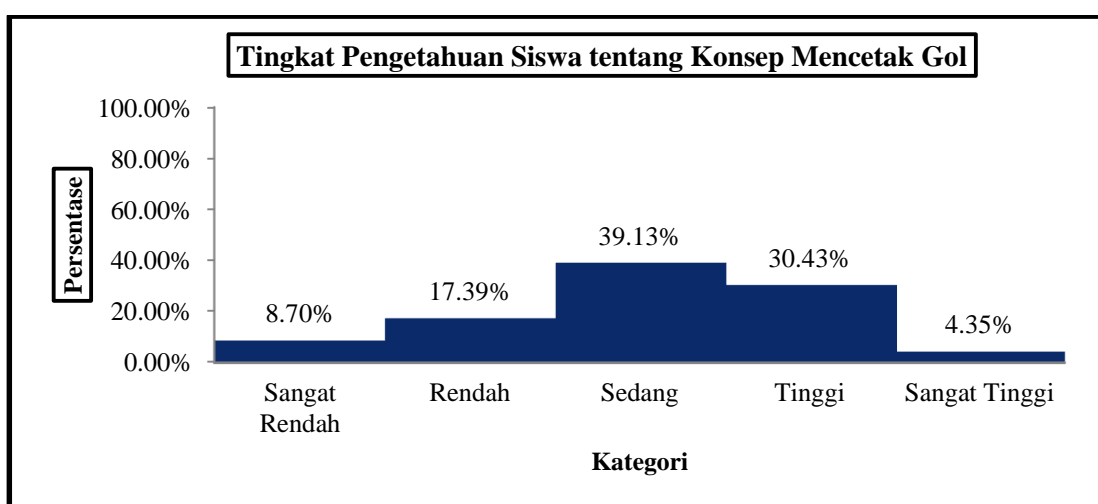
Statistik	
<i>N</i>	23
<i>Mean</i>	15,2609
<i>Median</i>	16,0000
<i>Mode</i>	16,00 ^a
<i>Std. Deviation</i>	2,54447
<i>Minimum</i>	10,00
<i>Maximum</i>	20,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Konsep Mencetak Gol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$19,08 < X$	Sangat Tinggi	1	4,35%
2	$16,53 < X \leq 19,08$	Tinggi	7	30,43%
3	$13,99 < X \leq 16,53$	Sedang	9	39,13%
4	$11,44 < X \leq 13,99$	Rendah	4	17,39%
5	$X \leq 11,44$	Sangat Rendah	2	8,70%
Jumlah			23	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 10 tersebut di atas tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 dapat disajikan pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Konsep Mencetak Gol

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 7 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 8,70% (2 siswa), “rendah” sebesar 17,39% (4 siswa), “sedang” sebesar 39,13% (9 siswa), “tinggi” sebesar 30,43% (7 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 4,35% (1 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 15,26, tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 dalam kategori “sedang”.

1. Faktor Pengetahuan Peraturan Gol

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berdasarkan faktor pengetahuan peraturan gol didapat skor terendah (*minimum*) 2,00, skor tertinggi (*maksimum*) 5,00, rerata (*mean*) 3,61, nilai tengah (*median*) 3,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 3,00, *standar deviasi* (SD) 1,16. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Berdasarkan Faktor Pengetahuan Peraturan Gol

Statistik	
<i>N</i>	23
<i>Mean</i>	3,6087
<i>Median</i>	3,0000
<i>Mode</i>	3,00
<i>Std, Deviation</i>	1,15755
<i>Minimum</i>	2,00
<i>Maximum</i>	5,00

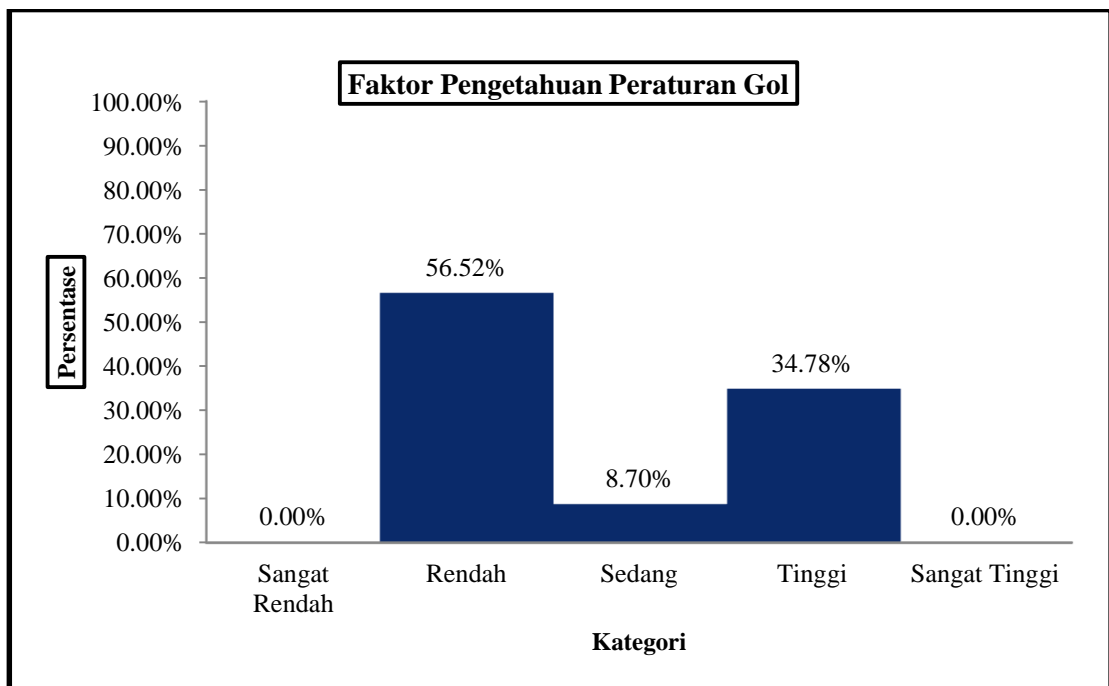
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler

sepakbola di SD N Bendungan 1 berdasarkan faktor pengetahuan peraturan gol disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Faktor Pengetahuan Peraturan Gol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$5,35 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$4,19 < X \leq 5,35$	Tinggi	8	34,78%
3	$3,03 < X \leq 4,19$	Sedang	2	8,70%
4	$1,87 < X \leq 3,03$	Rendah	13	56,52%
5	$X \leq 1,87$	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			23	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 12 tersebut di atas tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berdasarkan faktor pengetahuan peraturan gol dapat disajikan pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Batang Faktor Pengetahuan Peraturan Gol

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 8 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berdasarkan faktor pengetahuan peraturan gol berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), “rendah” sebesar 56,52% (13 siswa), “sedang” sebesar 8,70% (2 siswa), “tinggi” sebesar 34,78% (8 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 3,61, tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berdasarkan faktor pengetahuan peraturan gol dalam kategori “sedang”.

