

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG STRATEGI DAN
TAKTIK DALAM BERMAIN FUTSAL PADA SISWA YANG
MENGIKUTI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
DI SMA NEGERI 1 PRAMBANAN
TAHUN 2018**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Intang Lindu Aji Kurniawan
NIM. 14601244008

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

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG STRATEGI DAN
TAKTIK DALAM BERMAIN FUTSAL PADA SISWA YANG
MENGIKUTI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
DI SMA NEGERI 1 PRAMBANAN
TAHUN 2018**

Disusun Oleh:

Intang Lindu Aji Kurniawan
NIM. 14601244008

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

Yogyakarta, 5 Agustus 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas, M.Or.
NIP. 198207112008121003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intang Lindu Aji Kurniawan
NIM : 14601244008
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan Tahun 2018

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

Yogyakarta, 5 Agustus 2018
Yang Menyatakan,



Intang Lindu Aji Kurniawan
NIM. 14601244008

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG STRATEGI DAN
TAKTIK DALAM BERMAIN FUTSAL PADA SISWA YANG
MENGIKUTI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
DI SMA NEGERI 1 PRAMBANAN
TAHUN 2018

Disusun Oleh:

Intang Lindu Aji Kurniawan
NIM. 14601244008

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 14 Agustus 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or. Ketua Penguji		21/8 2018
Nurhadi Santoso, M.Pd. Sekretaris Penguji		21/8 2018
Dr. Komarudin, S.Pd., M.A. Penguji Utama		21/8 2018

Yogyakarta, Agustus 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 0019

MOTTO

1. Terkadang pengorbanan juga salah satu bentuk dari kebanggaan. (Kingsman)
2. Yang ingin menjadi atlet bulutangkis harus giat berlatih dan bekerja keras, kedisiplinan sangat diperlukan untuk menjadi seorang juara. (Taufik Hidayat)
3. Sering kali kita membutuhkan lebih banyak keberanian untuk berani melakukan yang benar dari pada takut untuk salah. (Abraham Lincoln)

PERSEMBAHAN

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

1. Orang Tuaku, yang senantiasa mendoakanku, memberi dukungan, motivasi, kasih sayang, materi, dan segalanya yang tak pernah berhenti dicurahkan padaku. Untuk ibu, saya bangga bisa terlahir dari rahim sepertimu. Maafkan anakmu yang belum bisa membalasnya doakan anakmu ini sukses dan membuat keluarga kecil ini bangga.
2. Untuk kedua kakakku tercinta terima kasih atas bimbingan dan arahan kepadaku selama ini sebagai pengganti seorang ayah. Doakan adikmu ini sukses dan dapat membahagiakan keluarga kecil ini.

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG STRATEGI DAN
TAKTIK DALAM BERMAIN FUTSAL PADA SISWA YANG
MENGIKUTI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
DI SMA NEGERI 1 PRAMBANAN
TAHUN 2018**

Oleh:

Intang Lindu Aji Kurniawan
NIM. 14601244008

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya minat dan pengetahuan siswa untuk mempelajari strategi dan taktik dalam bermain futsal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan tes benar atau salah. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal pada tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 20 siswa, yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), “rendah” sebesar 20% (4 siswa), “sedang” sebesar 70% (14 siswa), “tinggi” sebesar 10% (2 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

Kata kunci: tingkat pengetahuan, strategi, taktik, bermain futsal

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan Tahun 2018“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas, M.Or., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dr. Komarudin, M.A., dan Agus Susworo DM, M.Pd., selaku Validator instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Nurhadi Santoso, M.Pd., selaku Sekretaris dan Dr. Komarudin, M.A., selaku Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Dr. Guntur., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
6. Kepala Sekolah di SMA Negeri 1 Prambanan , yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para staff di SMA Negeri 1 Prambanan yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua teman-teman PJKR 2014 Kelas A yang selalu memberikan semangat, serta buat seseorang yang selalu memberikan motivasi, doa, dan dorongan.

