

**TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA  
PADA ATLET SSB DEPO KARTIKA CHANDRA  
KELOMPOK USIA 9-11 TAHUN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh :  
Adiatma Ikhsan Yusrizal Putranto  
NIM 14601244012

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

**TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA  
PADA ATLET SSB DEPO KARTIKA CHANDRA  
KELOMPOK USIA 9-11 TAHUN**

Oleh

Adiatma Ikhsan Yusrizal Putranto  
14601244012

**ABSTRAK**

Peraturan dalam permainan sepakbola sangat banyak dan beragam antara lain, peraturan jumlah pemain sepakbola, lama waktu pertandingan, peraturan dalam memakai aksesoris, peraturan *offside* dan *onside*, peraturan tentang tendangan *penalty*, peraturan dalam melakukan pelanggaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola pada atlet SSB Depo Kartika Chandra kelompok usia 9-11 tahun.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survai. Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes pengetahuan. Sampel dari penelitian ini adalah atlet SSB Depo Kartika Chandra kelompok usia 9-11 tahun sejumlah 30 anak. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola pada atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok usia 9-11 tahun pada kategori rendah sebanyak 2 siswa (6,67%), kategori sedang sebanyak 11 siswa (36,67 %), kategori tinggi sebanyak 17 siswa (56,67 %).

Kata kunci: *pengetahuan, peraturan permainan sepakbola, atlet SSB usia 9-11 tahun*

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN SEPAK BOLA PADA ATLET SSB DEPO KARTIKA CHANDRA KELOMPOK USIA 9-11 TAHUN

Disusun oleh:

Adiatma Ikhsan Yusrizal Putranto  
NIM 14601244012


telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang  
bersangkutan.

Yogyakarta, 19 Maret 2018

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

  
Dr. Gunta M.Pd.  
NIP. 198109262006041001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,

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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN SEPAK BOLA  
PADA ATLET SSB DEPO KARTIKA CHANDRA  
KELOMPOK USIA 9-11 TAHUN



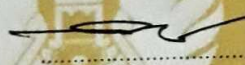
Disusun oleh:

Adiatma Ikhsan Yusrizal Putranto  
NIM 14601244012


Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 29 Maret 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Yudanto, M.Pd.		10/4/2018
Ketua Penguji/Pembimbing Nurhadi Santoso, M.Pd.		4/4/2018
Sekretaris Komarudin, S.Pd., M.A. Penguji		5/4/2018

Yogyakarta, 10 April 2018  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.

NIP. 19640707 198812 1 001



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adiatma Ikhsan Yusrizal Putranto

NIM : 14601244012

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Pada Atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok Usia 9-11 Tahun

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 atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 15 Maret 2018

Yang menyatakan,



Adiatma Ikhsan Yusrizal Putranto  
NIM 14601244012

## **MOTTO**

1. Tuhan telah membagi beban hidup seseorang, nikmati hidup yang kamu jalani, percayalah semakin sulit perjuangannya maka semakin indah kemenangannya.  
(Penulis)
2. Balas dendam terbaik adalah kesuksesan yang hakiki. (Frank Sinatra)
3. Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (QS Alam Nasyroh:5)
4. Kebahagiaan orang tua adalah tolak ukur kesuksesan anda sebagai seorang anak.  
(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Karya sederhana ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Ibu Heni dan Bapak Sukimanto, yang tidak pernah berhenti berdo'a, berusaha, dan memberikan dukungan terbaik untuk masa depan anak-anaknya.
2. Adikku tercinta Dwiatma Meilany Putri yang telah memberi motivasi selama penulisan skripsi hingga selesai sampai sekarang.
3. Keluarga besar yang selalu mendukung dan mendo'akan saya hingga saat ini.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Pada Atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok usia 9-11 tahun” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini pasti mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kelengkapan skripsi ini. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

1. Bapak Yudanto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah memberikan bimbingan selama penelitian berlangsung.
2. Bapak Komarudin, S.Pd., M.A. selaku Penguji Utama yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif pada Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Nurhadi Santoso, M.Pd. selaku Sekretaris Penguji yang sudah memberikan saran dan masukan pada Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta beserta dosen dan staf yang telah

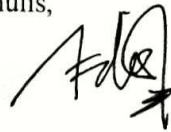


memberikan kesempatan, kelancaran, bantuan fasilitas dan masukan dalam melaksanakan penelitian.

5. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian ini.
6. Bapak H. Budi Santoso, Ketua SSB Depo Kartika Chandra yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian tugas akhir skripsi ini.
7. Para pelatih SSB Depo Kartika Chandra yang telah memberi bantuan dalam pengambilan data penelitian tugas akhir skripsi ini.
8. Keluarga, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberi motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Yogyakarta, 15 Maret 2018

Penulis,



Adiatma Ikhsan Yusrizal Putranto

NIM 14601244012

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II. LANDASAN TEORI .....	7
A. Landasan Teori .....	7
1. Hakikat Pengetahuan .....	7
2. Hakikat Sepakbola .....	10
3. Peraturan Permainan Sepakbola .....	13
4. Hakikat Atlet .....	16
5. SSB Depo Kartika Chandra .....	16
B. Penelitian yang Relevan .....	18
C. Kerangka Berfikir .....	18
BAB III. METODE PENELITIAN .....	21
A. Desain Penelitian .....	21
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	21
C. Populasi dan Sampel .....	22
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	23
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	23
F. Uji Coba Instrumen .....	28

G. Teknik Analisis Data .....	31
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
A. Hasil Penelitian .....	33
B. Pembahasan .....	42
C. Keterbatasan Penelitian .....	45
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>46</b>
A. Kesimpulan .....	46
B. Implikasi Penelitian .....	46
C. Saran .....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>51</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	26
Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	30
Tabel 3. Penilaian Acuan Norma (PAN).....	32
Tabel 4. Kecenderungan Kategori Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola.....	34
Tabel 5. Kecenderungan Kategori Pengetahuan Mengenai Lapangan..	35
Tabel 6. Kecenderungan Kategori Pengetahuan Mengenai Pemain.....	37
Tabel 7. Kecenderungan Kategori Pengetahuan Mengenai Wasit dan Hakim Garis.....	38
Tabel 8. Kecenderungan Kategori Pengetahuan Mengenai Bola.....	40
Tabel 9. Kecenderungan Kategori Pengetahuan Mengenai Permainan.	41

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi.....	52
Lampiran 2. Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	53
Lampiran 3. Uji Coba Angket.....	54
Lampiran 4. Data Uji Coba Penelitian.....	57
Lampiran 5. Data Statistik Hasil Uji Coba Penelitian.....	58
Lampiran 6. Data Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	61
Lampiran 7. Angket Penelitian.....	64
Lampiran 8. Data Penelitian Keseluruhan.....	67
Lampiran 9. Data Tiap Indikator.....	69
Lampiran 10. Data Statistik Hasil Penelitian.....	71
Lampiran 11. Panduan Menggunakan SPSS.....	74
Lampiran 12. Surat Expert Judgement.....	75
Lampiran 13. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian.....	76
Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba Angket.....	77
Lampiran 15. Dokumentasi Angket Penelitian.....	78

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Di Indonesia sepakbola menjadi salah satu cabang olahraga yang banyak disukai berbagai kalangan masyarakat. Dari anak usia dini, remaja, dewasa hingga veteran. Perkembangan persepakbolaan di Indonesia pun semakin hari semakin berkembang pesat. Banyak klub yang bermunculan di hampir setiap daerah di Indonesia. Selain atlet sepakbola yang berada di Timnas, klub, PPLP, masih terdapat atlet-atlet sepakbola dari berbagai Sekolah Sepakbola (SSB).

Sekolah Sepakbola merupakan suatu wadah atau tempat yang mempunyai peranan penting dalam membimbing, membina, mengarahkan perkembangan dan pendayagunaan potensi tertentu yang dimiliki siswa dalam hal ini khususnya potensi bermain sepakbola. Kegiatan dari sekolah sepakbola sangat beragam, mulai dari latihan yang sangat rutin di setiap minggunya, melakukan uji coba antar klub SSB, hingga mengikuti beberapa turnamen atau kompetisi antar SSB di berbagai daerah. Atlet sepakbola dari tiap SSB juga dibagi dalam beberapa kelompok usia, mulai dari U-8, U-10, U-12, U-14, U16, dan beberapa kelompok usia lainnya. Jadi tidak heran kalau di Sekolah Sepakbola ini mayoritas dihuni oleh anak-anak usia dini.

Sekolah Sepakbola juga sudah sangat merata dan tersebar di seluruh Indonesia terutama di Provinsi Jawa Tengah khususnya di Kabupaten Klaten. SSB Depo Kartika Chandra berada di Asrama Dodiklatpur Rindam IV/Diponegoro, desa Glodogan, Kecamatan Klaten Selatan, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. SSB ini terdiri dari beberapa kelompok usia, tiap kelompok usia rata-rata terdiri dari 30 atlet, saat



berlatih para atlet mengenakan *jersey* latihan yang telah disesuaikan dan tidak diperbolehkan memakai kaos *t-shirt*. Para atlet selalu antusias dan bersemangat ketika berlatih walaupun terkadang ada yang bercanda dikarenakan usia para atlet masih tergolong anak-anak. SSB Depo Kartika Chandra memiliki 2 pelatih yang bertugas mendidik para atlet, kedua pelatih tersebut memiliki sertifikat kepelatihan tingkat daerah. Disamping peran para pelatih, anak-anak ini pun juga harus meningkatkan pengetahuannya secara mandiri tentang peraturan permainan sepakbola karena yang saya lihat selama ini atlet-atlet SSB Depo Kartika Chandra masih seringkali melakukan kesalahan mendasar.

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera pengelihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan manusia sebagian besar diperoleh mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Notoatmojo, 2007:139). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa cara berpikir, perilaku dan tindakan seorang anak juga dipengaruhi oleh seberapa baik pengetahuan anak tersebut. Seorang atlet sepak bola harus memiliki pengetahuan yang luas, tidak hanya mengetahui teknik dasar bermain sepak bola akan tetapi harus mengetahui tentang peraturan permainan sepak bola. Mengapa kita harus mengetahui peraturan permainan sepakbola, perlu kita ketahui peraturan permainan sepakbola sangatlah penting untuk membantu atlet dalam bermain sepak bola. Beberapa kesalahan yang dilakukan para atlet SSB ini diantaranya

adalah ketika mengambil bola lemparan ke dalam yang seharusnya kedua tangan melewati atas kepala dan kedua kaki tetap menyentuh tanah, tetapi malah dilakukan sebaliknya dan merugikan tim. Contoh lain adalah saat melakukan *back pass* dengan menggunakan kaki juga sering terjadi kesalahan dimana seorang anak yang menjadi penjaga gawang malah memegang bola tersebut dan akhirnya terjadi tendangan bebas tidak langsung untuk lawan. Atlet juga sering lupa dalam melepas gelang dan kalung yang sedang dipakai sehingga pelatih pun juga berkali-kali harus mengingatkan para atlet, yang lebih mendasar lagi yaitu saat melakukan *kick off* yang seharusnya bola harus dilewatkan ke bidang permainan lawan akan tetapi anak-anak sering lupa dan hanya menyentuh bola dengan asal-asalan. Itulah beberapa kesalahan yang sering dilakukan para atlet SSB Depo Kartika Chandra dan mungkin masih ada lagi sehingga para atlet juga harus mengetahui peraturan permainan sepakbola. Apabila atlet tersebut sedikit mengerti tentang peraturan permainan sepakbola otomatis mereka akan lebih nyaman dan lebih menghargai sesama atlet untuk tidak melakukan pelanggaran dan kesalahan yang merugikan untuk tim maupun dirinya sendiri. Beda halnya dengan atlet yang sama sekali tidak mengetahui peraturan permainan sepakbola mereka akan terkesan bermain dengan semaunya sendiri tanpa menghiraukan peraturan. Maka dari itu, peraturan permainan sepakbola adalah penting untuk kita semua.

Peraturan dalam permainan sepakbola sangat banyak dan beragam antara lain, peraturan jumlah pemain sepakbola, lama waktu pertandingan, peraturan dalam memakai aksesoris, peraturan *offside* dan *onside*, peraturan tentang tendangan *penalty*, peraturan dalam melakukan pelanggaran, dan masih banyak lagi. Saya ambil contoh dari gelaran SEA Games 2017 di Malaysia saat Tim Nasional sepakbola

Indonesia melakoni laga lanjutan di grup B menghadapi Vietnam yang berlangsung di Stadion Majlis Perbandaran Selayang, Selangor, Malaysia 22 agustus 2017 dimana pemain Indonesia Febri Hariyadi mendapatkan kartu kuning dengan sia-sia lantaran dia belum diizinkan masuk ke lapangan oleh wasit setelah sempat terkapar akibat blok dari pemain Vietnam. Perlu diketahui bahwa seorang pemain boleh memasuki lapangan setelah mendapatkan izin dari wasit. Kejadian ini sangat menarik perhatian karena beberapa pemain sepakbola kelas internasional pun belum terlalu mengetahui peraturan permainan sepakbola dengan baik dan benar, apalagi dengan anak-anak usia dini yang sedang menekuni permainan sepakbola ini.

Berdasarkan hal tersebut dapat dijadikan bahan evaluasi untuk pelatih agar memberi masukan atau pengertian kepada para atlet tentang peraturan permainan sepakbola. Begitu juga menjadi koreksi untuk atlet agar dapat mengetahui peraturan permainan sepakbola secara menyeluruh. Jadi, penulis ingin mengungkapkan seberapa besar pengetahuan atlet SSB Depo Kartika Chandra tentang peraturan permainan sepakbola.