2. Faktor Pemahaman Teknik Mencetak Gol

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berdasarkan faktor pemahaman teknik mencetak gol didapat skor terendah (*minimum*) 4,00, skor tertinggi (*maksimum*) 7,00, rerata (*mean*) 5,43, nilai tengah (*median*) 5,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 5,00, standar deviasi (SD) 0,89. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Deskriptif Statistik Berdasarkan Faktor Pemahaman Teknik Mencetak Gol

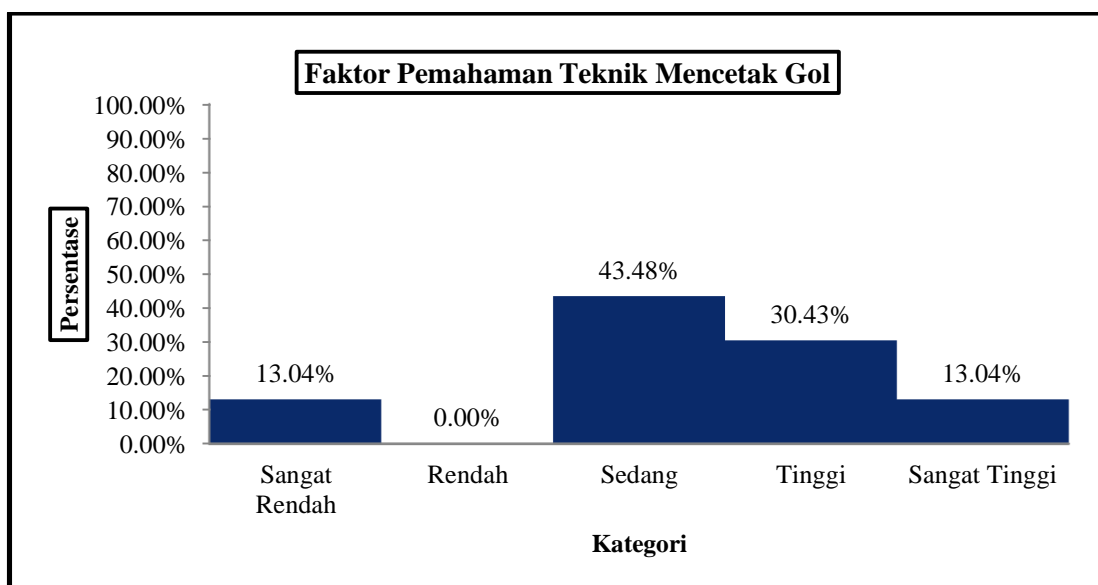
Statistik	
<i>N</i>	23
<i>Mean</i>	5,4348
<i>Median</i>	5,0000
<i>Mode</i>	5,00
<i>Std, Deviation</i>	,89575
<i>Minimum</i>	4,00
<i>Maximum</i>	7,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berdasarkan faktor pemahaman teknik mencetak gol disajikan pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Faktor Pemahaman Teknik Mencetak Gol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$6,78 < X$	Sangat Tinggi	3	13,04%
2	$5,88 < X \leq 6,78$	Tinggi	7	30,43%
3	$4,99 < X \leq 5,88$	Sedang	10	43,48%
4	$4,09 < X \leq 4,99$	Rendah	0	0%
5	$X \leq 4,09$	Sangat Rendah	3	13,04%
Jumlah			23	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 14 tersebut di atas tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berdasarkan faktor pemahaman teknik mencetak gol dapat disajikan pada gambar 9 sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Batang Faktor Pemahaman Teknik Mencetak Gol

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 9 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berdasarkan faktor pemahaman teknik mencetak gol berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 13,04% (3 siswa), “rendah” sebesar 0% (0 siswa), “sedang” sebesar 43,48% (10 siswa), “tinggi” sebesar 30,43% (7 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 13,04% (3 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 5,43, tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berdasarkan faktor pemahaman teknik mencetak gol dalam kategori “sedang”.

3. Faktor Aplikasi Konsep Mencetak Gol

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berdasarkan faktor aplikasi konsep mencetak gol didapat skor terendah (*minimum*) 3,00, skor tertinggi (*maksimum*) 9,00, rerata (*mean*) 6,22, nilai tengah (*median*) 6,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 7,00, *standar deviasi* (SD) 1,88. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Deskriptif Statistik Berdasarkan Faktor Aplikasi Konsep Mencetak Gol

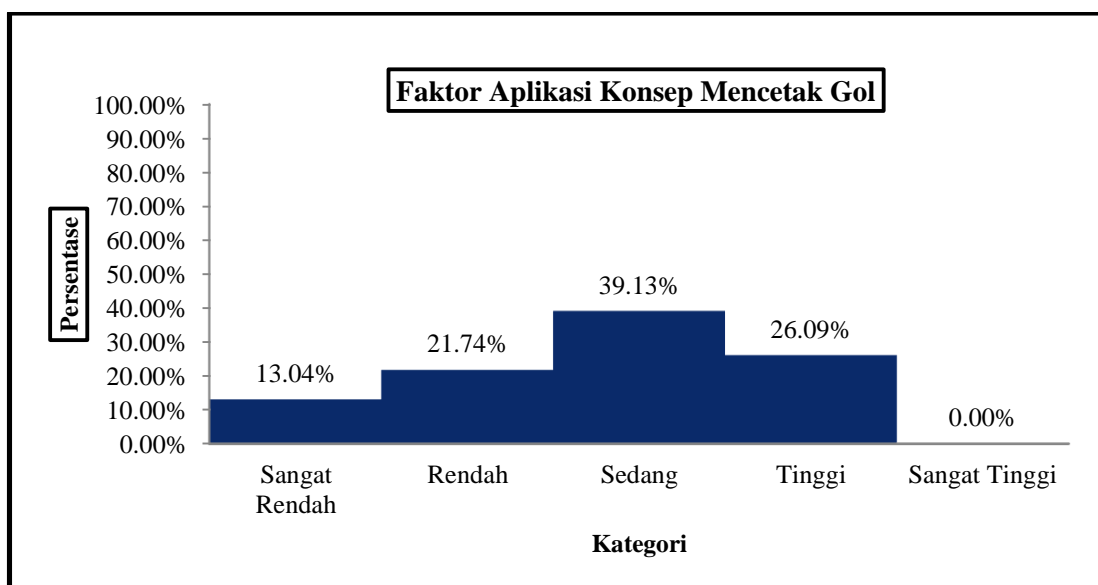
Statistik	
<i>N</i>	23
<i>Mean</i>	6,2174
<i>Median</i>	6,0000
<i>Mode</i>	7,00
<i>Std, Deviation</i>	1,88189
<i>Minimum</i>	3,00
<i>Maximum</i>	9,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berdasarkan faktor aplikasi konsep mencetak gol disajikan pada tabel 16 sebagai berikut:

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Faktor Aplikasi Konsep Mencetak Gol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$9,04 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$7,16 < X \leq 9,04$	Tinggi	6	26,09%
3	$5,28 < X \leq 7,16$	Sedang	9	39,13%
4	$3,39 < X \leq 5,28$	Rendah	5	21,74%
5	$X \leq 3,39$	Sangat Rendah	3	13,04%
Jumlah			23	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 16 tersebut di atas tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berdasarkan faktor aplikasi konsep mencetak gol dapat disajikan pada gambar 10 sebagai berikut:



Gambar 10. Diagram Batang Faktor Aplikasi Konsep Mencetak Gol

Berdasarkan tabel 16 dan gambar 10 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berdasarkan faktor aplikasi konsep mencetak gol berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 13,04% (3 siswa), “rendah” sebesar 21,74% (5 siswa), “sedang” sebesar 39,13% (9 siswa), “tinggi” sebesar 26,09% (6 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 6,22, tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berdasarkan faktor aplikasi konsep mencetak gol dalam kategori “sedang”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1, yang terbagi dalam tiga faktor, yaitu (1) pengetahuan peraturan gol, (2) pemahaman teknik mencetak gol, dan (3) aplikasi konsep mencetak gol. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berada pada kategori “sedang”. Secara rinci, hasil paling besar yaitu pada kategori sedang sebesar 39,13% (9 siswa), selanjutnya kategori tinggi yaitu sebesar 30,43% (7 siswa), dan kategori rendah sebesar 17,39% (4 siswa).

Dengan rincian pada kategori “sangat tinggi” sebesar 4,33% (1 siswa) dengan jumlah benar 20 soal dari 24 soal pada kategori tinggi sebesar 30,43% (7 siswa) dengan jumlah benar rentang 17-19 soal dengan persebaran 5 siswa mempunyai nilai benar 17, 1 siswa mempunyai nilai benar 18, dan 1 siswa

mempunyai nilai benar 19. Pada kategori “sedang” sebesar 39,13% (9 siswa) dengan jumlah benar 14-16 soal dengan persebaran 2 siswa mempunyai nilai benar 14, 2 siswa mempunyai nilai benar 15, dan 5 siswa mempunyai nilai benar 16. Pada kategori “rendah” sebesar 17,39% (4 siswa) dengan jumlah benar 12 dan 13 soal, dengan persebaran 2 siswa mempunyai nilai benar 12, dan 2 siswa mempunyai nilai benar 13. Pada kategori “sangat rendah” sebesar 8,70% (2 siswa) dengan jumlah benar 11 dan 10 soal, dengan persebaran 1 siswa mempunyai nilai 10, dan 1 siswa mempunyai nilai 11. Soal paling “tinggi” pada no.18 dengan jumlah 23 butir soal benar dengan pernyataan “Tembakan dilakukan dengan pelan, tetapi bola diarahkan jauh dari penjaga gawang untuk mencetak gol”. Dan soal paling rendah pada no.20 dengan jumlah 3 butir soal benar dengan pernyataan “Jika penjaga gawang maju pemain langsung menembakkan kearah penjaga gawang untuk mencetak gol”. Sehingga rata-rata tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol adalah 15,26 dalam kategori “sedang”.

Secara lebih rinci tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Pengetahuan Peraturan Gol

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa faktor pengetahuan peraturan gol secara keseluruhan adalah dengan rincian pada kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa) dengan jumlah benar 0 soal. Pada kategori “tinggi” sebesar 34,78% (8 siswa) dengan jumlah benar soal dengan persebaran 5 siswa mempunyai nilai benar 5. Pada kategori “sedang sebesar” 8,70% (2 siswa) dengan persebaran 2 siswa mempunyai nilai benar 4. Pada kategori “rendah” sebesar

56,52% (13 siswa) dengan persebaran 9 siswa mempunyai nilai benar 3 dan 4 siswa mempunyai nilai benar 2. Pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa) dengan jumlah benar 0 soal. Soal paling tinggi pada no.1 dengan jumlah 22 butir soal benar dengan pernyataan “Gol terjadi jika bola melewati kedalam garis gawang, tiang gawang dan mistar gawang”. Dan soal paling rendah pada no.2 dan no.5 dengan jumlah 13 butir soal yang benar, untuk pernyataan nomer 2 “Gol terjadi jika bola dari lemparan kedalam masuk ke gawang”, pernyataan no.5 “Pemain paling depan mencetak gol”. Sehingga rata-rata faktor pengetahuan peraturan gol adalah 3,61 dalam kategori “sedang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam faktor pengetahuan peraturan gol masih mayoritas rendah dengan 13 siswa tetapi terdapat 8 siswa telah mengetahui peraturan gol, sehingga tingkat pengetahuan tentang konsep mencetak gol masih kurang aplikatif dalam kegiatan ekstrakurikuler sepak bola di SD N Bendungan 1. Karena dipengaruhi faktor usia yang mayoritas mengikuti ekstrakurikuler sepakbola adalah keals 4 dengan jumlah 10 siswa yang belum mempunyai mental yang baik dalam mengikuti suatu kegiatan. Pengalaman dalam pertandingan juga mempengaruhi terhadap pengetahuan peraturan gol, karena semakin berpengalaman maka siswa akan mempunyai pengetahuan peraturan gol yang luas. Sehingga faktor pengetahuan peraturan gol mempunyai pengaruh 20,83% dari tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol.