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

Yogyakarta, Agustus 2018
Penulis,



Intang Lindu Aji Kurniawan
NIM. 14601244008

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Hasil Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	11
1. Hakikat Pengetahuan	11
2. Hakikat Permainan Futsal.....	16
3. Hakikat Strategi dan Teknik Secara Umum	24
4. Hakikat Strategi dan Teknik Bermain Futsal	30
5. Hakikat Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 1 Prambanan .	40
6. Karakteristik Siswa SMA	43
B. Penelitian yang Relevan	46
C. Kerangka Berpikir	48
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	50
C. Populasi dan Sampel Penelitian	50
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	51
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	52
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	55
G. Teknik Analisis Data	58

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	60
1. Faktor Pengetahuan tentang Strategi	62
2. Faktor Pengetahuan tentang Taktik	64
B. Pembahasan	66
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	70
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	72
B. Implikasi.....	72
C. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	77

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tingkatan Taksonomi Bloom	13
Gambar 2. Teknik Dasar Mengumpan.....	19
Gambar 3. Teknik Dasar Mengontrol Bola	20
Gambar 4. Teknik Dasar Mengumpan Lambung	21
Gambar 5. Teknik Dasar Menggiring Bola	22
Gambar 6. <i>Shooting</i> Menggunakan Punggung Kaki	23
Gambar 7. <i>Shooting</i> Menggunakan Ujung Kaki.....	23
Gambar 8. Teknik Dasar Menyundul	24
Gambar 9. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan	61
Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Strategi dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan	63
Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Taktik dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan	65

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Sarana dan Prasarana Futsal SMA Negeri 1 Prambanan	2
Tabel 2. Program Latihan Futsal SMA Negeri 1 Prambanan	3
Tabel 3. <i>Event</i> yang Pernah diikuti Siswa SMA Negeri 1 Prambanan	4
Tabel 4. Taksonomi dari Anderson dan Krathwohl	14
Tabel 5. Populasi Penelitian	51
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba	54
Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	56
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	57
Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas	58
Tabel 10. Norma Penilaian.....	59
Tabel 11. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan.....	60
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan.....	61
Tabel 13. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Strategi dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan.....	62
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Strategi dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan.....	63
Tabel 15. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Taktik dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan.....	64

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Taktik dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan.....	65
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i> 1.....	78
Lampiran 2. Surat Keterangan <i>Expert Judgement</i> 1	79
Lampiran 3. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i> 2.....	80
Lampiran 4. Surat Keterangan <i>Expert Judgement</i> 2	81
Lampiran 5. Surat Keterangan Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga....	82
Lampiran 6. Surat Keterangan dari Kesbangpol	83
Lampiran 7. Surat Keterangan Uji Coba.....	84
Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian	85
Lampiran 9. Instrumen Uji Coba	86
Lampiran 10. Data Uji Coba	90
Lampiran 11. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	91
Lampiran 12. Tabel r.....	93
Lampiran 13. Instrumen Penelitian	94
Lampiran 14. Data Penelitian.....	97
Lampiran 15. Deskriptif Statistik.....	98
Lampiran 16. Dokumentasi Uji Coba	100
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Herdiyana & Prakoso, 2016).

Minat dan motivasi merupakan hal yang penting dalam menjalankan kegiatan ekstrakurikuler terutama kegiatan ekstrakurikuler olahraga yaitu futsal. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Prambanan, diketahui bahwa minat para siswa masih rendah dan kurang untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal. Itu disebabkan karena kurangnya motivasi baik dari diri siswa sendiri maupun motivasi dari pihak sekolah yang kurang memberikan motivasi terhadap siswa mengenai kegiatan ekstrakurikuler futsal. Pada dasarnya minat dan motivasi siswa dapat terwujud jika terdapat kesadaran serta motivasi mengenai manfaat yang didapat dari pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler tersebut.

Kelancaran berjalannya suatu kegiatan ekstrakurikuler di sekolah juga dipengaruhi oleh dukungan dari pihak sekolah jika dilihat dari fasilitasnya. Kurangnya dukungan dari pihak sekolah untuk pembiayaan *event* sangat

berpengaruh terhadap kelangsungan kegiatan ekstrakurikuler tersebut. Seperti yang terjadi di SMA Negeri 1 Prambanan bahwa kurangnya atau tidak adanya dukungan dari pihak sekolah di SMA tersebut menyebabkan kegiatan ekstrakurikuler futsal tidak berjalan dengan baik dan tidak begitu diminati oleh para siswa karena sarana dan fasilitas yang masih kurang lengkap, lapangan milik sekolah sudah bagus dan rata dengan ukuran *standard* lapangan futsal, namun lapangan ini letaknya sama dengan lapangan bola basket sehingga jadwal harus diatur agar tidak terjadi benturan jadwal saat kegiatan ekstrakurikuler.