Peraturan permainan sepakbola amatlah penting sehingga penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Pada Atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok Usia 9-11 Tahun".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih banyak atlet SSB Depo Kartika Chandra yang belum mengetahui peraturan permainan sepakbola secara menyeluruh.

2. Masih ada beberapa atlet SSB Depo Kartika Chandra yang salah dalam melakukan lemparan ke dalam.
3. Masih ada beberapa atlet SSB Depo Kartika Chandra yang salah dalam melakukan *back pass*.
4. Masih ada beberapa atlet SSB Depo Kartika Chandra yang belum mengetahui tata cara dalam menggunakan aksesoris dalam peraturan permainan sepakbola.
5. Beberapa atlet SSB Depo Kartika Chandra yang salah dalam melakukan tendangan *kick off* untuk memulai permainan

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan mengingat banyak permasalahan yang diidentifikasi serta keterbatasan masalah. Pokok permasalahan yang akan diteliti hanya mencakup tentang tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola pada atlet SSB Depo Kartika Chandra kelompok usia 9-11 tahun.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut : “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola pada atlet SSB Depo Kartika Chandra kelompok usia 9-11 tahun ?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan masalah yang sudah dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola pada atlet SSB Depo Kartika Chandra kelompok usia 9-11 tahun.

## **F. Manfaat Penelitian**

Permasalahan yang akan diteliti diharapkan dapat memberikan suatu manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai peraturan bermain sepakbola di dalam pendidikan jasmani.

### 2. Manfaat Praktis

a. Bagi pelatih, hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang peraturan permainan sepakbola atlet SSB Depo Kartika Chandra.

b. Bagi atlet, hasil penelitian ini diharapkan setelah mengetahui peraturan permainan sepakbola atlet dapat memahami dan menerapkan ketika bermain sepakbola.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Landasan Teori**

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

##### **a. Pengertian Pengetahuan**

Menurut Notoatmodjo (2007: 139) ”pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu”. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). “Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap obyek melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya)” (Notoatmodjo,2005: 50). Sedangkan menurut Komarudin, (2016:63), “pengetahuan adalah kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali (*re-call*) fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja”. Pengetahuan juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal mata pelajaran (Poerwodarminto, 2002: 1121). Berbeda dengan pendapat dari Sugihartono, dkk., (2012: 105) menyatakan bahwa “pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan”.

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

##### **1) 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 diartikan 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 kaitannya satu sama lain.
- 5) Sintesis  
Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.
- 6) Evaluasi  
Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ditentukan atau telah ada.

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Dalam konteks pendidikan, menurut Taksonomi Bloom dalam Komarudin, (2016:63-66) menjelaskan 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 bisa diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri dari:

- 1) Pengetahuan  
Pengetahuan adalah kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali (*recall*) fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja.
- 2) Pemahaman  
Pemahaman adalah kemampuan yang menuntut peserta didik mampu memahami atau mengerti tentang arti atau konsep, dan fakta yang telah diketahuinya. Dari definisi tersebut dapat di ambil kesimpulan bahwa pemahaman merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang atau peserta didik dalam mengartikan, menjelaskan, menerjemahkan suatu pengetahuan, objek atau informasi yang pernah didapat dengan caranya sendiri.

- 3) Penerapan  
Penerapan adalah kemampuan yang menuntut peserta didik menggunakan atau menerapkan informasi yang telah diketahuinya dalam situasi baru. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan atau aplikasi merupakan kegiatan mempraktekan suatu metode, teori atau hal-hal lainnya yang didapat dengan tujuan tertentu yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang ada. Contoh dari kegiatan penerapan atau aplikasi adalah ketika seseorang memiliki pengetahuan tentang teknik bermain sepakbola kemudian mempraktekan teknik bermain sepakbola tersebut di lapangan.
- 4) Analisis  
Analisis adalah kemampuan peserta didik untuk menganalisis atau menguraikan situasi tertentu ke dalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentukannya. Dari pernyataan tentang definisi analisis atau analisa, bisa diambil sebagai contoh dalam ilmu kesehatan tentang unsur-unsur apa saja yang terdapat di dalam sebuah makanan, berapa banyak karbohidrat, vitamin, protein, lemak dan unsur pembentuk lainnya.
- 5) Sintesis  
Sintesis adalah kemampuan peserta didik untuk memadukan berbagai unsur atau komponen-komponen ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh.
- 6) Evaluasi  
Evaluasi adalah kemampuan peserta didik untuk menilai suatu pernyataan, konsep, situasi tertentu berdasarkan kriteria tertentu.

Sjamsuri (1989: 15) menjelaskan faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah:

- 1) Umur  
Umur merupakan variabel yang selalu diperhatikan dalam penelitian-penelitian epidemiologi yang merupakan salah satu hal yang mempengaruhi pengetahuan. Umur adalah lamanya waktu hidup seseorang dalam tahun yang dihitung sejak dilahirkan sampai berulang tahun yang terakhir.
- 2) Pendidikan  
Pendidikan adalah sebuah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok dan juga usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, maka jelas dapat kita kerucutkan sebuah visi pendidikan yaitu mencerdaskan manusia.
- 3) Pekerjaan  
Pekerjaan merupakan kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari hari artinya makin cocok jenis pekerjaan yang di emban, makin tinggi juga tingkat kepuasan yang diperoleh.

## **2. Hakikat Sepakbola**

### **a. Pengertian Sepakbola**

Menurut Aji (2016: 1) Sepakbola berasal dari dua kata yaitu “Sepak” dan “Bola”. Sepak atau menyepak dapat diartikan menendang (menggunakan kaki) sedangkan “bola” yaitu alat permainan yang berbentuk bulat berbahan karet, kulit atau sejenisnya. Permainan sepakbola merupakan permainan beregu yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri supaya tidak kemasukkan bola, kelompok yang paling banyak memasukkan bola keluar sebagai pemenang, (Sucipto dkk, 2000: 7).

Menurut Muhajir (2007: 1), “Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jarak menyepak bola, dengan tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola”. Sedangkan menurut Irianto (2010: 3), “Sepakbola adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh pemain dari dua kesebelasan yang berbeda dengan bermaksud memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan bola”.

Purwanto (2004:7) juga menjelaskan “sepakbola adalah suatu bentuk permainan beregu yang menggunakan bola besar, dimainkan oleh 2 (dua) regu, dan tiap-tiap regu terdiri dari 11 pemain”. Pengertian sepakbola menurut Luxbacher (2011:2) “adalah pertandingan sepak bola itu dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang”. Masing-masing tim mempertahankan gawang dan berusaha menjebol gawang lawan. Alwi dalam KBBI (2003:918)

“sepakbola adalah permainan beregu yang menggunakan bola sepak dari 2 (dua) kelompok yang berlawanan yang masing-masing terdiri atas sebelas pemain”.

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 penalti 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, 2000:7).

Walaupun sepakbola adalah permainan beregu akan tetapi setiap pemain harus memiliki teknik yang mumpuni agar mampu membantu tim meraih kemenangan. Faruq (2008:17) mengatakan “sepakbola adalah bentuk dari kegiatan fisik yang memberikan manfaat pada kebugaran tubuh dan mental serta sosial yakni prestasi”. Pada kajian ini lebih menyoroti pada permainan dan olahraga sepak bola kaitannya dengan kebugaran tubuh. Permainan ini sendiri masuk dalam aktifitas gerak olahraga, karena bentuk aktifitas fisik yang terstruktur, terencana dan berkesinambungan dengan tujuan untuk kebugaran tubuh yang lebih baik. Jadi dapat disimpulkan pengertian dari sepakbola adalah suatu bentuk permainan yang mengandung kegiatan fisik serta setiap tim terdiri dari 11 pemain yang bertugas untuk mencetak gol dan menjaga agar tidak kebobolan.

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

Teknik dasar sepakbola merupakan bagian olahraga sepakbola yang sangat penting. Berbagai teknik dalam sepakbola harus dikuasai oleh setiap pemain agar dalam melakukan gerakan menjadi baik sehingga dapat menguasai bola dengan baik pula. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik dalam mengolah bola, maka pemain tersebut cenderung dapat bermain sepakbola dengan baik pula.

Menurut Sucipto, dkk (2000: 17) teknik dasar dalam permainan sepakbola adalah sebagai berikut :

- 1) Menendang (*kicking*) Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik, akan dapat bermain secara efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*), dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*). Dilihat dari perkenaan kaki ke bola, menendang dibedakan beberapa macam, yaitu menendang dengan kaki bagian dalam (*inside*), kaki bagian luar (*outside*), punggung kaki (*instep*), dan punggung kaki bagian dalam (*inside of the instep*).
- 2) Menghentikan bola (*stopping*) Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk di dalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan, dan memudahkan untuk *passing*. Dilihat dari perkenaan bagian badan yang pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki, paha, dan dada. Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, dan telapak kaki.
- 3) Menggiring bola (*dribbling*) Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Menggiring bola bertujuan anatara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan. Beberapa macam menggiring bola yaitu menggiring bola dengan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, dan dengan punggung kaki.
- 4) Menyundul bola (*heading*) Menyundul bola pada hakekatnya memainkan bola dengan kepala. Tujuan menyundul bola dalam permainan sepakbola adalah untuk mengumpan, mencetak gol, dan untuk mematahkan serangan lawan/ membuang bola. Ditinjau dari posisi tubuhnya, menyundul bola dapat

dilakukan sambil berdiri, melompat, dan sambil meloncat. Banyak gol tercipta dalam permainan sepakbola dari hasil sundulan kepala.

- 5) Merampas bola (*tackling*) Merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan. Merampas bola dapat dilakukan sambil berdiri (*standing tackling*) dan sambil meluncur (*sliding tackling*).
- 6) Lemparan ke dalam (*throw-in*)  
Lemparan ke dalam merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepakbola yang dimainkan dengan lengan dari luar lapangan permainan. Lemparan ke dalam dapat dilakukan dengan atau tanpa awalan, baik dengan posisi kaki sejajar maupun salah satu kaki ke depan.
- 7) Menjaga gawang (*goal keeping*) Menjaga gawang merupakan pertahanan yang paling akhir dalam permainan sepakbola. Teknik menjaga gawang meliputi menangkap bola, melempar bola, menendang bola. Untuk menangkap bola dapat dibedakan berdasarkan arah datangnya bola, ada yang datangnya bola masih dalam jangkauan penjaga gawang (tidak meloncat) dan ada yang di luar jangkauan penjaga gawang (harus dengan meloncat). Untuk melempar bola dapat dibedakan berdasarkan jauh dekatnya sasaran. Untuk menendang bola dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tendangan *volley* dan *half volley*.

### 3. Peraturan Permainan Sepakbola

Menurut Aji (2016:13) peraturan permainan sepakbola adalah sebagai berikut:

- 1) Ukuran lapangan sepakbola  
Lapangan sepakbola berbentuk persegi panjang, dengan menggunakan garis tengah.  
Panjang lapangan sepakbola: Berkisar 90 meter - 120 meter  
Lebar lapangan sepakbola : Berkisar 45 meter - 90 meter  
Lebar gawang sepakbola : 7,32 meter  
Tinggi gawang sepakbola : 2,44 meter  
Titik pinalti : 11 meter
- 2) Peraturan penggunaan bola  
Bola yang resmi menurut FIFA adalah yang memiliki keliling tidak lebih dari 70 sentimeter dan tidak boleh kurang dari 68 cm. Ukuran bola resmi yang dikeluarkan FIFA, yaitu:
  - a. Bola ukuran 5 : Untuk usia 12 tahun ke atas dengan ukuran keliling 68 -70 cm dan berat 14-16 oz (410-450 gram)
  - b. Bola ukuran 4 : Untuk usia 8-12 tahun dengan lingkaran bola antara 25-26 ins (64-66 cm) dan berat 12-13 oz (340-468 gram)
  - c. Bola ukuran 3 : Untuk usia dibawah 8 tahun dengan lingkaran bola antara 23-24 inchi (58-61 cm) dengan berat 11-12 oz (312-340 gram)
  - d. Bola ukuran 2 : digunakan untuk pertandingan promosi
  - e. Bola ukuran 1 : digunakan untuk pertandingan promosi



- 3) Peraturan jumlah pemain sepakbola  
Berdasarkan ketetapan yang dibuat FIFA, sepakbola dimainkan oleh dua tim masing-masing memiliki 11 pemain inti, termasuk goal keeper. Setiap tim hanya diperbolehkan melakukan pergantian pemain sebanyak 3 kali pergantian.
- 4) Peraturan Penggunaan Aksesoris  
Atribut yang diperkenankan oleh FIFA untuk dikenakan oleh pemain diantaranya:
  - a. *Jersey*  
*Jersey* atau bola dibuat dari bahan sintetis yang bisa menyerap keringat pemain. Setiap tim harus mempunyai identitas timnya sendiri dan harus berbeda dari tim lainnya. Untuk warna tidak diperkenankan memakai warna yang sama dengan *jersey* tim lainnya.
  - b. Kaos kaki  
Kaos kaki menjadi aksesoris yang diwajibkan oleh FIFA sebagai pelindung kaki dari cedera. Sebuah tim harus memakai warna kaos kaki yang sama.
  - c. Sarung tangan  
Hanya *keeper* saja yang diperkenankan memakai sarung tangan. Tujuan memakai sarung tangan adalah untuk memudahkan dan melindungi tangan saat menangkap bola yang melambung sangat kuat.
  - d. Tutup kepala  
Hanya diperkenankan untuk pemain yang sedang cedera di bagian kepalanya.
  - e. Aksesoris yang tidak boleh dipakai  
Aksesoris yang tidak diperkenankan untuk dipakai selama pertandingan adalah: anting, gelang, kalung.
- 5) Peraturan mengenai wasit  
Pertandingan yang resmi adalah yang diawasi oleh wasit. Adapun syaratnya untuk seorang wasit yang ditetapkan FIFA adalah sebagai berikut:
  - a. Memiliki 2 asisten wasit
  - b. Mampu mengawasi segala perlengkapan yang sesuai dengan aturan FIFA
  - c. Mampu mengatur jalannya pertandingan sampai selesai.
  - d. Cepat dalam menanggapi setiap kecurangan dan pelanggaran yang dilakukan pemain.
- 6) Asisten Wasit  
Syarat menjadi asisten wasit adalah mampu menafsirkan *offside*, bola keluar dan tendangan sudut.
- 7) Durasi permainan sepakbola  
FIFA telah menetapkan waktu resmi permainan sepak bola. Dilakukan 2 babak dimana setiap babak berlangsung selama 45 menit. Jeda antar babak tidak lebih dari 15 menit.
- 8) Terjadinya *kick-off*  
*Kick-off* bisa dilakukan dalam kondisi-kondisi seperti berikut:
  - a. Memulai pertandingan
  - b. Terjadinya gol