2. Faktor Pemahaman Teknik Mencetak Gol

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa faktor pemahaman teknik mencetak gol secara keseluruhan adalah dengan rincian pada kategori “sangat

tinggi” sebesar 13,04% (3 siswa) dengan jumlah benar 7 soal dengan persebaran 3 siswa. Pada kategori “tinggi” sebesar 30,43 % (7 siswa) dengan jumlah benar 6 soal dengan persebaran 7 siswa. Pada kategori “sedang” sebesar 43,48% (10 siswa) dengan jumlah benar 5 soal dengan persebaran 10 siswa. Pada kategori “rendah” sebesar 0% (0 siswa). Pada kategori “sangat rendah” sebesar 13,04% (3 siswa) dengan jumlah benar 4 soal dengan persebaran 3 siswa. Soal paling tinggi pada no.11 dengan jumlah 22 butir soal benar dengan pernyataan “Banyaknya tembakan ke gawang dapat memperkecil peluang mencetak gol”. Dan soal paling rendah pada no.12 dengan jumlah 8 butir soal benar dengan pernyataan “Gol terjadi jika penjaga gawang menangkis bola didepan gawang, bola dapat ditendang kembali ke gawang oleh terdapan”. Sehingga rata-rata faktor pemahaman teknik mencetak gol adalah 5,43 dalam kategori “sedang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam faktor pemahaman teknik mencetak gol mayoritas sedang dengan 10 siswa, tetapi sudah terdapat 3 siswa yang sudah paham teknik mencetak gol dengan baik. Karena dipengaruhi oleh pengalaman bertanding yang sebagian siswa mengikuti SSB, sehingga sudah paham tentang beberapa teknik dalam sepakbola salah satunya mencetak gol. Untuk meningkatkan pemahaman teknik mencetak gol harus di tekankan lagi karena pemahaman teknik mencetak gol mempunyai pengaruh 33,34% dari tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol.

3. Faktor Aplikasi Konsep Mencetak Gol

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa faktor aplikasi konsep mencetak gol secara keseluruhan adalah dengan rincian pada kategori “sangat

tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Pada kategori “tinggi” sebesar 26,09% (6 siswa) dengan jumlah benar 8 dan 9 soal dengan persebaran 3 siswa mempunyai nilai 8 dan 3 siswa mempunyai nilai 9. Pada kategori “sedang” sebesar 39,13% (9 siswa) dengan jumlah benar 6 dan 7 soal dengan persebaran 4 siswa mempunyai nilai 6 dan 5 siswa mempunyai nilai 7. Pada kategori “rendah” sebesar 21,74% (5 siswa) dengan jumlah benar 4 dan 5 soal, dengan persebaran 1 siswa mempunyai nilai 4 dan 4 siswa mempunyai nilai 5. Pada kategori “sangat rendah” sebesar 13,04% (3 siswa) dengan jumlah benar 3 soal dengan persebaran 3 siswa mempunyai nilai 3. Soal paling tinggi pada no.18 dengan jumlah 23 butir soal benar dengan pernyataan “Tembakan dilakukan dengan pelan, tetapi bola diarahkan jauh dari penjaga gawang untuk mencetak gol”. Dan soal paling rendah pada no.20 dengan jumlah 3 butir soal benar dengan pernyataan “Jika penjaga gawang maju, pemain langsung menembak kearah penjaga gawang untuk mencetak gol”. Sehingga rata-rata faktor aplikasi konsep mencetak gol adalah 6,22 dalam kategori “sedang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam faktor aplikasi konsep mencetak gol mayoritas sedang dengan 9 siswa yang sudah mengetahui bagaimana mengaplikasikan konsep mencetak gol. Seharusnya aplikasi konsep mencetak gol diterapkan lebih banyak agar siswa mengetahui langsung pada saat latihan dilaksanakan. Karena dipengaruhi oleh faktor lingkungan, mayoritas anak dari pedesaan yang setiap sore bermain sepakbola, secara tidak langsung siswa sudah mengaplikasikan konsep mencetak gol, meskipun belum maksimal karena kurangnya pendampingan. aplikasi konsep mencetak gol mempunyai pengaruh 45,83% dari tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol.

Menurut Bloom dalam (Dimiyati & Mudjiono, 2002: 26- 27) “pengetahuan pada hakekatnya mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkaitan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode. Penelitian ini membahas tentang tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1. Gol adalah bola harus melewati dan masuk ke dalam gawang secara menyeluruh. Proses terjadinya gol adalah suatu keadaan yang tercipta bila bola sepenuhnya melewati separuh gawang, di antara tiang gawang dan di bawah mistar, asalkan sebelum itu tidak terjadi pelanggaran terhadap peraturan permainan yang dilakukan oleh tim yang memasukkan gol (FIFA, 2010: 56).

Sebuah gol tercipta karena adanya proses kerja sama antar pemain sehingga proses terjadinya sampai terciptanya gol berasal dari sebuah konsep. Mencetak gol adalah konsep permainan yang mutlak perlu dikuasai oleh sebuah tim, berbeda dengan teknik permainan yang hanya dikuasai oleh seorang pemain. Konsep dapat dilakukan dengan melibatkan 2 pemain atau lebih. Dalam permainan sepakbola cara untuk meningkatkan angka bagi tim adalah dengan mencetak gol. Sebuah gol dianggap telah terjadi dan sah jika bola seluruhnya telah melewati garis gawang lawan, dan masuk kedalam area yang dibatasi oleh dua tiang dan sebuah mistar horizontal di bagian atasnya atau yang disebut dengan gawang. Karena hasil penelitian menunjukkan bahwa di SD N Bendungan 1 pada kegiatan ekstrakurikuler sepak bola terdapat 1 siswa yang sudah mengetahui peraturan gol, memahami teknik mencetak gol, dan dapat mengaplikasikan konsep

mencetak gol. Tetapi masih ada beberapa siswa yang sudah mengetahui peraturan gol tetapi belum memahami teknik dan mengaplikasikan konsep mencetak gol, sudah memahami teknik tetapi tidak mengetahui peraturan gol dan mengaplikasikan konsep mencetak gol, atau sudah dapat mengaplikasikan konsep mencetak gol tetapi belum mengetahui peraturan gol dan memahami teknik mencetak gol. Oleh karena itu untuk dapat mengetahui tentang konsep mencetak gol harus mengetahui peraturan gol, memahami teknik mencetak gol, dan mengaplikasikan konsep mencetak gol dengan memberikan materi pada saat latihan berlangsung tidak hanya memperhatikan pada aspek psikomotoriknya saja. Diharapkan siswa dapat bermain dengan benar dan tidak melakukan kesalahan-kesalahan saat bermain sepak bola.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

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

1. Penelitian seharusnya ditambah dengan pembahasan melalui wawancara secara mendalam.
2. Penelitian ini hanya membahas tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepak bola di SD N Bendungan 1 akan lebih baik dilakukan dengan analisis lain- lain untuk mengetahui dari faktor- faktor lain.

3. Keterbatasan pengetahuan siswa tentang istilah dalam pengambilan data, seperti istilah di dalam bahasa Inggris.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 8,70% (2 siswa), “rendah” sebesar 17,39% (4 siswa), “sedang” sebesar 39,13% (9 siswa), “tinggi” sebesar 30,43% (7 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 4,35% (1 siswa).

B. Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Dengan diketahui tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 dapat digunakan untuk mengetahui peraturan gol, pemahaman konsep mencetak gol, dan aplikasi konsep mencetak gol.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol.

3. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.

D. Saran

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 dengan memperluas subyek penelitian.
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa tentang konsep mencetak gol pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1 dengan menggunakan metode lain berupa wawancara, *survey*, atau observasi langsung.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. (2016). *Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola Di SMP Negeri 1 Sawangan. Skripsi* Yogyakarta: FIK UNY.
- Amiq, F. & Istofian, S.R. (2016). *Model Drill untuk Meningkatkan Teknik Menendang Bola (Shooting) dalam Permainan Sepakbola Usia 13- 14 tahun. Jurnal Kevelatihan Olahraga*, 1, 106.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aprilianto, M. & Tomoliyus. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Untuk Meningkatkan Aspek Psikologis Anak Usia 12- 13 Tahun di Yogyakarta. Jurnal Olahraga*, 4, 34- 46.
- Azwar, Saifuddin. (2010). *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Gunawan, I. & Palupi, R. A. (2012). *Taksonomi Bloom- Revisi Ranah Kognitif : Kerangka Landasan untuk Pembelajaran , Pengajaran, dan Penilaian*. 16- 40.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai Dengan Basica*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Ichsan, R.N (2013). *Pengaruh Latihan Small-Sided Games terhadap Akurasi Passing Mendatar Siswa yang Mengikuti EkstraKurikuler Sepakbola Di SMP N 1 Nglipar Gunungkidul. Skripsi* Yogyakarta: FIK UNY.

- Irianto, S. (). *Standardisasi Kecakapan Bermaian Sepakbola untuk Siswa Sekolah Sepakbola (SSB) KU 14-15 Tahun Sedaerah Istimewa Yogyakarta*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131808328/Standardisasi.pdf> pada tanggal 1 Desember 2017, pukul 20.00 WIB.
- Jusuf, K. (1982). *Sepakbola Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.
- Komarudin. (2011). *Dasar Gerak Sepakbola*. Diktat. FIK UNY.
- Luxbacher, J.A. (2004). *Sepakbola: Langkah-Langkah Menuju Sukses*.
- Maryatun, T. (2015). *Keterampilan Shooting dalam Permainan Sepakbola Siswa Kelas IV dan V SD Muhammadiyah Kragan Kecamatan Tempel Kabupaten Sleman*. Skripsi Yogyakarta: FIK UNY.
- Mielke, D. (2007). *Dasar-dasar Sepakbola. Human Kinetics*: PT. Intan Sejati.
- Milenković, D & Stanojević, I. (2013). *Accuracy In Football: Scoring A Goal As The Ultimate Objective Of Football Game*. (IJCRSEE) International Journal of Cognitive Research in science, engineering and education. 1. 2.
- Nara, H &Siregar, E. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi Kesehatandan Ilmu Perilaku*.Renika Cipta. Jakarta.
- Prasetya,Y.A. (2009). *Kemampuan Dasar Sepakbola Siswa SD Negeri 1 Paliyan Gunungkidul yang mengikuti Ekstrakurikuler Sepakbola*. Skripsi Yogyakarta: FIK UNY.
- Salim, A. (2007). *Buku Pintar Sepakbola*. Bandung: Jembar.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Saryono. (2006). *Futsal Sebagai Salah Satu Permainan Alternatif untuk Pembelajaran Sepakbola dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 3, 53.

- Siaga, T.A. (2015). *Analisa Tingkat Keberhasilan dan Kegagalan Terjadinya Gol pada Pertandingan Sepakbola Final Liga Champions 2013 dan Final Liga Champions 2014*. Jurnal Kesehatan Olahraga, 3, 248- 261.
- Setyadi, N.G. (2016). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul Tentang Peraturan Permainan Futsal* . Skripsi Yogyakarta: FIK UNY.
- Soedjono. (1985). *Sepakbola Taktik dan Kerja Sama*. Yogyakarta: PT BP Kedaulatan Rakyat.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2006). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CVF Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Umam, (2015). *Pengaruh Latihan Wallpass terhadap Kemampuan Shooting Permainan Sepakbola pada Mahasiswa Penjaskesrek, 7*.
- Wibowo, A.Y. &Andriyani, D.F. (2015). *Pengembangan Ekstrakurikuler Olahraga Sekolah*. Yogyakarta: UNY Press.
- Winanto, A. U. (2013). *Tingkat Ketrampilan Dasar Bermain Sepakbola Siswa Putra Kelas Atas SD N 2 Kandang Wangi Wanadadi Banjarnegara*. Skripsi Yogyakarta. FIK UNY.
- Yuniarto, S. (2011). *Tingkat Ketampilan Dasar Bermain Sepakbola Siswa Putra Kelas V SD Negeri Giwangan Kota Yogyakarta Tahun 2011*. Skripsi Yogyakarta: FIK UNY.
- Yusuf, S. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Uji Coba

Saya memohon bantuan siswa untuk mengisi angket atau soal ini, untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul “**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG KONSEP MENCETAK GOL PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA DI SD N BENDUNGAN 1, KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL**”. Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai peserta ekstrakurikuler sepakbola di SD Banyubening III. Atas perhatiannya, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Identitas diri

Nama :

Kelas :

- Kerahasiaan identitas diri akan terjaga dan dijamin oleh peneliti
- Mohon diisi dengan lengkap

Petunjuk Pengisian

Berikanlah jawaban silang(X) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling benar. Terimakasih.

Contoh :

No	Pertanyaan	B	S
1.	Sepakbola adalah permainan yang bertujuan untuk mencetak gol	X	

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

No.	Pernyataan	B	S
1.	Gol terjadi jika bola melewati ke dalam garis gawang, tiang gawang, dan mistar gawang		
2.	Gol terjadi jika setengah bagian dari bola telah melewati garis gawang		
3.	Gol terjadi jika bola dari lemparan ke dalam masuk gawang		
4.	Pada posisi <i>offside</i> pemain dapat mencetak gol		