Tabel 1. Sarana dan Prasarana Futsal SMA Negeri 1 Prambanan

No.	Nama	Jumlah	Keterangan
1.	Bola Futsal	5	2 Baik dan 3 Kurang baik
2.	Gawang Futsal	2	Baik
3.	<i>Cones</i>	8	Baik
4.	Rompi	12	Baik
5.	Gedung Olahraga	1	Baik

(Sumber : Observasi di SMA Negeri 1 Prambanan)

Peran guru PJOK dan pelatih terhadap kegiatan ekstrakurikuler futsal menjadi hal yang penting, terhadap tingkat pengetahuan siswa mengenai strategi dan taktik dalam permainan futsal. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam bermain futsal sebagai pemain harus mengetahui strategi dan taktik yang digunakan. Perlunya pembinaan dari guru pendidikan jasmani dan pelatih mengenai strategi dan taktik bermain futsal sangat diperlukan dan pembinaan tersebut harus dilakukan secara intensif untuk mencari bakat siswa. Di SMA Negeri 1 Prambanan futsal dilatih oleh Yahya Zuharon S.Pd.Jas yang juga guru pendidikan jasmani untuk kelas X dan XII.

Tingkat pengetahuan siswa mengenai strategi dan taktik dalam bermain futsal dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal tersebut merupakan kurangnya minat para siswa untuk mempelajari strategi dan taktik dalam bermain futsal, biasanya para siswa malas untuk melakukan hal tersebut. Siswa hanya mengandalkan keterampilan yang dimiliki dan tidak berusaha meningkatkan keterampilan yang para siswa miliki dalam bermain futsal. Selain itu, faktor eksternal dalam masalah tersebut dikarenakan kurangnya dukungan dari sekolah dalam melakukan pembinaan terhadap siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal mengenai strategi dan taktik yang digunakan dalam bermain futsal. Adapun program latihan yang diberikan sebagai berikut :

Tabel 2. Program Latihan Futsal SMA Negeri 1 Prambanan

No.	Program Latihan	Materi Latihan
1.	Peraturan Futsal	Mengaplikasikan peraturan futsal ke dalam permainan
2.	Latihan Teknik	a. <i>Passing</i> b. <i>Stopping</i> c. <i>Dribbling</i> d. <i>Pivot</i> e. <i>Shooting</i> f. <i>Heading</i>
3.	Latihan Fisik	a. Daya Tahan b. Kecepatan c. Kelincahan d. Fleksibilitas e. Stamina
4.	Latihan Taktik	a. Taktik menyerang b. Taktik bertahan

(Sumber : Pelatih Futsal SMA Negeri 1 Prambanan)

Kegiatan ekstrakurikuler tersebut hanya dilaksanakan satu kali seminggu, yaitu setiap hari Jumat pukul 15.00 WIB di GOR SMA Negeri 1 Prambanan karena harus bergantian dengan ekstrakurikuler lain dan kegiatan lain yang ada di sekolah.

Peserta kegiatan ekstrakurikuler berjumlah sekitar 20 anak yang terdiri dari anak kelas X dan kelas XI karena dari pihak sekolah tidak mengizinkan siswa kelas XII untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karena difokuskan pada ujian nasional dengan les di setiap pulang sekolah. Untuk kelas X sendiri diikuti sekitar 13 siswa sedangkan untuk kelas XI diikuti sekitar 7 siswa. Kehadiran pada ekstrakurikuler futsal di SMA N 1 Prambanan cukup baik dengan 15-18 siswa hadir pada setiap pelaksanaannya. Adapun *event* yang pernah diikuti oleh siswa sebagai berikut :