- c. Memulai babak perpanjangan waktu
  - d. Memulai babak kedua
- 9) Bola keluar  
Bola dinyatakan keluar apabila bola melewati garis lapangan pertandingan atau bisa juga ketika pertandingan tiba-tiba dihentikan oleh wasit dengan alasan tertentu misalnya ada yang cidera.
  - 10) Gol  
Gol terjadi ketika bola masuk ke dalam jaring dengan tidak terjadi offside, bola menyentuh tangan dan atau pelanggaran. Gol juga bisa terjadi dengan tendangan bebas, tendangan pinalti dan gol bunuh diri. Sah atau tidaknya gol ditentukan oleh wasit.
  - 11) *Offside*  
*Offside* terjadi jika pemain berada di area lawan dimana ketika bola menuju dirinya tidak ada bek lagi dan hanya berhadapan dengan kiper. Terjadinya *offside* ditandai dengan bendera yang diangkat oleh asisten wasit.
  - 12) Terjadinya pelanggaran  
Hal-hal yang dianggap pelanggaran di antaranya *ackle* yang keras, menyentuh bola, memukul atau menjagal lawan secara sengaja,dll. Setiap pelanggaran akan dikenakan kartu peringatan berwarna merah dan kuning. Kartu kuning untuk peringatan pelanggaran namun pemain masih dapat melanjutkan pertandingan, namun apabila mendapatkan kartu merah pemain harus keluar dari lapangan dan tidak dapat melanjutkan pertandingan.
  - 13) Terjadinya tendangan bebas  
Tendangan bebas dilakukan di area tempat terjadinya pelanggaran yang dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Untuk tendangan bebas secara langsung diarahkan langsung ke gawang sementara tendangan tidak langsung bola dioperkan ke timnya terlebih dahulu.
  - 14) Terjadinya penalti  
Penalti dijatuhi apabila terjadi pelanggaran yang dilakukan terhadap tim lawan dalam kotak terlarang, misalnya *hands ball*, menjatuhkan lawan dengan sengaja atau mengepung lawan. Tendangan penalti dilakukan di depan garis gawang oleh satu orang penendang, bola berada pada posisi lingkaran tendangan penalti dan pemain lain harus berada diluar kotak terlarang dan berada di belakang bola.
  - 15) Lemparan ke dalam  
Apabila terjadi bola meninggalkan lapangan maka lemparan ke dalam akan dilakukan oleh tim lawan.
  - 16) Tendangan gawang  
Tendangan gawang diputuskan oleh wasit apabila terjadi bola meninggalkan lapangan melalui garis gawang dan tidak masuk ke jaring.
  - 17) Tendangan Sudut  
Dilakukan di sudut lapangan karena bola keluar dari lapangan melewati garis gawang dengan ketentuan tim yang terakhir menyentuh bola tersebut

yang melakukannya. Jika bola keluar ke arah kanan gawang, tendangan sudut dilakukan di sudut kanan lapangan dan sebaliknya.

#### **4. Hakikat Atlet**

Atlet berasal dari bahasa Yunani, dari kata *Athlos* yang berarti kontes. Atlet adalah orang yang ikut serta dalam suatu kegiatan kompetisi olahraga kompetitif (Nugroho, 2012: 1).

Dalam kehidupan sehari-hari sering terdengar kata atlet sebagai sebutan seseorang, sebutan ini biasanya dikaitkan dengan bidang olahraga. Dilihat dari realita di lapangan disebut sebagai atlet apabila seseorang adalah seorang olahragawan yang mengikuti sebuah perlombaan atau pertandingan yang meliputi kekuatan ketangkasan dan kecepatan dalam bidang olahraga. Selain itu dikatakan sebagai atlet apabila seseorang itu ahli dalam suatu cabang olahraga dan memiliki prestasi (berprestasi) dari cabang olahraga tersebut. Hakikat dari kata atlet juga banyak diungkapkan oleh para ahli. Menurut Wibowo (2002 : 05) “atlet adalah subjek/seseorang yang berprofesi atau menekuni suatu cabang olahraga tertentu dan berprestasi pada cabang olahraga tersebut”.

#### **5. Sekolah Sepakbola (SBB) Depo Kartika Chandra**

Lokasi SSB Depo Kartika Chandra berada di Asrama Dodiklatpur Rindam IV/Diponegoro, desa Glodogan, Kecamatan Klaten Selatan, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. Kondisi atlet SSB Depo Kartika Chandra terdiri dari beberapa kelompok usia. Tiap kelompok usia rata-rata terdiri dari 30 atlet. SSB DKC ini juga memiliki jadwal latihan yang tetap, yaitu pada hari rabu dan jumat pukul 15.30 hingga selesai serta pada hari minggu pada pukul 07.00 hingga selesai. Ketika berlatih para

atlet mengenakan *jersey* latihan yang telah disesuaikan dan tidak diperbolehkan memakai kaos *t-shirt*. Para atlet selalu antusias dan bersemangat ketika berlatih walaupun terkadang ada yang bercanda dikarenakan usia para atlet masih tergolong anak-anak.

Kondisi pelatih SSB Depo Kartika Chandra memiliki 2 pelatih yaitu Bapak Timin dan Bapak Jarot yang telah mempunyai lisensi kepelatihan dasar tingkat daerah, serta kedua pelatih tersebut melatih atlet kelahiran 2007 sampai 2009. Kedua pelatih ini juga memiliki karakter yang tegas, keras, disiplin. Apabila ada atlet yang tidak serius ketika berlatih maka pelatih akan berlaku tegas dan menghukum atlet tersebut.

Para atlet SSB ini adalah calon pemain sepakbola yang handal di kemudian hari jika dibina dengan baik. Keberadaan sekolah sepakbola (SSB) yang didirikan oleh klub-klub yang ada di bawah Pengurus Cabang Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI) sangat penting bagi pembinaan pesepakbola usia dini yang ada di daerah (Santoso, 2011). SSB Depo Kartika Chandra mempunyai manajemen tim yang terstruktur, mulai dari *staff* kepelatihan dan administrasi tim dimana setiap bulannya para atlet wajib membayar uang kas untuk memenuhi kebutuhan tim. Kebutuhannya antara lain, bola untuk berlatih, seragam latihan dan seragam untuk bertanding, membayar sewa lapangan, dan lain-lain.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Berdasarkan masalah peneliti yang telah diuraikan di atas, penelitian yang relevan sebagai berikut :

1. Rinta Hanadi, (2011) dengan judul: *”Tingkat Pengetahuan Model Pembelajaran TGFU (Teaching Games For Understanding) Peserta Sosialisasi Dan Workshop Guru Penjasorkes SMA”*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tingkat peengetahuan model pembelajaran TGFU peserta sosialisasi dan workshop guru penjasorkes SMA sebanyak 0 orang (0%) dinyatakan rendah, 16 orang (84,21%) dinyatakan sedang dan 3 orang (15,79%) dinyatakan tinggi. Nilai rerata ideal sebesar 15 terletak pada interval  $10 \leq x < 20$ , maka tingkat pengetahuan model pembelajaran TGFU peserta sosialisasi dan workshop guru penjasorkes SMA berpengetahuan sedang.

2. Satrio Aji, (2016) dengan judul: *”Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola Di SMP Negeri 1 Sawangan”*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 13,51% (5 siswa), kategori “cukup” sebesar 21,62% (8 siswa), kategori “tinggi” sebesar 21,62% (8 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

## **C. Kerangka Berpikir**

Pengetahuan merupakan sesuatu yang didapatkan dari hasil daya tahu yang nantinya dapat berbentuk sebuah informasi. Proses dari daya tahu tersebut seperti

melihat, mendengar, merasakan, dan berfikir yang menjadi dasar manusia dan bersikap dan bertindak.

Sepakbola adalah olahraga beregu yang dimainkan oleh 2 tim dalam 1 lapangan, tiap tim terdiri dari 11 orang pemain dimana kedua tim tersebut harus memakai seragam dengan warna yang berbeda. Sepak bola dipimpin oleh 1 wasit utama dan 2 hakim garis dan 1 wasit cadangan, sedangkan waktu pertandingan sepak bola yaitu 2x45 menit, tim yang mencetak lebih banyak gol akan menjadi pemenangnya. Apabila pertandingan berakhir dengan *score* imbang maka akan dilanjutkan dengan babak *ekstra time* yaitu 2x15 menit. Apabila kedudukan masih imbang maka dilanjutkan dengan adu tendangan penalti. Walaupun sepak bola adalah permainan beregu akan tetapi setiap pemain harus memiliki teknik yang mumpuni agar mampu membantu tim meraih kemenangan.

Ada beberapa peraturan dalam permainan sepakbola. Mulai dari aturan mengenai lapangan permainan, memulai permainan, pelanggaran, mencetak gol. Semua aturan tersebut tercantum dalam *Laws Of The Game* yang telah ditentukan oleh federasi sepakbola dunia yaitu FIFA. Perlu kita ketahui bahwa sepak bola adalah olahraga kontak fisik yang secara tidak langsung sering menimbulkan pro dan kontra, makadari itu dengan adanya peraturan dalam permainan sepakbola ini sangat membantu wasit selaku pengadil lapangan untuk memutuskan hal-hal yang sangat sulit untuk diputuskan.

Atlet adalah seseorang yang mahir dalam olahraga dan bentuk lain dari latihan fisik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, atlet adalah olahragawan, terutama yang mengikuti perlombaan atau pertandingan (kekuatan, ketangkasan, dan



kecepatan). Atlet juga sering disebut seseorang yang berprofesi atau menekuni suatu cabang olahraga tertentu dan berprestasi pada cabang olahraga tersebut. Atlet juga dituntut untuk menjaga pola makan dan pola berlatih agar seimbang guna menunjang prestasi, biasanya asupan gizi dari tiap cabang olahraga tersebut berbeda-beda. Atlet juga harus disiplin dalam segala hal, ada saatnya mereka berlatih, ada saatnya mereka istirahat, dan ada saatnya juga untuk *refreshing* dikarenakan kehidupan atlet sangat padat serta dituntut untuk meraih prestasi.

Setiap atlet di SSB Depo Kartika Chandra memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda mengenai peraturan permainan sepakbola, ada yang baik dan ada yang buruk. Dengan mengetahui tingkat pengetahuan para atlet dapat dijadikan evaluasi untuk proses kedepannya. Untuk itu menjadi perhatian peneliti untuk mengetahui hal tersebut melalui penelitian skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Pada Atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok Usia 9-11 Tahun”.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Penulis menggunakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah salah satu jenis metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya (Best, 1982: 119). Senada dengan pendapat Arikunto (2006: 302) yang menyatakan bahwa “penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang sesuatu variabel, gejala atau keadaan”. Sedangkan menurut Sugiyono (2012: 35) menjelaskan, rumusan masalah deskriptif adalah suatu rumusan masalah yang berkenaan dengan pertanyaan terhadap keberadaan variabel mandiri, baik hanya dalam satu variabel atau lebih.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu pengumpulan dan pengukuran data yang berbentuk angka dengan analisis data penyebaran tes pengetahuan atau kuisioner. Menurut Surakhmad (1998: 139), tujuan pendekatan kuantitatif adalah untuk mengukur dimensi yang hendak diteliti. Skor dari perolehan penyebaran angket ini kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk pengkategorian dan persentase.

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

Penelitian ini dilaksanakan di lapangan sepakbola Asrama Dodiklatpur Rindam IV/Diponegoro, desa Glodogan, Kecamatan Klaten Selatan, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. Adapun waktu pengambilan data dilakukan dari bulan desember tahun 2017 sampai dengan bulan januari 2018. Penelitian dilaksanakan pada

hari rabu tanggal 27 desember 2017 dan juga hari rabu tanggal 3 januari 2018, seluruh pelaksanaan tes tersebut dimulai pukul 15.15 WIB bertepatan pada saat sebelum atlet melaksanakan latihan rutin.

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

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto,2002: 108). Menurut Sugiyono (2013: 80) ”populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi ialah semua nilai baik hasil perhitungan maupun pengukuran, baik kuantitatif maupun kualitatif, dari karakteristik tertentu mengenai sekelompok objek yang lengkap dan jelas (Usman,2006: 181). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh atlet sepak bola SSB Depo Kartika Chandra kelompok usia 9-11 tahun yang berjumlah 30 anak.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 39). Sampel menurut Nurgiantoro (2002:20), “yaitu sebagian anggota populasi anggota sampel itulah yang kemudian dijadikan sumber data”. Sampel adalah sebuah kelompok anggota yang menjadi bagian populasi sehingga juga memiliki karakteristik populasi. Tidak ada batasan baku dalam menentukan sampel yang akan diteliti. Apabila peneliti masih mampu untuk melakukan penelitian maka peneliti bisa mengambil keseluruhan populasi untuk dijadikan sampel atau yang dimaknakan dengan *total sampling* (Kusumawati 2014:94). Sehingga untuk penelitian ini pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh atlet sepakbola SSB Depo Kartika Chandra kelompok usia 9-11 tahun yang berjumlah 30 atlet.