5.	Pemain paling depan dapat mencetak gol		
6.	Menembak merupakan teknik mencetak gol		
7.	Tembakan harus dilakukan dengan keras untuk mencetak gol		
8.	Tembakan jarak jauh dapat digunakan untuk mencetak gol		
9.	Menembak dengan punggung kaki dapat mencetak gol		
10.	Menembak dengan kaki bagian dalam tanpa melihat gawang dapat mencetak gol		
11.	Banyaknya tembakan ke gawang dapat memperkecil peluang mencetak gol		
12.	Gol terjadi jika penjaga gawang menangkis bola di depan gawang, bola dapat ditendang kembali ke gawang oleh pemain terdepan		
13.	Apabila penjaga gawang di sisi kiri, maka bola ditembakkan ke sisi kanan untuk mencetak gol		
14.	Gol terjadi jika tembakan jauh dari kaki kiper		
15.	Menembak bola rendah kesebelah kanan dilakukan pada saat penjaga gawang di sebelah kiri untuk mencetak gol		
16.	Apabila kaki kiper membuka, bola ditendang melewati kedua kakinya untuk mencetak gol		
17.	Tembakan diarahkan kepada penjaga gawang untuk mencetak gol		
18.	Tembakan dilakukan dengan pelan, tetapi bola diarahkan jauh dari penjaga gawang untuk mencetak gol		
19.	Tembakan dilakukan mengenai muka penjaga gawang untuk mencetak gol		
20.	Pemain dapat melakukan gerak tipu melewati penjaga gawang untuk mencetak gol		
21.	Jika penjaga gawang maju, pemain langsung menembak ke arah penjaga gawang untuk mencetak gol		
22.	Jika penjaga gawang maju ke depan tembakkan bola melambung ke atas kiper untuk mencetak gol		
23.	Mencetak gol dapat dilakukan dengan sundulan kepala		
24.	Mencetak gol dapat dilakukan dengan tangan		
25.	Mencetak gol dapat dilakukan dengan seluruh anggota badan kecuali tangan		

Lampiran 2. Data Uji Coba

Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	20
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
5	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23
10	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	16
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23
14	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	22
16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
17	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	16
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	20
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
23	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23

Lampiran 3. Uji Validitas dan Reliabilitas
VALIDITAS

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR 01	36.50	299.405	.675	.752
BUTIR 02	36.32	297.846	.904	.750
BUTIR 03	36.27	298.303	.950	.750
BUTIR 04	36.27	298.303	.950	.750
BUTIR 05	36.27	298.303	.950	.750
BUTIR 06	36.41	298.825	.750	.751
BUTIR 07	36.32	299.180	.813	.751
BUTIR 08	36.41	302.253	.539	.754
BUTIR 09	36.32	297.846	.904	.750
BUTIR 10	36.36	298.814	.787	.751
BUTIR 11	36.27	298.303	.950	.750
BUTIR 12	36.41	298.729	.756	.751
BUTIR 13	36.41	298.825	.750	.751
BUTIR 14	36.32	299.180	.813	.751
BUTIR 15	36.41	298.825	.750	.751
BUTIR 16	36.32	297.846	.904	.750
BUTIR 17	36.36	298.814	.787	.751
BUTIR 18	36.36	300.052	.707	.752
BUTIR 19	36.14	310.981	.052	.762
BUTIR 20	36.41	298.348	.780	.751
BUTIR 21	36.36	297.385	.879	.750
BUTIR 22	36.27	298.303	.950	.750
BUTIR 23	36.41	298.729	.756	.751
BUTIR 24	36.50	299.405	.675	.752
BUTIR 25	36.32	297.846	.904	.750
Total	18.55	77.022	.999	.976

Keterangan: $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($df_{23} = 0,396$) = valid

RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.978	24

Lampiran 4. Instrumen Uji Coba Perbaikan

Saya memohon bantuan siswa untuk mengisi angket atau soal ini, Untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul “**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG KONSEP MENCETAK GOL PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SEPAK BOLA DI SD N BENDUNGAN 1, KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL**”. Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai peserta ekstrakurikuler sepakbola di SD Banyubening III. Atas perhatiannya, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Identitas diri

Nama :

Kelas :

- Kerahasiaan identitas diri akan terjaga dan dijamin oleh peneliti
- Mohon diisi dengan lengkap

Petunjuk Pengisian

Berikanlah jawaban silang (X) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling benar. Terimakasih.

Contoh :

No	Pertanyaan	B	S
1.	Sepakbola adalah permainan yang bertujuan untuk mencetak gol	X	

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

No.	Pernyataan	B	S
19.	Gol jarang terjadi dari tembakan setengah lapangan		

Lampiran 5. Instrumen Uji Coba Setelah Perbaikan

Saya memohon bantuan siswa untuk mengisi angket atau soal ini, Untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul “**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG KONSEP MENCETAK GOL PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SEPAK BOLA DI SD N BENDUNGAN 1, KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL**”. Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai peserta ekstrakurikuler sepakbola di SD Bendungan I. Atas perhatiannya, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Identitas diri

Nama :

Kelas :

- Kerahasiaan identitas diri akan terjaga dan dijamin oleh peneliti
- Mohon diisi dengan lengkap

Petunjuk Pengisian

Berikanlah jawaban silang (X) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling benar. Terimakasih.

Contoh :

No	Pertanyaan	B	S
1.	Sepakbola adalah permainan yang bertujuan untuk mencetak gol	X	

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

No.	Pernyataan	B	S
1.	Gol terjadi jika bola melewati ke dalam garis gawang, tiang gawang, dan mistar gawang		
2.	Gol terjadi jika setengah bagian dari bola telah melewati garis gawang		
3.	Gol terjadi jika bola dari lemparan ke dalam masuk gawang		
4.	Pada posisi <i>offside</i> pemain dapat mencetak gol		
5.	Pemain paling depan dapat mencetak gol		
6.	Menembak merupakan teknik mencetak gol		
7.	Tembakan harus dilakukan dengan keras untuk mencetak gol		
8.	Tembakan jarak jauh dapat digunakan untuk mencetak gol		
9.	Menembak dengan punggung kaki dapat mencetak gol		
10.	Menembak dengan kaki bagian dalam tanpa melihat gawang dapat mencetak gol		
11.	Banyaknya tembakan ke gawang dapat memperkecil peluang mencetak gol		
12.	Gol terjadi jika penjaga gawang menangkis bola di depan gawang, bola dapat ditendang kembali ke gawang oleh pemain terdepan		
13.	Apabila penjaga gawang di sisi kiri, maka bola ditembakkan ke sisi kanan untuk mencetak gol		
14.	Gol terjadi jika tembakan jauh dari kaki kiper		
15.	Menembak bola rendah kesebelah kanan dilakukan pada saat penjaga gawang di sebelah kiri untuk mencetak gol		
16.	Apabila kaki kiper membuka, bola ditendang melewati kedua kakinya untuk mencetak gol		
17.	Tembakan diarahkan kepada penjaga gawang untuk mencetak gol		
18.	Tembakan dilakukan dengan pelan, tetapi bola diarahkan jauh dari penjaga gawang untuk mencetak gol		
19.	Pemain dapat melakukan gerak tipu melewati penjaga gawang untuk mencetak gol		
20.	Jika penjaga gawang maju, pemain langsung menembak ke arah penjaga gawang untuk mencetak gol		
21.	Jika penjaga gawang maju ke depan tembakkan bola melambung ke atas kiper untuk mencetak gol		
22.	Mencetak gol dapat dilakukan dengan sundulan kepala		
23.	Mencetak gol dapat dilakukan dengan tangan		
24.	Mencetak gol dapat dilakukan dengan seluruh anggota badan kecuali tangan		