Tabel 3. *Event* yang Pernah diikuti Siswa SMA Negeri 1 Prambanan

No.	<i>Event</i>	Tempat	Hasil	Tahun
1.	Universitas Islam Indonesia <i>Cup</i>	GOR Universitas Islam Indonesia Kampus I	8 Besar	2014
2.	Putih Abu-abu Futsal (PAF)	GOR Amongraga	16 Besar	2016
3.	Piala Super Pelajar (PSP)	GOR Universitas Negeri Yogyakarta	16 Besar	2017
4.	Frozen Festival Futsal	GOR Pangukan	16 Besar	2017

(Sumber : Pelatih Futsal SMA Negeri 1 Prambanan)

Pengetahuan merupakan segala sesuatu yang merupakan pengalaman yang telah dicatat dalam otak maupun ingatan manusia. Akan tetapi, rendahnya tingkat pengetahuan siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Prambanan tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal tercermin dari saat peneliti menanyakan pada siswa apa yang siswa ketahui tentang strategi maupun taktik pada waktu ekstrakurikuler futsal sedang berlangsung siswa tidak ada yang tahu apalagi ketika pertanyaan lebih dalam tentang strategi dan taktik dalam permainan futsal siswa kebanyakan hanya bermain menggunakan keterampilan yang siswa miliki saja. Ini merupakan suatu masalah yang harus diselesaikan, oleh

karena itu diharapkan pelatih dapat memberikan pembinaan secara intensif mengenai strategi dan taktik dalam bermain futsal, sehingga bisa meningkatkan tingkat pengetahuan siswa. Notoatmodjo (2007:34), menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang yaitu:

1. Semakin tinggi tingkat pengetahuan seseorang, maka akan semakin mudah untuk menerima informasi tentang objek atau yang berkaitan dengan pengetahuan. Pengetahuan umumnya dapat diperoleh dari informasi yang disampaikan oleh orang tua, guru dan media massa. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pengetahuan. Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi tingkat pendidikan seseorang makin mudah orang tersebut untuk menerima, serta mengembangkan pengetahuan dan teknologi. Di SMA Negeri 1 Prambanan ini sistem pendidikannya sudah baik sesuai dengan kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013.
2. Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (*immediate impact*) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Majunya teknologi akan tersedia bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru. Sumber informasi yang ada di SMA Negeri 1 Prambanan sudah cukup baik dengan tersedianya *Wi-Fi* dan perpustakaan yang lengkap.

3. Sosial budaya dan ekonomi kebiasaan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi ekonomi seseorang. Di SMA Negeri 1 Prambanan ini mempunyai status sosial dan tingkatan ekonomi yang beragam.
4. Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Untuk lingkungan di SMA Negeri 1 Prambanan ini bisa dikatakan bersih, nyaman, dan mendukung terselenggaranya suatu pendidikan.
5. Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu. Pengalaman belajar dalam bekerja yang dikembangkan memberikan pengetahuan dan keterampilan professional serta pengalaman belajar selama bekerja akan dapat mengembangkan kemampuan mengambil keputusan yang merupakan manifestasi dari keterpaduan menalar secara ilmiah dan etik yang bertolak dari masalah nyata dalam bidang kerjanya. Di SMA Negeri 1 Prambanan ini tenaga pengajarnya bisa dikatakan berpengalaman karena masa kerjanya rata-rata lebih dari 20 tahun.

6. Usia seseorang yang bertambah dapat membuat perubahan pada aspek fisik, psikologis dan kejiwaan. Usia juga mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berminat untuk melakukan penelitian dalam format penelitian deskriptif yang akan penulis beri judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Strategi dan Taktik Bermain Futsal pada Siswa Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 1 Prambanan Tahun 2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Sarana dan fasilitas yang masih kurang lengkap, lapangan milik sekolah sudah bagus dan rata dengan ukuran *standard* lapangan futsal, namun lapangan ini letaknya sama dengan lapangan bola basket sehingga jadwal harus diatur agar tidak terjadi benturan jadwal saat kegiatan ekstrakurikuler.
2. Kurangnya minat para siswa untuk mempelajari strategi dan taktik dalam bermain futsal, biasanya para siswa malas untuk melakukan hal tersebut.
3. Kurangnya pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Prambanan terhadap strategi dan taktik bermain futsal.