Metode penentuan subjek atau sampling adalah suatu proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi (Nursalam 2003:97). Atlet SSB Depo Kartika Chandra yang berusia 9 tahun berjumlah 9 anak, kemudian yang berusia 10 tahun berjumlah 11 anak, dan yang berusia 11 tahun berjumlah 10 anak. Total jumlah atlet yang berusia 9-11 tahun adalah 30 anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini populasinya adalah 30 siswa.

#### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Menurut Riyanto (2011:9), mengatakan bahwa “variabel adalah gejala yang menjadi objek penelitian”. Setiap gejala yang muncul dan dijadikan objek penelitian adalah variabel penelitian. Variabel ini memiliki variasi makna dan nilai ketika sudah diteliti.

Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola pada atlet SSB Depo Kartika Chandra kelompok usia 9-11 tahun. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan yang dimiliki atlet dalam peraturan permainan sepakbola yang diukur melalui tes pengetahuan peraturan permainan sepakbola. Peraturan permainan sepakbola disini menggunakan aturan FIFA yang berjumlah 17 peraturan.

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

##### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian identik dengan alat pengumpul data. Di dalam suatu penelitian, pengumpulan data harus dilakukan, karena masalah yang ada dalam penelitian akan dijawab dari proses pengumpulan data. Pengumpulan data, tentunya

harus menggunakan suatu alat atau instrumen yang dirancang, dikonstruksi atau disusun sedemikian rupa sesuai dengan jenis, masalah dan tujuan penelitian.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes pengetahuan. Tes pengetahuan dalam penelitian ini berupa pertanyaan-pertanyaan tentang pengetahuan peraturan permainan sepak bolapada atlet SSB Depo Kartika Chandra kelompok usia 9-11 tahun. Skor yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdasarkan Skala Guttman. Skala Guttman yaitu skala yang menginginkan tipe jawaban tegas, seperti jawaban benar - salah, ya - tidak, pernah - tidak pernah, positif - negatif, tinggi - rendah, baik - buruk, dan seterusnya. Pada skala Guttman, hanya ada dua interval, yaitu setuju dan tidak setuju. Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian menurut Hadi (1991: 7), sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak adalah langkah pertama yang membatasi variabel yang akan diukur. Dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan peraturan permainan sepak bola pada atlet SSB Depo Kartika Chandra kelompok usia 9-11 tahun. Pengetahuan diartikan sebagai segala sesuatu yang diketahui dari atlet terkait dengan masalah penelitian yang nantinya dituangkan dalam sebuah angket berupa butir-butir pertanyaan.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah langkah kedua dengan menyidik faktor-faktor yang menyusun konstrak, yaitu variabel menjadi faktor-faktor sub-variabel. Faktor-faktor yang ditemukan dalam objek dari pengetahuan yaitu peraturan permainan sepak bola

yang terkait dengan hal yang ada di dalamnya seperti lapangan, pemain, wasit dan hakim garis, bola, permainan.

c. Indikator

Indikator menjelaskan isi dari faktor-faktor yang ada yaitu lapangan, pemain, wasit dan hakim garis, bola, permainan.

d. Menyusun Butir-butir Pertanyaan

Menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu pada faktor-faktor yang berpengaruh dalam penelitian. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor yang telah diuraikan diatas, kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang ada disusun butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut. Untuk menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor tersebut dijabarkan menjadi kisi-kisi instrumen peneliti yang kemudian dikembangkan dalam butir-butir soal atau pernyataan.

e. Konsultasi/Kalibrasi Ahli (*Expert Judgement*)

Langkah selanjutnya adalah mengkonsultasikan pada ahli atau kalibrasi ahli. Ahli tersebut berjumlah 2 orang, diantaranya yang terdiri dari dosen pembimbing dan dosen di luar pembimbing sesuai dengan bidang yang bersangkutan yaitu Bapak Nurhadi Santoso, S.Pd, M.Pd. Untuk memberikan gambaran mengenai angket yang akan dipakai dalam penelitian, maka dibuat kisi-kisi instrumen uji coba dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal
Tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola pada atlet SSB depo kartika chandra kelompok usia 9-11 tahun	Lapangan	a. Ukuran lapangan b. Pinalti	1, 2, 9, 14, 17
	Pemain	a. Pergantian pemain b. Pemain c. Penjaga gawang	5, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 26, 28
	Wasit dan hakim garis	Tugas dan kewajiban wasit serta hakim garis	3, 4, 24, 27
	Bola	Kualitas dan ukuran bola	11, 21, 22
	Permainan	a. Aturan permainan b. Periode permainan	15, 16, 18, 19, 20, 23, 25, 29, 30
<b>Jumlah</b>			30

Dalam penelitian ini peneliti berusaha memberikan wawasan tentang peraturan permainan sepakbola secara umum atau menurut FIFA, akan tetapi peneliti tidak mengesampingkan peraturan permainan sepakbola untuk U12 tahun, karena pada anak U12 tahun faktor lapangan, faktor pemain, faktor wasit, faktor bola, dan faktor permainan merupakan faktor umum yang sering dialami anak U12 tahun. Peraturan untuk anak U12 tahun hanya 5 saja mengacu pada Kemendiknas (2010: 124-125) hakikat sepakbola untuk anak usia 10-12 tahun adalah:

- 1) Jumlah pemain tiap regu 7 anak.
- 2) Waktu pertandingan 2x20 menit.
- 3) Ukuran lapangan Panjang: 60 meter, Lebar: 40 meter.
- 4) Ukuran gawang Tinggi: 2 meter, Lebar: 5 meter.
- 5) Titik pinalti 9 meter dari gawang.

## **2. Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data/keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Teknik/metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah:

### **a. Metode Tes pengetahuan/kuesioner**

Menurut Kartono (1990: 217), “tes pengetahuan adalah penyelidikan mengenai masalah yang dilakukan dengan jalan mengedarkan suatu pertanyaan berupa formulir-formulir yang diajukan secara tertulis kepada sejumlah subyek untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan tertulis seperlunya”.

Sarifudin (1979: 21), kemampuan yang dinilai dalam tes pengetahuan ialah pemahaman pengetahuan dan pengembangan kemampuan berpikir. Pengukuran pengetahuan dapat diukur atas dasar tingkatannya. Mulai dari tingkat yang sederhana sampai pada tingkat yang tinggi atau sukar. Jadi tes pengetahuan merupakan formulir yang berisi daftar lembar pertanyaan yang diajukan kepada subyek tertentu untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan (respon) mengenai subyek dari penelitian.

Dalam penelitian ini responden sudah disediakan 2 jawaban yaitu benar dan salah. Tes pengetahuan disini digunakan sebagai metode pokok untuk memperoleh informasi tentang tingkat pengetahuan peorraturan permainan sepak bola pada atlet SSB Depo Kartika Chandra kelompok usia 9-11 tahun. Pelaksanaan pengambilan data yaitu dengan memberikan lembaran pertanyaan kepada seluruh atlet sepak bola



SSB Depo Kartika Chandra usia 9-11 tahun yang dilakukan pada tanggal 27 desember 2017 pukul 15.15 WIB. Pertama-tama peneliti mengumpulkan para atlet yang berjumlah 30 atlet di lapangan sepakbola, kemudian peneliti memilih 12 atlet untuk melakukan uji coba penelitian, atlet yang terpilih lalu diberikan lembar pertanyaan untuk melakukan uji coba penelitian dengan waktu yang telah ditentukan. Apabila para atlet telah selesai maka lembar pertanyaan dikumpulkan kepada peneliti. Setelah uji coba penelitian selesai maka dilanjutkan dengan penelitian yang sebenarnya. Penelitian yang sebenarnya ini dilakukan pada tanggal 3 januari 2018 dan tetap menggunakan 30 atlet dengan rincian 18 atlet yang tidak ikut dalam uji coba penelitian ditambah dengan 12 atlet yang tadinya digunakan untuk uji coba penelitian. Kemudian peneliti memberikan lembar pertanyaan untuk penelitian yang sebenarnya dan menyuruh atlet mengerjakan dengan waktu yang telah ditentukan serta peneliti menunggu pada saat pengisian dan tidak memberikan pengaruh pada setiap responden. Lembar pertanyaan dikumpulkan setelah atlet selesai mengisi lembar tersebut.

### **3. Uji Coba Instrumen**

Tes pengetahuan yang akan digunakan dalam penelitian perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui baik atau tidaknya instrumen yang akan digunakan. Uji coba instrumen akan dilakukan pada atlet SSB Depo Kartika Chandra yang sudah di undi sejumlah 12 atlet yang tidak menjadi bagian dari sampel penelitian yang sebenarnya.

Uji coba tes pengetahuan dilakukan pada tanggal 27 desember 2017 sebanyak 12 responden mulai pukul 15.15 WIB sampai selesai dan bertempat di lapangan

sepakbola Asrama Dodiklatpur, Glodogan, Klaten Selatan, Klaten yang diambil secara acak. Selanjutnya instrumen dilakukan pengujian validitas dan reliabilitasnya sehingga memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian.

a. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2006: 168), “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Validitas berhubungan dengan sejauh mana suatu alat mampu mengukur apa yang seharusnya diukur oleh alat tersebut, serta pernyataan-pernyataan tersebut dapat berlaku bagi responden dan peneliti dalam waktu yang berbeda”.

Rumus uji validitas menggunakan uji korelasi yang dapat digunakan adalah yang dikemukakan oleh Pearson, yang dikenal dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* Karl Pearson, sebagai berikut:

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

Keterangan :

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel x dan y

N : Jumlah populasi yang menjadi sampel

$\Sigma X$  : Jumlah nilai/skor angket

$\Sigma Y$  : Jumlah nilai prestasi belajar Penjasorkes

$\Sigma XY$  : Jumlah perkalian antara skor x dan y

Menurut Sugiyono (2007: 356), setelah diperoleh nilai  $r_{xy}$  dibandingkan dengan hasil r pada tabel *product moment* dengan taraf signifikan 5%. Instrumen dinyatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}(0,312)$ .

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen/ Angket

Butir	r tabel	r hitung	Keterangan
No 1	0,312	0,404	Valid
No 2	0,312	0,351	Valid
No 3	0,312	0,532	Gugur
No 4	0,312	0,476	Valid
No 5	0,312	0,654	Valid
No 6	0,312	0,390	Valid
No 7	0,312	0,354	Valid
No 8	0,312	0,393	Valid
No 9	0,312	0,350	Valid
No 10	0,312	0,360	Valid
No 11	0,312	0,411	Valid
No 12	0,312	0,376	Valid
No 13	0,312	0,367	Valid
No 14	0,312	0,361	Valid
No 15	0,312	0,401	Valid
No 16	0,312	0,650	Valid
No 17	0,312	0,355	Valid
No 18	0,312	0,307	Valid
No 19	0,312	0,390	Valid
No 20	0,312	0,487	Valid
No 21	0,312	0,500	Valid
No 22	0,312	0,368	Valid
No 23	0,312	0,540	Valid
No 24	0,312	0,563	Valid
No 25	0,312	0,474	Valid
No 26	0,312	0,398	Valid
No 27	0,312	0,366	Valid
No 28	0,312	0,329	Valid
No 29	0,312	0,354	Valid
No 30	0,312	0,350	Valid

#### b. Uji Reliabilitas

Suharsimi Arikunto (2002: 154), menjelaskan bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Instrumen yang sudah dapat dipercaya (reliabel) akan menghasilkan data yang dapat

dipercaya juga. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Selanjutnya dilakukan perhitungan *Reliability Index* instrumen menggunakan program komputer SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) dengan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{(\sum\sigma_b^2)}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Reliabilitas instrumen

$k$  : Banyaknya butir pertanyaan/banyaknya soal

$\sum\sigma_b^2$  : Jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  : Varians total

Menurut Sugiyono (2006: 38) hasil pengujian reliabilitas instrumen dengan rumus *Alpha Cronbach* dikatakan reliabel jika  $r_{hitung}$  yang diperoleh besarnya kurang dari 1. Sesudah didapatkan angka reliabilitas selanjutnya membandingkan harga reliabilitas tersebut dengan  $r_{tabel}$ , bila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada derajat kemaknaan dengan taraf signifikan 5% maka alat tersebut reliabel. Hasil uji reliabilitas diperoleh sebesar 0,661.

#### **D. Teknik Analisis Data**

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

(Sugiyono, 2007). Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri atas tiga kriteria, yaitu: tinggi, sedang, rendah. Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Pengkategorian tersebut menggunakan mean dan standar deviasi, mengacu pada Hadi (2002: 135) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan skala sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian Acuan Norma (PAN)

Norma	Kategori
$> Mi + 1 SDi$	Tinggi
$Mi - 1 SDi$ sampai $Mi + 1 SDi$	Sedang
$< Mi - 1 SDi$	Rendah

Keterangan :

X = Skor Akhir

Mi = Mean Ideal

SDi = Simpangan Baku Ideal

Skor tertinggi ideal = butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal = butir kriteria x skor terendah

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase, dengan rumus sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Sudijono, 2009: 40)

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tingkat pengetahuan peraturan permainan sepak bola pada atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok usia 9-11 tahun dalam penelitian ini diukur dengan tes pengetahuan yang terdiri dari 30 butir pernyataan dengan skor 0 –1, sehingga diperoleh rentang skor ideal 0 – 30. Setelah data terkumpul diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 6; skor maksimum = 27; rerata = 19,33; median = 21; modus = 21 dan *standard deviasi* = 5,59.