Lampiran 6. Data Uji Coba Setelah Perbaikan

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

Lampiran 7. Uji Validitas dan Reliabilitas Setelah Perbaikan
VALIDITAS

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR 01	36.8261	294.059	.629	.755
BUTIR 02	36.6087	292.067	.902	.753
BUTIR 03	36.5652	292.530	.948	.753
BUTIR 04	36.5652	292.530	.948	.753
BUTIR 05	36.5652	292.530	.948	.753
BUTIR 06	36.6957	292.767	.762	.754
BUTIR 07	36.6087	293.340	.812	.754
BUTIR 08	36.6957	292.767	.762	.754
BUTIR 09	36.6087	291.885	.915	.753
BUTIR 10	36.6522	293.055	.780	.754
BUTIR 11	36.5652	292.530	.948	.753
BUTIR 12	36.6957	292.949	.750	.754
BUTIR 13	36.6957	292.767	.762	.754
BUTIR 14	36.6087	293.340	.812	.754
BUTIR 15	36.6957	292.767	.762	.754
BUTIR 16	36.6087	291.885	.915	.753
BUTIR 17	36.6522	293.055	.780	.754
BUTIR 18	36.6522	294.146	.708	.755
BUTIR 19	36.4783	304.170	.099	.764
BUTIR 20	36.6957	292.585	.773	.754
BUTIR 21	36.6522	291.419	.889	.753
BUTIR 22	36.5652	292.530	.948	.753
BUTIR 23	36.6957	292.949	.750	.754
BUTIR 24	36.8261	294.059	.629	.755
BUTIR 25	36.6087	292.067	.902	.753
total	18.6957	76.312	1.000	.977

Keterangan: $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($df_{23} = 0,396$) = valid

RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.979	24

Lampiran 8. Tabel r *Product moment*

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

Lampiran 9. Data Penelitian

NO	Pengetahuan Peraturan Gol					Pemahaman Teknik Mencetak Gol								Aplikasi Konsep Mencetak Gol												Σ	Rank
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	17	4	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	19	2	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	16	9	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	17	5	
5	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	16	10	
6	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	17	6	
7	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	16	11	
8	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	15	14	
9	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16	12	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	17	7	
11	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	12	20	
12	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	13	18	
13	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	14	16	
14	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	17	8	
15	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	10	23	
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	20	1	
17	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	12	21	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	16	13	
19	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	13	19	
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	14	17	
21	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	11	22	
22	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	18	3	
23	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	15	15	
Σ	22	13	15	20	13	20	17	21	10	15	22	8	12	13	19	16	14	23	13	3	12	7	9	14	351		

Lampiran 10. Deskriptif Statistik

Statistics

		Tingkat Pengetahuan Tentang Konsep Mencetak Gol	Pengetahuan Peraturan Gol	Pemahaman Teknik Mencetak Gol	Aplikasi Konsep Mencetak Gol
N	Valid	23	23	23	23
	Missing	0	0	0	0
Mean		15.2609	3.6087	5.4348	6.2174
Median		16.0000	3.0000	5.0000	6.0000
Mode		16.00 ^a	3.00	5.00	7.00
Std. Deviation		2.54447	1.15755	.89575	1.88189
Minimum		10.00	2.00	4.00	3.00
Maximum		20.00	5.00	7.00	9.00
Sum		351.00	83.00	125.00	143.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tingkat Pengetahuan Tentang Konsep Mencetak Gol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	1	4.3	4.3	4.3
	11	1	4.3	4.3	8.7
	12	2	8.7	8.7	17.4
	13	2	8.7	8.7	26.1
	14	2	8.7	8.7	34.8
	15	2	8.7	8.7	43.5
	16	5	21.7	21.7	65.2
	17	5	21.7	21.7	87.0
	18	1	4.3	4.3	91.3
	19	1	4.3	4.3	95.7
	20	1	4.3	4.3	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Pengetahuan Peraturan Gol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	4	17.4	17.4	17.4
	3	9	39.1	39.1	56.5
	4	2	8.7	8.7	65.2
	5	8	34.8	34.8	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Pemahaman Teknik Mencetak Gol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	3	13.0	13.0	13.0
	5	10	43.5	43.5	56.5
	6	7	30.4	30.4	87.0
	7	3	13.0	13.0	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Aplikasi Konsep Mencetak Gol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	3	13.0	13.0	13.0
	4	1	4.3	4.3	17.4
	5	4	17.4	17.4	34.8
	6	4	17.4	17.4	52.2
	7	5	21.7	21.7	73.9
	8	3	13.0	13.0	87.0
	9	3	13.0	13.0	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Lampiran 11. Surat Validasi Ahli

SURAT VALIDASI AHLI

Nama : Eka Rahayu Wardayanti
NIM : 14604221025
Jurusan : PGSD Penjas
Judul : Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Konsep Mencetak Gol pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola di SD N Bendungan 1.

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

1. Instrumen sudah diperiksa bisa di gunakan.
2. Konsultasikan hasil uji coba.

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


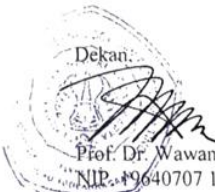
Yogyakarta, 2 Januari 2018



Saryono, M.Or.

NIP. 198110212006041001

Lampiran 12. Surat Izin Uji Coba

	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_fk@uny.ac.id Website : fk.uny.ac.id
Nomor : 01.5/UN.34.16/PP/2018.	3 Januari 2018.
Lamp. : 1Eks.	
Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.	
 Kepada Yth. Kepala SDN Banyubening III 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	: Eka Rahayu Wardayanti
NIM	: 14604221025.
Program Studi	: PGSD Penjas.
Dosen Pembimbing	: Saryono, M.Or.
NIP	: 198110212006041001
Uji Coba Penelitian akan dilaksanakan pada :	
Waktu	: Januari 2018 s/d selesai
Tempat/Objek	: SDN Banyubening III, Bejiharjo Karangmojo Gunungkidul.
Judul Skripsi	: Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Konsep Mencetak Gol Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sepakbola di SDN Bendungan I Karangmojo Gunungkidul.
Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.	
<div style="text-align: right;"> Dekan: Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. NIP. 19640707 198812 1 001</div>	
Tembusan :	
1. Kaprodi PGSD Penjas.	
2. Pembimbing TAS.	
3. Mahasiswa ybs.	