4. Belum diketahui tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Prambanan.

C. Batasan Masalah

Berpangkal dari identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, dalam penelitian ini penulis membuat satu batasan masalah agar menjadi fokus dan tidak melebar yaitu mengenai tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Prambanan.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan?”.

E. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa tentang taktik dan strategi dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Prambanan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat dipetik dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Bagi Penulis; Penelitian ini akan dapat meningkatkan pengetahuan tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal serta dapat mempertajam daya analisis di bidang penelitian.
- b. Bagi Pembaca; Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal.
- c. Bagi Guru Sekolah dan Pelatih; Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang olahraga futsal, khususnya strategi dan taktik dalam bermain dalam futsal.
- d. Bagi Siswa di SMA Negeri 1 Prambanan; Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal agar dalam penerapannya dapat berjalan sesuai dengan ketentuan-ketentuan dalam permainan futsal.
- e. Bagi Peneliti Lain; Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan pembanding penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Penulis; Penelitian ini akan dapat memberikan manfaat yang berguna tentang strategi dan taktik dalam pelaksanaan futsal.
- b. Bagi Pembaca; Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan tentang strategi dan taktik saat bermain futsal.
- c. Bagi Guru Sekolah dan Pelatih; Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pelaksanaan pertandingan futsal.

- d Bagi Siswa di SMA Negeri 1 Prambanan; Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam melaksanakan permainan futsal.
- e Bagi Peneliti Lain; Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan pembanding penelitian selanjutnya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan salah satu ranah dalam aspek kognitif. Notoatmodjo (2007: 139) menyatakan bahwa pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dalam pengertian lain pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui. Pengetahuan juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal mata pelajaran (Poerwodarminto, 2005: 1121). Sugihartono (2012: 105) menyatakan bahwa pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan. Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui mengenai hal atau sesuatu pengetahuan dapat mengetahui perilaku seseorang.

Sudijono (2009: 50) menyatakan bahwa pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan adalah hasil tahu manusia terhadap sesuatu, atau segala perbuatan manusia untuk memahami suatu objek tertentu. Pengetahuan merupakan penalaran, penjelasan, dan pemahaman manusia tentang segala sesuatu, juga mencakup praktek atau kemampuan teknis dalam

memecahkan berbagai persoalan hidup yang belum dibuktikan secara sistematis (Slameto, 2010: 27). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui seseorang yang didapat melalui penginderaan atau interaksi terhadap objek tertentu di lingkungan sekitarnya.

b. Klasifikasi Tingkat Pengetahuan

Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkat pengetahuan yang ada. Taksonomi berasal dari Bahasa Yunani *tassein* berarti untuk mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Taksonomi berarti klasifikasi berhirarkhi dari sesuatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi (Notoatmodjo, 2007: 35). Semua hal yang bergerak, benda diam, tempat, dan kejadian sampai pada kemampuan berpikir dapat diklasifikasikan menurut beberapa skema taksonomi.

Dalam taksonomi perilaku Bloom, (Dimiyati & Mudjiono, 2006: 26-32) mengklasifikasikan perilaku tersebut ke dalam tiga klasifikasi perilaku, yaitu perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor. Lebih lanjut Bloom menjelaskan bahwa perilaku kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Perilaku afektif mencakup tujuan yang berhubungan dengan perubahan sikap, nilai, dan perasaan. Perilaku psikomotor mencakup tujuan yang berhubungan dengan manipulasi dan lingkup kemampuan gerak.

Benjamin. S. Bloom membuat suatu klasifikasi berdasarkan urutan keterampilan berpikir dalam suatu proses yang semakin lama semakin tinggi

tingkatannya. Mula-mula taksonomi bloom terdiri atas dua bagian yaitu ranah kognitif dan ranah afektif (*cognitive domain and affective domain*). Pada tahun 1966 Simpson menambahkan ranah psikomotor melengkapi apa yang telah dibuat oleh bloom. Dengan demikian menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor (Efendi, 2018).