Untuk mengetahui kecenderungan tingkat pengetahuan peraturan permainan sepak bola pada atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok usia 9-11 tahun terlebih dahulu menghitung harga Mean ideal ( $M_i$ ) =  $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min})$  dan Standar Deviasi ideal ( $SD_i$ ) =  $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min})$ . Diketahui ( $X_{\max}$ ) sebesar 1 x 30= 30 dan ( $X_{\min}$ ) sebesar 0 x 30 = 0. Mean ideal ( $M_i$ ) =  $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2}(30 + 0) = 15$ . Standar Deviasi ideal ( $SD_i$ ) =  $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6}(30 - 0) = 5$ . Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

Tinggi :  $> M_i + 1 SD_i = > 15 + 5 = > 20$

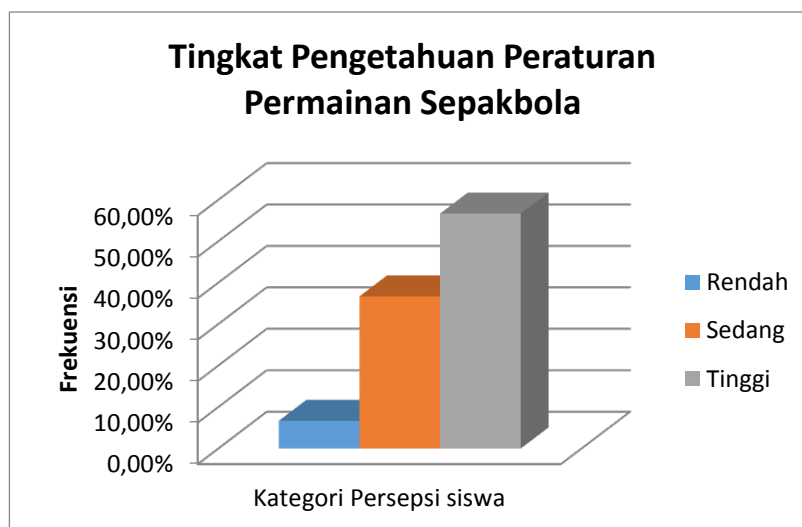
Sedang :  $M_i - 1 SD_i$  sampai  $M_i + 1 SD_i = 10$  s/d 20

Rendah :  $< M_i - 1 SD_i = < 10 - 5 = < 5$

**Tabel 2. Kecenderungan Kategori Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	> 20	17	56,67
Sedang	10 s/d 20	11	36,67
Rendah	< 10	2	6,67
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola pada atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok usia 9-11 tahun pada kategori rendah sebanyak 2 anak (6,67%), kategori sedang sebanyak 11 siswa (36,67 %), kategori tinggi sebanyak 17 siswa (56,67 %). Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 1. Diagram Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola**

Hasil penelitian masing-masing faktor tersebut diuraikan sebagai berikut :

### **1. Pengetahuan Mengenai Lapangan**

Pengetahuan mengenai lapangan dalam penelitian ini diukur dengan tes pengetahuan yang terdiri dari 5 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah

diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 1; skor maksimum = 5; rerata = 2,93; median = 3; modus = 3 dan *standard deviasi* = 1,14. Untuk mengetahui kecenderungan pengetahuan mengenai lapangan terlebih dahulu menghitung harga Mean ideal ( $M_i$ ) =  $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min})$  dan Standar Deviasi ideal ( $SD_i$ ) =  $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min})$ . Diketahui ( $X_{\max}$ ) sebesar 1 x 5 = 5 dan ( $X_{\min}$ ) sebesar 0 x 5 = 0. Mean ideal ( $M_i$ ) =  $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2}(5 + 0) = 2,5$ . Standar Deviasi ideal ( $SD_i$ ) =  $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6}(5 - 0) = 0,83$ . Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

Tinggi :  $> M_i + 1 SD_i = > 2,5 + 0,83 = > 3,33$

Sedang :  $M_i - 1 SD_i$  sampai  $M_i + 1 SD_i = 1,67$  s/d  $2,33$

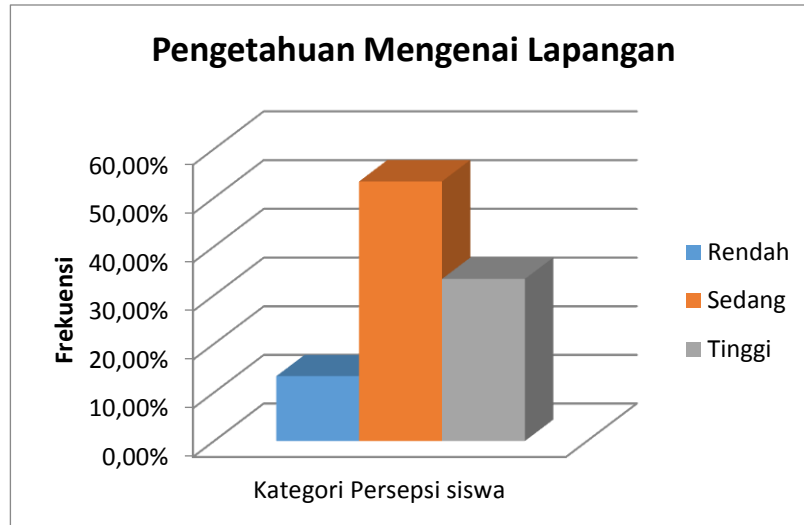
Rendah:  $< M_i - 1 SD_i = < 2,5 - 0,83 = < 1,67$

**Tabel 3. Kecenderungan Pengetahuan mengenai Lapangan**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$> 3,33$	10	33,33
Sedang	1,67 s/d 3,33	16	53,33
Rendah	$< 1,67$	4	13,33
<b>Jumlah</b>		30	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui pengetahuan mengenai lapangan pada kategori rendah sebanyak 5 siswa (13,33 %), kategori sedang sebanyak 16 siswa (53,33 %), kategori tinggi sebanyak 10 siswa (33,33 %). Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :





**Gambar 2. Diagram Pengetahuan Mengenai Lapangan**

## 2. Pengetahuan Mengenai Pemain

Faktor pengetahuan mengenai pemain dalam penelitian ini diukur dengan tes pengetahuan yang terdiri dari 9 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 3; skor maksimum = 9; rerata = 6,07; median = 6; modus = 6 dan *standard deviasi* = 1,7. Untuk mengetahui kecenderungan pengetahuan mengenai pemain terlebih dahulu menghitung harga Mean ideal (Mi) =  $\frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min})$  dan Standar Deviasi ideal (SDi) =  $\frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min})$ . Diketahui ( $X_{\max}$ ) sebesar 1 x 9 = 9 dan ( $X_{\min}$ ) sebesar 0 x 9 = 0. Mean ideal (Mi) =  $\frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2} (9 + 0) = 4,5$ . Standar Deviasi ideal (SDi) =  $\frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6} (9 - 0) = 1,5$ . Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

Tinggi :  $> Mi + 1 SDi = > 4,5 + 1,5 = > 6$

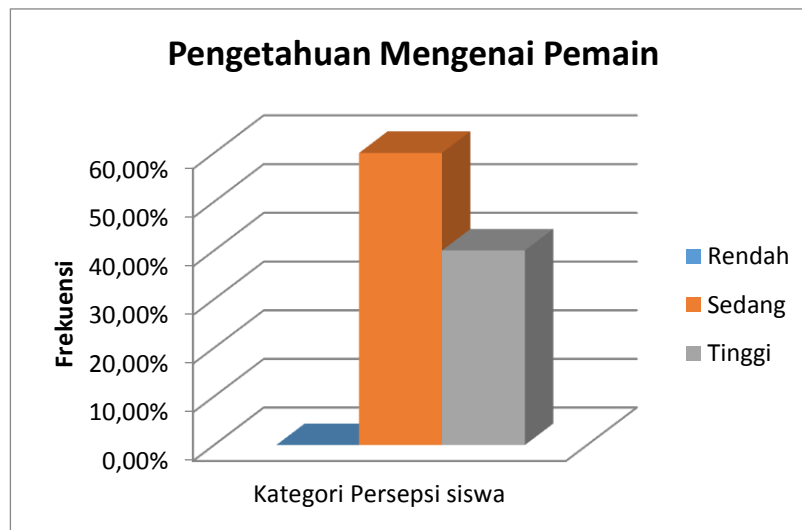
Sedang :  $Mi - 1 SDi$  sampai  $Mi + 1 SDi = 3$  s/d 6

Rendah:  $< Mi - 1 SDi = < 4,5 - 1,5 = < 3$

**Tabel 4. Kecenderungan Kategori Pengetahuan mengenai pemain**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	> 6	12	40
Sedang	3 s/d 6	18	60
Rendah	< 3	0	0
<b>Jumlah</b>		30	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui pengetahuan mengenai pemain pada kategori rendah tidak ada (0%), kategori sedang sebanyak 18 siswa (60 %), kategori tinggi sebanyak 12 siswa (40 %). Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 3. Diagram Pengetahuan Mengenai Pemain**

### 3. Pengetahuan Mengenai Wasit Dan Hakim Garis

Pengetahuan mengenai wasit dan hakim garis dalam penelitian ini diukur dengan tes pengetahuan yang terdiri dari 4 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 0; skor maksimum = 4; rerata = 2,83; median = 3; modus = 3 dan *standard deviasi* = 1,17. Untuk mengetahui kecenderungan pengetahuan mengenai wasit dan hakim garis terlebih

dahulu menghitung harga Mean ideal ( $M_i$ ) =  $\frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min})$  dan Standar Deviasi ideal ( $SD_i$ ) =  $\frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min})$ . Diketahui ( $X_{\max}$ ) sebesar  $1 \times 4 = 4$  dan ( $X_{\min}$ ) sebesar  $0 \times 4 = 0$ . Mean ideal ( $M_i$ ) =  $\frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2} (4 + 0) = 2$ . Standar Deviasi ideal ( $SD_i$ ) =  $\frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6} (4 - 0) = 0,67$ . Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

Tinggi :  $> M_i + 1 SD_i = > 2 + 0,67 = > 2,67$

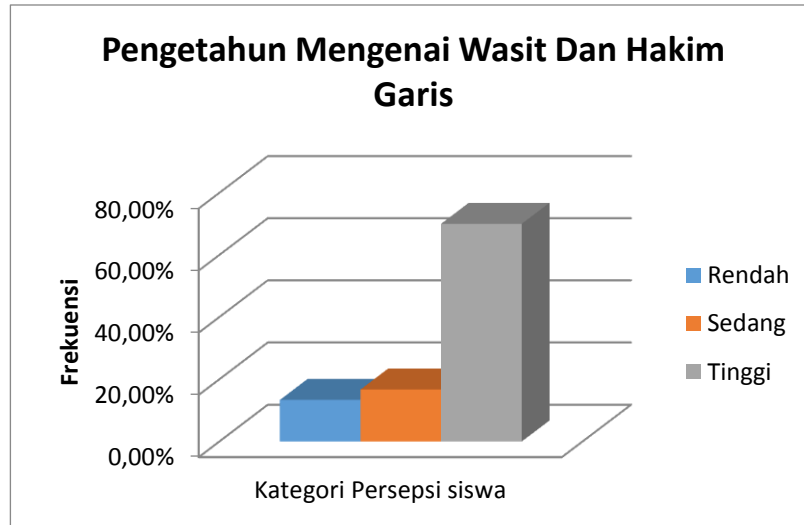
Sedang :  $M_i - 1 SD_i$  sampai  $M_i + 1 SD_i = 1,33$  s/d  $2,67$

Rendah:  $< M_i - 1 SD_i = < 2 - 0,67 = < 1,33$

**Tabel 5. Kecenderungan Pengetahuan mengenai Wasit dan Hakim Garis**

<b>Kategori</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Tinggi	$> 2,67$	21	70
Sedang	1,33 s/d 2,67	5	16,67
Rendah	$< 1,33$	4	13,33
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui pengetahuan mengenai wasit dan hakim garis pada kategori rendah sebanyak 4 siswa (13,33 %), kategori sedang sebanyak 5 siswa (16,67 %), kategori tinggi sebanyak 21 siswa (70 %). Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 4. Diagram Pengetahuan Mengenai Wasit Dan Hakim Garis**

#### 4. Pengetahuan Mengenai Bola

Pengetahuan mengenai bola dalam penelitian ini diukur dengan tes pengetahuan yang terdiri dari 3 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 0; skor maksimum = 3; rerata = 1,8; median = 2; modus = 1 dan *standard deviasi* = 1,03. Untuk mengetahui kecenderungan pengetahuan mengenai bola terlebih dahulu menghitung harga Mean ideal ( $M_i$ ) =  $\frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min})$  dan Standar Deviasi ideal ( $SD_i$ ) =  $\frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min})$ . Diketahui ( $X_{\max}$ ) sebesar 1 x 3 = 3 dan ( $X_{\min}$ ) sebesar 0 x 3 = 0. Mean ideal ( $M_i$ ) =  $\frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2} (3 + 0) = 1,5$ . Standar Deviasi ideal ( $SD_i$ ) =  $\frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6} (3 - 0) = 0,5$ . Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