Lampiran 13. Surat Izin Penelitian dari Kampus

	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 : 01.24/UN.34.16/PP/2018.	11 Januari 2018.
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	: Eka Rahayu Wardayanti
NIM	: 14604221025
Program Studi	: PGSD Penjas.
Dosen Pembimbing	: Saryono, M.Or.
NIP	: 198110212006041001
Penelitian akan dilaksanakan pada :	
Waktu	: 11 s/d 30 Januari 2018
Tempat/Objek	: SD Bendungan 1, Bendungan Karangmojo Gunungkidul.
Judul Skripsi	: Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Konsep Mencetak Gol pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola di SD N Bendungan 1.
Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.	
 Dekan, Prof. Wawan S. Suherman, M.Ed. NIP. 19640707 198812 1 001	
Tembusan : 1. Kepala SD N 1 Bendungan. 2. Kaprodi PGSD Penjas. 3. Pembimbing TAS. 4. Mahasiswa ybs.	

Lampiran 14. Surat Izin Penelitian dari DIY



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, 12 Januari 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/0408/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Bupati Gunungkidul
Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Gunungkidul
di Wonosari

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 01 24/UN.34.16/PP/2018
Tanggal : 11 Januari 2018
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 TENTANG KONSEP MENCETAK GOL PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA DI SD N BENDUNGAN 1, KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL"** kepada:

Nama : EKA RAHAYU WARDAYANTI
NIM : 14604221025
No.HP/Identitas : 085867168024/3403096006960001
Prodi/Jurusan : PGSD Penjias / Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SD N Bendungan 1, Karangmojo, Gunungkidul
Waktu Penelitian : 13 Januari 2018 s.d 30 Januari 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.


AGUNG SUPRIYONO, SH
NIP. 196010061992031004



Tembusan disampaikan Kepada Yth.:

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

Lampiran 15. Surat Izin Penelitian Kabupaten Gunungkidul


PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENANAMAN MODAL PELAYANAN TERPADU
Jalan Kesatrian 38 Wonosari, Gunungkidul 55812 Telepon (0274) 391942 Faksimile (0274) 2910851

SURAT KETERANGAN / IJIN
Nomor : 0034/PEN/I/2018

Membaca : Surat dari KESBANGPOL DIY, Nomor : 074/0408/Kesbangpol/2018 tanggal 12 Januari 2018, hal : Izin Penelitian

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

Dijijinkan kepada :
Nama : Eka Rahayu Wardayanti NIM : 14604221025
Fakultas/Instansi : Fakultas Ilmu Keolahragaan/Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl.Colombo No.1 Yogyakarta
Alamat Rumah : Tompak, Wiladeg, Karangmojo, Gunungkidul
Keperluan : Ijin penelitian dengan judul : "TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG KONSEP MENCETAK GOL PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SEPAK BOLA DI SD N BENDUNGAN I, KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL"

Lokasi Penelitian : SD N Bendungan I
Dosen Pembimbing : Saryono, M.Or
Waktunya : Mulai tanggal : 12 Januari 2018 s/d 30 Januari 2018
Dengan ketentuan :

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

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

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


Dikeluarkan di : Wonosari
Pada tanggal : 12 Januari 2018
An. Bupati
Kepala


Drs. IRAWAN ATMIKO, M.Si
NIP. 19660326 198602 1 005

Tembusan disampaikan kepada Yth.

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

Lampiran 16. Surat Pernyataan Penelitian dari SD



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN KARANGMOJO
SD BENDUNGAN 1**

Alamat: Bendungan, Bendungan, Karangmojo, Gunungkidul, DIY Kode Pos 55891

SURAT PERNYATAAN
No. 01 / 50 / 001 / 1 / 2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : BAMBANG SIGIT PURNOMO, S.Pd
NIP : 19600217 1980121002
Pangkat/ Gol. : Pembina/ IVa
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Bendungan 1


Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Eka Rahayu Wardayanti
NIM : 14604221025
Pada : FIK Universitas Negeri Yogyakarta
Prodi : PGSD Penjas

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi di SD N Bendungan 1, UPT PAUD dan SD Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bendungan, 17 Januari 2018

 Kepala Sekolah

BAMBANG SIGIT PURNOMO, S.Pd
NIP 19600217 1980121002

Lampiran 17. Surat Pernyataan Ekstrakurikuler Sepakbola



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN KARANGMOJO
SD BENDUNGAN 1**

Alamat: Bendungan, Bendungan, Karangmojo, Gunungkidul, DIY Kode Pos 55891

SURAT PERNYATAAN
No. 05/SD/BDI/II/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : BAMBANG SIGIT PURNOMO, S.Pd
NIP : 19600217 1980121002
Pangkat/ Gol. : Pembina/ IVa
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Bendungan 1

Dengan ini menyatakan bahwa SD N Bendungan 1 UPT PAUD dan SD Kecamatan Karangmojo dalam rangka pengembangan diri benar- benar melaksanakan ekstrakurikuler sepakbola usia dini untuk kelas IV, V, dan VI .

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bendungan, 15 Februari 2018
Kepala Sekolah

BAMBANG SIGIT PURNOMO, S.Pd
NIP. 19600217 1980121002

Lampiran 18. Data Siswa Ekstrakurikuler Sepakbola

No	Nama Inisial	Kelas
1.	GDN	VI
2.	KRP	VI
3.	MRAR	VI
4.	MNFH	VI
5.	GASD	VI
6.	MAH	VI
7.	SN	V
8.	NF	V
9.	RSF	V
10.	PRN	V
11.	MRP	V
12.	MDZ	V
13.	DMH	V
14.	AES	V
15.	ASY	IV
16.	FPP	IV
17.	SHS	IV
18.	IW	IV
19.	DRW	IV
20.	NNIU	IV
21.	BAN	IV
22.	AYP	IV
23.	INW	IV

Lampiran 19. Dokumentasi Uji Coba



Siswa membaca dan mengerjakan angket



Siswa berbaris untuk siap mendengarkan pengajaran

Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian



Siswa Kelas 6 Mengerjakan Tes



Foto bersama siswa kelas 6



Siswa Kelas 5 Mengerjakan Tes



Foto bersama siswa kelas 5



Siswa Kelas 4 Mengerjakan Tes



Foto bersama siswa kelas 4