Selanjutnya dalam Taksonomi Bloom (Efendi, 2018), tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu:

- 1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
- 2) Ranah Afektif (*Affective Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
- 3) Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Ranah kognitif memuat tujuan pembelajaran dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Tingkatan ranah kognitif dalam taksonomi bloom diperlihatkan dalam gambar berikut ini:



Gambar 1. Tingkatan Taksonomi Bloom
(Sumber: Effendi, 2018)

Anderson & Krathwohl dalam (Gunawan & Palupi, 2012: 30) menyatakan bahwa ranah Taksonomi Blom sebagai berikut:

Tabel 4. Taksonomi dari Anderson dan Krathwohl

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

(Gunawan & Palupi, 2012: 30)

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

Notoatmodjo (2007: 142) menjelaskan pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau pengisian angket yang menyatakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek ukur penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui atau ukur dapat kita sesuaikan dengan tindakan pengetahuan. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan yang secara umum dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis, yaitu: (1) Pertanyaan subjektif, misalnya pertanyaan uraian, (2) Pertanyaan objektif, misalnya pertanyaan pilihan ganda, betul salah, dan pertanyaan menjodohkan. Dari dua jenis pertanyaan tersebut, pertanyaan objektif khususnya pilihan ganda lebih disukai untuk dijadikan sebagai alat pengukuran karena lebih mudah disesuaikan dengan pengetahuan dan lebih cepat. Pengukuran pengetahuan dapat diketahui dengan cara orang yang bersangkutan mengungkapkan apa yang diketahui dengan bukti atau jawaban, baik secara lisan maupun tulis. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi tingkat pengetahuan yaitu tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, dan

kreativitas. Pengetahuan merupakan tingkatan pengetahuan yang paling dasar. Tingkat kesulitan yang paling mudah dimengerti adalah pengetahuan.

Arikunto (2010: 125) menyatakan bahwa pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden ke dalam pengetahuan yang ingin diukur dan disesuaikan dengan tingkatannya. Adapun jenis pertanyaan yang dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

- a. Pertanyaan subjektif Penggunaan pertanyaan subjektif dengan jenis pertanyaan *essay* digunakan dengan penilaian yang melibatkan faktor subjektif dari penilai, sehingga hasil nilai akan berbeda dari setiap penilai dari waktu ke waktu.
- b. Pertanyaan objektif Jenis pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (*multiple choice*), betul salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkatan-tingkatan di atas.

2. Hakikat Permainan Futsal

a. Pengertian Futsal

Futsal merupakan salah satu olahraga yang cukup populer di Indonesia. Susworo, Saryono, & Yudanto (2009: 49) menyatakan bahwa futsal merupakan aktivitas permainan invasi (*invasion games*) beregu yang dimainkan lima lawan lima orang dalam durasi waktu tertentu yang dimainkan pada lapangan, gawang

dan bola yang relatif lebih kecil dari permainan sepakbola yang mensyaratkan kecepatan gerak, menyenangkan dan aman dimainkan serta kemenangan regu ditentukan oleh jumlah terbanyak mencetak gol ke gawang lawannya.

Murhananto (2006: 1-2) menyatakan bahwa futsal adalah sangat mirip dengan sepakbola hanya saja dimainkan oleh lima lawan lima dalam lapangan yang lebih kecil, gawang yang lebih kecil dan bola yang lebih kecil serta relatif berat. Dalam permainan futsal, pergerakan pemain yang terus menerus juga menyebabkan pemain harus terus melakukan operan (*passing*). Senada dengan hal tersebut, Halim (2009: 78) menyatakan bahwa:

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

Berbagai pendapat di atas peneliti dapat diidentifikasi futsal adalah permainan sepakbola mini yang dapat dimainkan di luar maupun dalam ruangan. Permainan futsal lebih kurang 90% merupakan permainan *passing*. Futsal dimainkan lima lawan lima orang yang membutuhkan keterampilan dan kondisi fisik yang prima determinasi yang baik, karena kedua tim bergantian saling menyerang satu sama lain dalam kondisi lapangan yang cenderung sempit dan waktu yang relatif singkat. Serta kemenangan ditentukan oleh jumlah gol terbanyak.

b. Teknik Dasar Olahraga Futsal

Dilihat dari kebutuhan teknik serta taktik, olahraga futsal hampir sama dengan sepakbola. *Shooting* dalam futsal juga dengan punggung kaki walaupun