Tinggi :  $> M_i + 1 SD_i = > 1,5 + 0,5 = > 2$

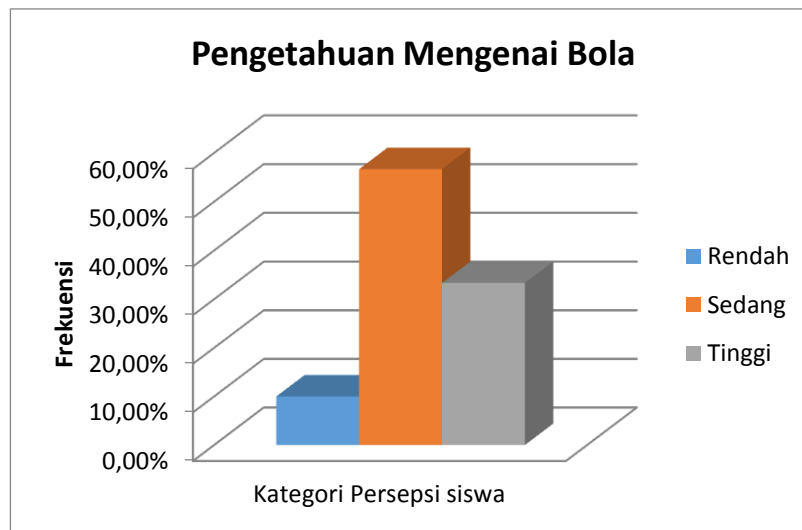
Sedang :  $M_i - 1 SD_i$  sampai  $M_i + 1 SD_i = 1$  s/d 2

Rendah:  $< M_i - 1 SD_i = < 1,5 - 0,5 = < 1$

**Tabel 5. Kecenderungan Kategori Pengetahuan mengenai Bola**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	> 2	10	33,33
Sedang	1 s/d 2	17	56,67
Rendah	< 1	3	10
<b>Jumlah</b>		30	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui pengetahuan mengenai bola pada kategori rendah sebanyak 3 siswa (10%), kategori sedang sebanyak 17 siswa (56,67 %), kategori tinggi sebanyak 10 siswa (33,33 %). Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 5. Diagram Pengetahuan Mengenai Bola**

## 5. Pengetahuan Mengenai Permainan

Pengetahuan mengenai permainan dalam penelitian ini diukur dengan tes pengetahuan yang terdiri dari 9 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 1; skor maksimum = 9; rerata = 5,7; median = 6,5; modus = 7 dan *standard deviasi* = 2,23. Untuk mengetahui kecenderungan pengetahuan mengenai permainan terlebih dahulu

menghitung harga Mean ideal ( $M_i$ ) =  $\frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min})$  dan Standar Deviasi ideal ( $SD_i$ ) =  $\frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min})$ . Diketahui ( $X_{\max}$ ) sebesar 1 x 9 = 9 dan ( $X_{\min}$ ) sebesar 0 x 9 = 0. Mean ideal ( $M_i$ ) =  $\frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2} (9 + 0) = 4,5$ . Standar Deviasi ideal ( $SD_i$ ) =  $\frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6} (9 - 0) = 1,5$ . Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

Tinggi :  $> M_i + 1 SD_i = > 4,5 + 1,5 = > 6$

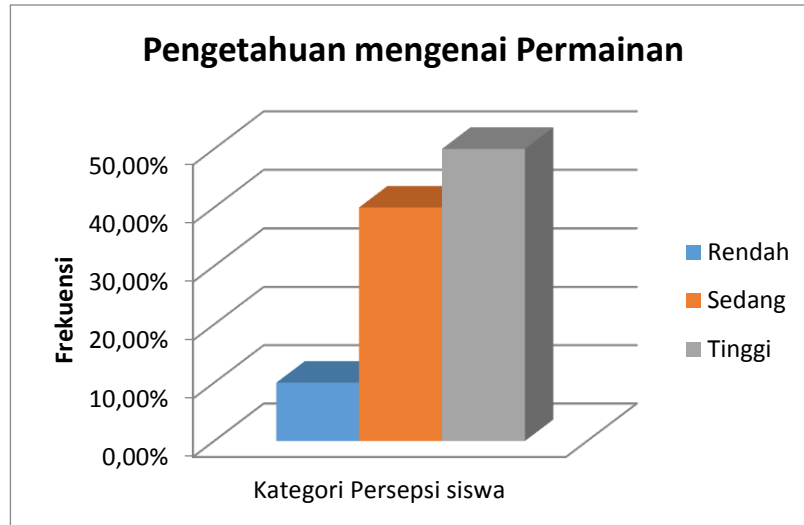
Sedang :  $M_i - 1 SD_i$  sampai  $M_i + 1 SD_i = 3$  s/d 6

Rendah:  $< M_i - 1 SD_i = < 4,5 - 1,5 = < 3$

**Tabel 6. Kecenderungan Kategori Pengetahuan mengenai Permainan**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$> 6$	15	50
Sedang	3 s/d 6	12	40
Rendah	$< 3$	3	10
<b>Jumlah</b>		30	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui pengetahuan mengenai permainan pada kategori rendah sebanyak 3 anak (10%), kategori sedang sebanyak 12 siswa (40%), kategori tinggi sebanyak 15 siswa (50%). Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 6. Diagram Pengetahuan Mengenai Permainan**

## B. Pembahasan

Sepakbola merupakan suatu bentuk permainan beregu yang menggunakan bola besar, dimainkan oleh 2 (dua) regu, dan tiap-tiap regu terdiri dari 11 pemain. Olahraga sepak bola merupakan salah satu olahraga yang sangat populer di Indonesia maupun di dunia. Dalam permainan sepakbola tentu saja ada peraturan yang harus diketahui oleh pemain, peraturan dalam setiap permainan olahraga tentu saja berbeda-beda, seperti halnya permainan dalam olahraga sepakbola. Peraturan dalam permainan sepakbola sangat banyak dan beragam antara lain, peraturan jumlah pemain sepakbola, lama waktu pertandingan, peraturan dalam memakai aksesoris, peraturan *offside* dan *onside*, peraturan tentang tendangan *penalty*, peraturan dalam melakukan pelanggaran, dan masih banyak lagi. Oleh karena itu pemain harus dituntut untuk mempunyai pengetahuan yang baik dalam permainan sepakbola.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola pada atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok usia 9-11

tahun pada kategori rendah sebanyak 2 siswa (6,67%), kategori sedang sebanyak 11 siswa (36,67 %), kategori tinggi sebanyak 17 siswa (56,67 %), sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola pada atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok usia 9-11 tahun dalam kategori baik.

Pengetahuan merupakan hasil tahu seseorang terhadap obyek melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diartikan sebagian besar atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok usia 9-11 tahun mengetahui dengan baik peraturan dalam permainan sepakbola. Pengetahuan yang baik tentu saja akan mendukung atlet dalam melakukan pertandingan, hal ini dikarenakan jika pemain mengetahui peraturan dengan baik maka, pelanggaran dalam sebuah permainan akan dapat di minimalisasi, dan pemain tidak terlalu banyak terkena sanksi.

Pengetahuan atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok usia 9-11 tahun terhadap peraturan sepakbola dalam penelitian ini didasarkan pada pengetahuan terhadap lapangan, pemain, wasit dan hakim garis, bola dan permainan. Berdasarkan hasil penelitian pengetahuan pada lapangan diperoleh sebagian besar pada kategori rendah sebanyak 16 siswa (53,33 %), sehingga dapat disimpulkan bahwa pengetahuan pada lapangan dikategorikan dalam kategori rendah. Pengetahuan terhadap lapangan diartikan pemain mengetahui ukuran lapangan yang standar internasional.

Berdasarkan hasil penelitian pengetahuan pada pemain diperoleh sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 18 siswa (60 %), sehingga dapat disimpulkan bahwa pengetahuan pemain dikategorikan dalam kategori sedang. Pengetahuan



terhadap pemain diartikan pemain mengetahui jumlah pemain yang bermain serta posisi dari setiap pemain dalam permainan, selain itu mengetahui jumlah pemain cadangan yang boleh masuk menggantikan pemain inti dalam pertandingan.

Berdasarkan hasil penelitian pada pengetahuan mengenai wasit dan hakim garis sebagian besar pada kategori tinggi sebanyak 21 siswa (70 %), sehingga dapat disimpulkan bahwa pengetahuan mengenai wasit dan hakim garis dikategorikan dalam kategori tinggi. Pengetahuan dalam wasit dan hakim garis, diartikan bahwa pemain mengetahui jika keputusan wasit dalam pertandingan adalah mutlak dan tidak bisa diganggu gugat, oleh karena itu seorang pemain harus menghormati keputusan wasit seutuhnya

Berdasarkan hasil penelitian pada pengetahuan terhadap bola sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 17 siswa (56,67 %), sehingga dapat disimpulkan bahwa pengetahuan terhadap bola dikategorikan dalam kategori sedang. Pengetahuan terhadap bola, artinya bahwa pemain mengetahui ukuran bola dan berat bola yang layak digunakan dalam pertandingan,

Berdasarkan hasil penelitian pada pengetahuan terhadap permainan sebagian besar pada pada kategori tinggi sebanyak 15 siswa (50 %), sehingga dapat disimpulkan bahwa pengetahuan terhadap permainan dikategorikan dalam kategori tinggi. Pengetahuan mengenai permainan diartikan bahwa pemain mengetahui peraturan permainan dalam sepak bola, baik dari waktu bertanding, waktu istirahat, cara pertandingan dan juga larangan dalam pertandingan.

Meskipun dalam hasil penelitian sebagian besar diperoleh hasil yang sedang dan tinggi, akan tetapi masih ada juga beberapa atlet yang masih mempunyai

pengetahuan kurang. Hal tersebut diartikan bahwa beberapa atlet SSB Depo Kartika Chandra, masih belum mengetahui secara baik berbagai peraturan dalam sepakbola. Atlet SSB Depo Kartika Chandra sebagian besar masih berusia 9 – 11, pada usia tersebut beberapa siswa ikut dalam SSB hanya karena minat dan bakat pada sepak bola, akan tetapi mereka belum paham secara rinci mengenai peraturan sepak bola secara mendalam. Oleh karena itu tugas pelatih dalam memberikan sosialisasi mengenai peraturan sepak bola kepada atlet.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan baik dari faktor eksternal maupun internal. Keterbatasan penelitian ini adalah:

1. Uji coba penelitian dalam penelitian ini baru dilaksanakan di SSB Depo Kartika Chandra karena keterbatasan kondisi SSB lain.
2. Peneliti hanya fokus pada tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola saja, tidak sampai pada tingkat penerapan di lapangan.
3. Peneliti baru mencantumkan 5 faktor pada kisi-kisi instrumen penelitian. Masih terdapat faktor lain yang belum dicantumkan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tabel di atas, dapat diketahui tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola pada atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok usia 9-11 tahun pada kategori rendah sebanyak 2 siswa (6,67%), kategori sedang sebanyak 11 siswa (36,67 %), kategori tinggi sebanyak 17 siswa (56,67 %).

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola ini menunjukkan hasil yang baik, makadari itu alangkah baiknya dimulai pelatih memberikan masukan mengenai peraturan permainan sepakbola kepada para atletnya sejak dini .
2. Sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya.

#### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya sampel penelitian yang digunakan lebih banyak lagi, sehingga diharapkan faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola dapat teridentifikasi secara luas.
2. Bagi klub, untuk selalu memberi sosialisasi mengenai pengetahuan peraturan permainan sepakbola kepada atletnya
3. Bagi pelatih hasil tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk selalu memberi pengarahan dan juga pengertian tentang peraturan permainan sepakbola.

4. Bagi atlet yang masih mempunyai tingkat pengetahuan peraturan permainan sepak bola kurang, harus segera mencari bahan kajian untuk menambah wawasan mengenai peraturan sepakbola, dikarenakan dengan pengetahuan yang baik maka dapat berpengaruh pada permainan sepakbola.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Jakarta. PT. Serambi Ilmu Semesta.
- Aji, S. (2016). *Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola Di SMP Negeri 1 Sawangan*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta. Bumi Aksara
- Best, W. J. (1982). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Depdikbud. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dietrich, K., & Dietrich, KJ. (1981). *Sepak Bola: Aturan dan Latihan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Faruq, M. (2008). *Meningkatkan Kebugaran Tubuh Melalui Permainan dan Olahraga Sepakbola*. Surabaya: Gramedia.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hadi, S. (2002). *Metodologi Research Jilid 2*. Yogyakarta. Andi Offset.
- Hanadi, R. (2011). *Tingkat Pengetahuan Model Pembelajaran TGFU (Teaching Games For Understanding) Peserta Sosialisasi Dan Workshop Guru Penjasorkes SMA*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Irianto, S. (2010). *Buku Pedoman Pelaksanaan Pengembangan Tes Kecakapan*.
- Kartono, K. (1990). *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung: Mandar Maju.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Panduan Pelaksanaan Program Kelas Olahraga*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama Dirjen Mendikdasmen.
- Komarudin (2016). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Bandung. Remaja Rosdakarya.

- Kusumawati, M. (2014). *Penelitian Pendidikan Penjasorkes*. Jakarta: Alfabeta.
- Luxbacher, J.A. (2011). *Sepakbola*. Edisi ke- 2, Cetakan ke 5. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Erlangga
- Nugroho, T. A. (2012). Yang Saya Tahu Tentang Atlet. Diambil pada tanggal 12 Januari 2018, dari <http://tendszone.blogspot.com/2012/09/yang-saya-tahu-tentang-atlet.html/>.
- Notoatmodjo, S. (2005). *Promosi Kesehatan : Teori dan Aplikasi*. Jakarta. Rineka Cipta
- Notoatmodjo, S. (2007). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Nurgiantoro, B. (2004). *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Poerwadarminto. (2002). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Purwanto, N.(2004). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Riyanto, A. (2011). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jakarta: EGC.APJII dan PUSKAKOM UI.
- Santoso, N. (2011). *Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Ikut Mengembangkan Persepakbolaan Nasional*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Vol.8, No.1, hlm.72.
- Sari, I.P.T.P (2014). *Tingkat Pengetahuan Tentang Pentingnya Mengonsumsi Air Mineral Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri Keputran A Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Vol.10, No.2, hlm.56-57.
- Sarifudin, A. (1976). *Evaluasi Olahraga*. Jakarta: Rora Karya.
- Sjamsuri. (1989). *Pengantar Teori Pengetahuan*. Bandung. P2LPTK.
- Sucipto,dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugihartono. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Sugiyono. (2006). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CVF Alfabeta.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surakhmad, W. (1998). *Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode dan Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Usman, A. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, B. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

# LAMPIRAN



Lampiran 1

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Adianton Ihtari Yusrizal Putranto  
 NIM : 11011219012  
 Program Studi : Pjke  
 Pembimbing : Yudianto, S.Pd., Ins., M.Pd.


No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda-Tanda
1.	20-09-2017	Revisi sampai judul dan menyetujui proposal serta revisi latar belakang masalah dan titik tulis BAB I	✓
2.	17-10-2017	Revisi latar belakang masalah BAB I	✓
3.	18-10-2017	membahas revisi BAB I	✓
4.	13-11-2017	Mengembangkan Landasan Teori BAB II	✓
5.	15-11-2017	Revisi Landasan Teori BAB II	✓
6.	18-12-2017	Revisi Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	✓
7.	2-01-2018	Revisi Tata Tulis BAB II	✓
8.	12-02-2018	Revisi Tata Tulis BAB IV-V	✓
9.	26-07-2018	Revisi Tata Tulis BAB I-V	✓
10.	05-03-2018	Perbaikan Abstrak dan Tata Tulis BAB I-IV	✓
11.	13-02-2018	Perbaikan Abstrak dan Tata Tulis BAB I-V	✓
12.	03-03-2018	Siapa Ujian TAS	✓

Ketua Jurusan 909,

Dr. Gunur M. Pd.  
 NIP. 19810125 200604 1 001

## Lampiran 2

### SURAT PERMOHONAN IJIN PENELITIAN

**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

---

Nomor : 111.1/UN.34.16/PP/2017. 14 Desember 2017.  
Lamp. : 1Eks  
Hal : Permohonan Izin Penelitian.


**Kepada Yth.**  
**Ketua Pelatih Sepakbola SSB Depo Kartika Chandra**  
**di Tempat.**


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 : Adiatma Ikhsan Yusrizal Putranto  
NIM : 14601244012  
Program Studi : PJKR  
Dosen Pembimbing : Yudanto, M.Pd.  
NIP : 19810702200501001  
Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 17 Desember 2017 s/d 1 Januari 2018  
Tempat/Objek : Lapangan Sepakbola Asrama Dodiklatpur Glodokan Klaten Selatan Klaten  
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Pada Atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok Usia 9-11 Tahun.

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



**Tembusan :**

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

### Lampiran 3

#### UJI COBA ANGKET

#### ANGKET PENELITIAN

#### TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA PADA ATLET SSB DEPO KARTIKA CHANDRA KELOMPOK USIA 9-11 TAHUN

Sehubungan dengan penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Pada Atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok Usia 9-11 Tahun” maka saya mohon kesediaan saudara untuk mengisi angket uji coba yang terlampir dengan petunjuk sebagai berikut :

#### A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

#### B. Petunjuk Cara Menjawab Pertanyaan

1. Telitilah dengan baik setiap butir pernyataan dan alternatif jawaban.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Dimohon untuk menjawab semua butir pernyataan.
4. Berilah tanda centang (  $\checkmark$  ) pada salah satu kolom sesuai dengan pilihan anda.

Keterangan :

- B : Benar
- S : Salah

No	Pernyataan	B	S
1	Lapangan sepak bola berbentuk persegi panjang		
2	Lapangan sepak bola lebih sempit dari lapangan basket		
3	Wasit sepak bola berada di dalam lapangan area permainan		
4	Dalam olahraga sepak bola terdapat hakim garis dan wasit cadangan		
5	Pergantian pemain dapat dilakukan pada saat bola diluar permainan		

6	Pergantian pemain dibatasi		
7	Pergantian pemain bebas dilakukan di daerah manapun		
8	Jumlah pemain sepak bola ada 11 orang		
9	Jarak titik pinalti adalah 11 meter dari gawang		
10	Penjaga gawang boleh memegang bola diluar kotak penalti		
11	Bola sepak bola lebih besar dari bola futsal		
12	Setiap pemain wajib memakai pelindung kaki atau deker kaki		
13	Pemain wajib memakai seragam yang memiliki nomor punggung		
14	Lebar gawang dalam sepak bola adalah 7 meter		
15	Lama waktu pertandingan sepak bola adalah 2x45 menit		
16	Jika bola keluar (out), untuk memulai pertandingan bola harus dilempar ke dalam lapangan		
17	titik pinalti berada di dalam kotak pinalti		
18	Ketika terjadi tendangan bebas ,jarak antara bola dan pemain lawan minimal 9 meter		
19	Gol dianggap sah jika terjadi langsung dari tendangan bebas		
20	Tidak ada time out dalam olahraga sepak bola		
21	Bola yang digunakan berukuran 5		
22	Bola dapat diganti tanpa izin dari wasit		
23	Keputusan wasit adalah mutlak dan tidak bisa diganggu gugat		
24	Wasit boleh merubah keputusan ketika mengetahui keputusannya salah setelah melakukan perundingan		
25	Dalam permainan sepak bola boleh melakukan tekel keras dari belakang dan tidak pelanggaran		
26	Pemain yang sudah diganti tidak boleh dimainkan kembali		
27	Hakim garis yang berada disamping lapangan berjumlah 4 orang		
28	Pemain boleh membantah wasit dan tidak mendapatkan kartu kuning		

29	Gol dinyatakan sah apabila melewati garis gawang		
30	Tim yang lebih banyak mencetak gol akan menjadi pemenangnya		

**Lampiran 4**

**DATA UJI COBA PENELITIAN**

No	Nomor Soal																														Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
3	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	
4	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	14	
5	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	10	
6	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	
7	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
8	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	7	
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
10	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	26	
11	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	23	
12	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	

## Lampiran 5

### DATA STATISTIK HASIL UJI COBA PENELITIAN

#### Reliability

[DataSet0]

#### Scale: ALL VARIABLES

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	12	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	12	100,0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,886
		N of Items	15 <sup>a</sup>
	Part 2	Value	,936
		N of Items	15 <sup>b</sup>
	Total N of Items		30
	Correlation Between Forms		,821

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,955	30

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	17,5000	92,273	,586	,955
VAR00002	17,6667	87,697	,881	,952
VAR00003	17,8333	93,970	,680	,953
VAR00004	17,6667	92,242	,578	,956
VAR00005	17,9167	89,174	,681	,953
VAR00006	17,6667	93,879	,503	,957
VAR00007	17,8333	90,152	,568	,954
VAR00008	17,8333	91,242	,456	,955
VAR00009	17,5833	94,083	,502	,957
VAR00010	17,7500	86,932	,923	,951
VAR00011	17,7500	86,932	,923	,951
VAR00012	17,6667	89,333	,697	,953
VAR00013	17,5833	89,174	,782	,953
VAR00014	17,7500	87,841	,824	,952
VAR00015	17,8333	91,424	,537	,956
VAR00016	17,6667	91,515	,557	,955
VAR00017	17,9167	91,174	,570	,955
VAR00018	17,7500	86,932	,923	,951
VAR00019	17,8333	91,242	,556	,955
VAR00020	17,7500	89,477	,649	,954
VAR00021	17,5000	91,545	,586	,954
VAR00022	17,7500	90,568	,533	,955
VAR00023	17,5833	89,174	,782	,953
VAR00024	17,9167	89,174	,681	,953
VAR00025	17,7500	86,932	,923	,951
VAR00026	17,7500	86,932	,923	,951
VAR00027	17,7500	90,750	,514	,955
VAR00028	17,7500	86,932	,923	,951
VAR00029	17,5833	89,174	,782	,953



VAR00030	17,5833	89,174	,782	,953
----------	---------	--------	------	------

$$Df = N - 2$$

$$10 = 12 - 2$$

$$r \text{ tabel} = 0,497$$

Jika *corrected item total correlation* < 0,497, maka butir pertanyaan dinyatakan gugur

Validitas Total : 0,821

Reliabilitas Total : 0,955

## Lampiran 6

### DATA HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Butir	r tabel	r hitung	Keterangan
No 1	0,312	0,404	Valid
No 2	0,312	0,351	Valid
No 3	0,312	0,532	Gugur
No 4	0,312	0,476	Valid
No 5	0,312	0,654	Valid
No 6	0,312	0,390	Valid
No 7	0,312	0,354	Valid
No 8	0,312	0,393	Valid
No 9	0,312	0,350	Valid
No 10	0,312	0,360	Valid
No 11	0,312	0,411	Valid
No 12	0,312	0,376	Valid
No 13	0,312	0,367	Valid
No 14	0,312	0,361	Valid
No 15	0,312	0,401	Valid
No 16	0,312	0,650	Valid
No 17	0,312	0,355	Valid
No 18	0,312	0,307	Valid
No 19	0,312	0,390	Valid
No 20	0,312	0,487	Valid
No 21	0,312	0,500	Valid
No 22	0,312	0,368	Valid
No 23	0,312	0,540	Valid
No 24	0,312	0,563	Valid
No 25	0,312	0,474	Valid
No 26	0,312	0,398	Valid
No 27	0,312	0,366	Valid
No 28	0,312	0,329	Valid
No 29	0,312	0,354	Valid
No 30	0,312	0,350	Valid

## Reliability

[DataSet0]

### Scale: ALL VARIABLES

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	30	100,0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,640
		N of Items	15 <sup>a</sup>
	Part 2	Value	,770
		N of Items	15 <sup>b</sup>
	Total N of Items		30
	Correlation Between Forms		,661

### Scale: ALL VARIABLES

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,814	30

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	18,6667	31,126	,404	,807
VAR00002	18,8667	29,154	,351	,808
VAR00003	18,5000	29,017	,532	,803
VAR00004	18,4667	29,430	,476	,805
VAR00005	18,6333	27,895	,654	,796
VAR00006	18,8000	29,476	,390	,810
VAR00007	18,7667	29,151	,354	,808
VAR00008	18,6000	29,697	,393	,810
VAR00009	18,6000	29,903	,350	,810
VAR00010	18,7000	30,769	,360	,819
VAR00011	18,6000	31,076	,411	,810
VAR00012	18,5000	29,638	,376	,808
VAR00013	18,7000	29,666	,367	,811
VAR00014	18,9333	30,202	,361	,812
VAR00015	18,8000	29,959	,401	,809
VAR00016	18,7667	27,633	,650	,795
VAR00017	18,6667	29,264	,355	,808
VAR00018	18,7000	29,459	,307	,810
VAR00019	18,8000	29,476	,390	,811
VAR00020	18,7667	28,461	,487	,802
VAR00021	18,8000	28,372	,500	,802
VAR00022	18,8000	29,062	,368	,807
VAR00023	18,5333	28,809	,540	,802
VAR00024	18,8667	28,051	,563	,799
VAR00025	18,7667	28,530	,474	,803
VAR00026	18,5333	29,844	,398	,810
VAR00027	18,6667	30,230	,366	,812
VAR00028	18,7000	31,252	,329	,813
VAR00029	18,5667	29,495	,354	,808
VAR00030	18,6000	29,903	,350	,810

## Lampiran 7

### ANGKET PENELITIAN

#### ANGKET PENELITIAN

#### TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN SEPAK BOLA PADA ATLET SSB DEPO KARTIKA CHANDRA KELOMPOK USIA 9-11 TAHUN

Sehubungan dengan penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepak Bola Pada Atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok Usia 9-11 Tahun” maka saya mohon kesediaan saudara untuk mengisi angket uji coba yang terlampir dengan petunjuk sebagai berikut :

#### A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

#### B. Petunjuk Cara Menjawab Pertanyaan

1. Telitilah dengan baik setiap butir pernyataan dan alternatif jawaban.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Dimohon untuk menjawab semua butir pernyataan.
4. Berilah tanda centang (  $\checkmark$  ) pada salah satu kolom sesuai dengan pilihan anda.

Keterangan :

- B : Benar
- S : Salah

No	Pernyataan	B	S
1	Lapangan sepak bola berbentuk persegi panjang		
2	Lapangan sepak bola lebih sempit dari lapangan basket		
3	Dalam olahraga sepak bola terdapat hakim garis dan wasit cadangan		
4	Pergantian pemain dapat dilakukan pada saat bola diluar permainan		
5	Pergantian pemain dibatasi		

6	Pergantian pemain bebas dilakukan di daerah manapun		
7	Jumlah pemain sepak bola ada 11 orang		
8	Jarak titik pinalti adalah 11 meter dari gawang		
9	Penjaga gawang boleh memegang bola diluar kotak penalti		
10	Bola sepak bola lebih besar dari bola futsal		
11	Setiap pemain wajib memakai pelindung kaki atau deker kaki		
12	Pemain wajib memakai seragam yang memiliki nomor punggung		
13	Lebar gawang dalam sepak bola adalah 7 meter		
14	Lama waktu pertandingan sepak bola adalah 2x45 menit		
15	Jika bola keluar (out), untuk memulai pertandingan bola harus dilempar ke dalam lapangan		
16	titik pinalti berada di dalam kotak pinalti		
17	Ketika terjadi tendangan bebas ,jarak antara bola dan pemain lawan minimal 9 meter		
18	Gol dianggap sah jika terjadi langsung dari tendangan bebas		
19	Tidak ada time out dalam olahraga sepak bola		
20	Bola yang digunakan berukuran 5		
21	Bola dapat diganti tanpa izin dari wasit		
22	Keputusan wasit adalah mutlak dan tidak bisa diganggu gugat		
23	Wasit boleh merubah keputusan ketika mengetahui keputusannya salah setelah melakukan perundingan		
24	Dalam permainan sepak bola boleh melakukan tekel keras dari belakang dan tidak pelanggaran		
25	Pemain yang sudah diganti tidak boleh dimainkan kembali		
26	Hakim garis yang berada disamping lapangan berjumlah 4 orang		
27	Pemain boleh membantah wasit dan tidak mendapatkan kartu kuning		
28	Gol dinyatakan sah apabila melewati garis gawang		

29	Tim yang lebih banyak mencetak gol akan menjadi pemenangnya		
----	--	--	--

**Lampiran 8**

**DATA PENELITIAN KESELURUHAN**

No	Nomor Soal																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27		28	29	30	
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	21	
2	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	22	
3	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	21		
4	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	17	
5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	24	
6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	27
7	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	10
8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	10
9	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	21	
10	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	23	
11	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	18	
12	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
13	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	20
14	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	11
15	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
16	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
17	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
18	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	24
20	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23



21	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
22	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23
23	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	
24	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	9
25	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
27	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	18
28	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	17
29	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	21
30	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	17	

## Lampiran 9

### DATA TIAP INDIKATOR

Lapangan						
No	1	2	9	14	17	Jumlah
1	1	0	1	1	1	4
2	1	0	1	1	1	4
3	1	0	0	1	1	3
4	1	0	1	0	1	3
5	1	1	1	0	1	4
6	1	1	1	0	1	4
7	0	1	1	0	0	2
8	0	0	1	1	0	2
9	1	0	1	0	1	3
10	0	0	1	1	1	3
11	1	0	0	0	1	2
12	0	0	1	0	1	2
13	0	0	0	0	1	1
14	0	0	0	0	1	1
15	0	0	0	0	1	1
16	1	1	1	0	0	3
17	1	1	0	1	0	3
18	0	1	1	1	1	4
19	0	1	1	1	1	4
20	1	1	1	1	1	5
21	1	1	1	0	0	3
22	1	1	1	0	0	3
23	1	0	0	0	0	1
24	1	0	1	0	0	2
25	0	1	1	0	1	3
26	1	1	1	1	1	5
27	1	1	1	0	1	4
28	1	1	1	1	0	4
29	1	0	0	1	0	2
30	1	0	1	0	1	3

Pemain									
5	6	7	8	10	12	13	26	28	Jumlah
1	1	0	1	0	1	1	1	0	6
1	1	0	1	0	1	0	1	0	5
1	1	0	1	0	1	1	1	0	6
1	0	0	1	1	1	1	1	0	6
1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	0	1	1	1	1	0	7
0	1	0	1	0	1	0	0	0	3
0	0	0	0	1	1	1	1	0	4
1	1	0	1	0	1	1	1	0	6
0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	0	1	1	0	1	1	1	0	6
1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
0	1	1	1	1	0	0	0	1	5
0	1	0	0	1	0	0	0	1	3
0	0	0	1	1	0	0	1	1	4
0	1	1	0	1	1	1	1	1	7
1	1	0	0	1	1	1	1	1	7
1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	1	1	0	0	7
1	0	0	1	0	1	1	1	1	6
1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
1	0	1	1	0	1	0	1	1	6
0	0	1	0	0	1	0	0	1	3
0	0	0	0	0	0	1	1	1	3
1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
1	0	1	1	1	1	0	1	1	7
1	0	1	1	1	0	0	1	1	6
1	0	1	1	1	1	0	0	1	6
1	0	0	1	1	1	1	1	0	6

Wasit dan Hakim Garis				
3	4	2 4	2 7	
1	1	0	0	2
1	1	0	1	3
1	1	1	0	3
1	1	0	1	3
1	1	0	1	3
1	1	1	1	4
1	1	0	0	2
0	0	0	1	1
1	1	1	0	3
0	0	1	0	1
1	1	0	0	2
1	1	1	1	4
1	1	1	1	4
1	1	0	1	3
0	1	0	1	2
1	1	1	1	4
1	1	1	1	4
1	1	1	1	4
1	1	1	0	3
1	1	1	1	4
1	1	0	1	3
1	1	1	1	4
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0
1	1	1	1	4
1	1	1	1	4
1	1	0	1	3
1	1	0	1	3
1	1	0	0	2
1	1	0	1	3

Bola			
1	2	2	
1	1	2	
1	1	1	3
1	1	0	2
1	0	1	2
1	0	1	2
1	1	0	2
1	1	1	3
1	0	0	1
1	0	0	1
1	1	0	2
1	1	1	3
1	1	1	3
1	1	0	2
1	1	1	3
1	1	1	3
1	0	0	1
0	1	0	1
0	0	0	0
1	0	0	1
0	0	1	1
1	1	1	3
0	0	1	1
1	1	1	3
0	0	1	1
1	1	1	3
1	1	1	3
1	0	0	1
0	0	1	1
1	1	1	3
0	1	0	1
0	0	0	0
0	0	0	0
1	1	1	3
1	1	1	3
1	0	1	2

Permainan									
1	1	1	1	2	2	2	2	3	
5	6	8	9	0	3	5	9	0	
1	1	0	1	0	1	0	1	1	6
1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
1	1	0	1	0	1	1	1	1	7
1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
0	1	1	1	1	1	1	1	0	7
1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
0	0	0	1	0	0	0	1	0	2
0	0	0	1	0	0	1	0	0	2
1	1	1	1	0	1	0	1	1	7
1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
1	1	0	1	0	1	0	1	1	6
1	0	1	0	1	1	1	1	1	7
1	0	1	1	1	1	0	1	1	7
0	0	0	0	0	1	0	1	1	3
0	0	1	0	0	1	1	1	1	5
0	0	0	0	1	1	1	1	1	5
1	0	0	0	1	1	1	1	1	6
0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	1	1	0	0	7
0	1	1	0	1	1	1	1	1	7
0	1	1	1	0	1	1	1	1	7
0	1	1	1	1	1	1	1	0	7
0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
1	0	0	0	0	1	0	0	1	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
0	1	0	0	0	1	1	1	1	5
0	1	0	0	0	1	0	1	1	4
0	0	1	0	1	0	0	1	1	4
1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
1	0	1	0	1	0	0	0	0	3

## Lampiran 10

### DATA STATISTIK HASIL PENELITIAN

#### Frequencies

[DataSet0]

		Statistics					
		tingkat pengetahuan peraturan permainan sepak bola	Lapangan	Pemain	Wasit dan hakim garis	Bola	Permainan
N	Valid	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		19,3333	2,9333	6,0667	2,8333	1,8000	5,7000
Median		21,0000	3,0000	6,0000	3,0000	2,0000	6,5000
Mode		21,00 <sup>a</sup>	3,00	6,00	3,00	1,00 <sup>a</sup>	7,00
Std. Deviation		5,59762	1,14269	1,70057	1,17688	1,03057	2,23066
Minimum		6,00	1,00	3,00	,00	,00	1,00
Maximum		27,00	5,00	9,00	4,00	3,00	9,00
Sum		580,00	88,00	182,00	85,00	54,00	171,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

#### Frequency Table

tingkat pengetahuan peraturan permainan sepak bola				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
6,00	1	3,3	3,3	3,3
9,00	1	3,3	3,3	6,7
10,00	2	6,7	6,7	13,3
11,00	1	3,3	3,3	16,7
13,00	1	3,3	3,3	20,0
17,00	3	10,0	10,0	30,0
Valid 18,00	2	6,7	6,7	36,7
19,00	1	3,3	3,3	40,0
20,00	1	3,3	3,3	43,3
21,00	5	16,7	16,7	60,0
22,00	1	3,3	3,3	63,3
23,00	3	10,0	10,0	73,3
24,00	5	16,7	16,7	90,0

25,00	1	3,3	3,3	93,3
27,00	2	6,7	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**Lapangan**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	4	13,3	13,3	13,3
2,00	6	20,0	20,0	33,3
3,00	10	33,3	33,3	66,7
4,00	8	26,7	26,7	93,3
5,00	2	6,7	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**Pemain**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3,00	4	13,3	13,3	13,3
4,00	2	6,7	6,7	20,0
5,00	2	6,7	6,7	26,7
6,00	10	33,3	33,3	60,0
7,00	5	16,7	16,7	76,7
8,00	6	20,0	20,0	96,7
9,00	1	3,3	3,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**Wasit dan hakim garis**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ,00	2	6,7	6,7	6,7
1,00	2	6,7	6,7	13,3
2,00	5	16,7	16,7	30,0
3,00	11	36,7	36,7	66,7
4,00	10	33,3	33,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**Bola**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ,00	3	10,0	10,0	10,0
1,00	10	33,3	33,3	43,3
2,00	7	23,3	23,3	66,7

3,00	10	33,3	33,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**Permainan**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1,00	1	3,3	3,3	3,3
2,00	2	6,7	6,7	10,0
3,00	4	13,3	13,3	23,3
4,00	2	6,7	6,7	30,0
5,00	3	10,0	10,0	40,0
Valid 6,00	3	10,0	10,0	50,0
7,00	9	30,0	30,0	80,0
8,00	4	13,3	13,3	93,3
9,00	2	6,7	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

## Lampiran 11

### PANDUAN MENGGUNAKAN SPSS

Tabel r pada  $\alpha$  (taraf sig) 5 %

df	r (5 %)	df	r (5 %)	df	r (5 %)	df	r (5 %)
1	0,988	26	0,323	51	0,228	76	0,188
2	0,900	27	0,317	52	0,226	77	0,186
3	0,805	28	0,312	53	0,224	78	0,185
4	0,729	29	0,306	54	0,222	79	0,184
5	0,669	30	0,301	55	0,220	80	0,183
6	0,622	31	0,296	56	0,218	81	0,182
7	0,582	32	0,291	57	0,216	82	0,181
8	0,549	33	0,287	58	0,214	83	0,180
9	0,521	34	0,283	59	0,213	84	0,179
10	0,497	35	0,279	60	0,211	85	0,178
11	0,476	36	0,275	61	0,209	86	0,177
12	0,458	37	0,271	62	0,208	87	0,176
13	0,441	38	0,267	63	0,206	88	0,175
14	0,426	39	0,264	64	0,204	89	0,174
15	0,412	40	0,261	65	0,203	90	0,173
16	0,400	41	0,257	66	0,201	91	0,172
17	0,389	42	0,254	67	0,200	92	0,171
18	0,378	43	0,251	68	0,198	93	0,170
19	0,369	44	0,248	69	0,197	94	0,169
20	0,360	45	0,246	70	0,195	95	0,168
21	0,352	46	0,243	71	0,194	96	0,167
22	0,344	47	0,240	72	0,193	97	0,166
23	0,337	48	0,238	73	0,191	98	0,165
24	0,330	49	0,235	74	0,190	99	0,165
25	0,323	50	0,233	75	0,189	100	0,164

Sumber : Wiratna Sujarweni (2007: 213). Panduan Menggunakan SPSS.

## Lampiran 12

### SURAT EXPERT JUDGEMENT

#### SURAT PERSETUJUAN *Expert Judgement*

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurhadi Santosa , S.Pd., M.Pd

NIP : 197403172008121003

Menerangkan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi dari :

Nama : Adiatma Ikhsan Yusrizal Putranto

NIM : 14601244012

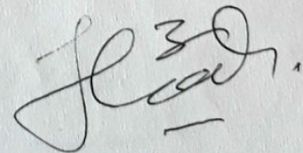
Judul Skripsi : "TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN SEPAK BOLA  
PADA ATLET SSB DEPO KARTIKA CHANDRA KELOMPOK USIA 9-11 TAHUN"

Telah disetujui dan dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data pada saat penelitian tugas akhir skripsi.

Demikian surat keterangan ini dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 7 Desember 2017

Yang Menyatakan,





Nurhadi Santosa , S.Pd., M.Pd

NIP. 197403172008121003



Lampiran 13

**SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKUKAN PENELITIAN**

 **SEKOLAH SEPAK BOLA ( SSB )**  
**“ DEPO KARTIKA CHANDRA “** 

*Sekretariat : Dodiklatpur Glodogan, Klaten Selatan, Klaten, Jateng, 57426*

SURAT KETERANGAN  
Nomor : 35 / SSB.DKC / 1 / 2018

Yang bertanda tangan dibawah ini, Ketua Sekolah Sepak Bola ( SSB ) Depo Kartika Chandra Dodiklatpur, menerangkan bahwa :

Nama : ADIATMA IKHSAN YUSRIZAL PUTRANTO

NIM : 14601244012

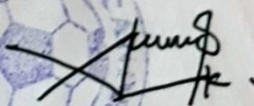
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, S1


Universitas Negeri Yogyakarta ( UNY )

Telah melaksanakan pengambilan data Penelitian pada bulan Desember 2017 sampai dengan Januari 2018 dengan judul : **Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepak Bola Pada Atlet SSB Depo Kartika Chandra Kelompok Usia 9-11 Tahun di Sekolah Sepak Bola ( SSB ) Depo Kartika Chandra Dodiklatpur.**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan seperlunya

Ketua SSB Depo Kartika Chandra

  
H. BUDI SANTOSO



**Lampiran 14**

**DOKUMENTASI UJI COBA ANGKET**





Lampiran 15

DOKUMENTASI ANGKET PENELITIAN