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

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

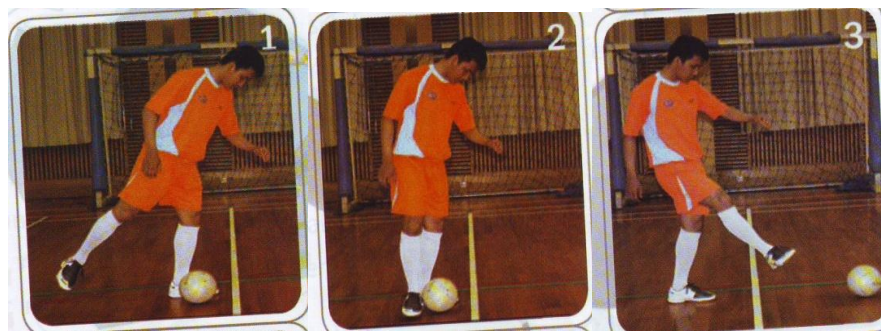
Seperti halnya dalam sepakbola pada olahraga futsal ada beberapa teknik yang digunakan dalam permainan. Jaya (2008: 63-67) menyatakan bahwa beberapa teknik tersebut adalah sebagai berikut:

1) Keterampilan Dasar Mengumpan (*Passing*)

Passing merupakan salah satu keterampilan dasar permainan futsal yang sangat dibutuhkan oleh pemain, karena dengan lapangan yang rata dan ukuran yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat. Lhaksana (2011: 30), menyatakan bahwa di lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat karena bola yang meluncur sejajar

dengan tumit pemain. Untuk penguasaan *passing*, diperlukan penguasaan gerakan sehingga sasaran yang diinginkan tercapai. Keberhasilan mengumpan ditentukan oleh kualitasnya, tiga hal dalam kualitas mengumpan: (1) keras, (2) akurat, dan (3) mendatar. Lhaksana (2011: 30) menyatakan bahwa dalam melakukan *passing*:

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

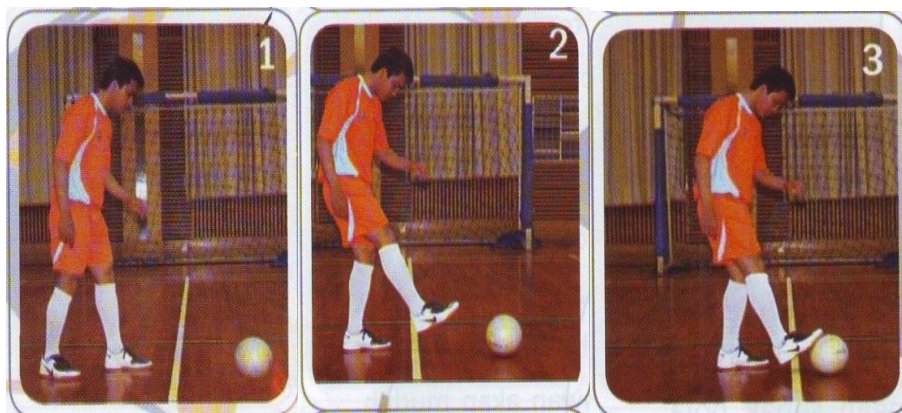


Gambar 2. Teknik Dasar Mengumpan
(Sumber: Wirawan, 2009: 25)

2) Keterampilan Dasar Menahan Bola (*Controlling*)

Lhaksana (2011: 31), menyatakan bahwa keterampilan *control* (menahan bola) haruslah menggunakan telapak kaki (*sole*). Dengan permukaan lapangan yang rata, bola akan bergulir cepat sehingga para pemain harus dapat mengontrol dengan baik. Apabila menahan bola jauh dari kaki, lawan akan mudah merebut bola. Susworo, dkk., (2009), menyatakan bahwa *controlling* adalah kemampuan pemain saat menerima bola sampai pemain tersebut akan melakukan gerakan selanjutnya terhadap bola. Gerakan selanjutnya tersebut seperti mengumpan, menggiring ataupun menembak ke gawang. Sesuai dengan karakteristik

permainan futsal, maka teknik *controlling* yang dominan digunakan adalah dengan kaki, meskipun dapat dilakukan dengan semua anggota badan selain tangan. Lhaksana (2011: 31) menyatakan bahwa hal yang harus dilakukan dalam melakukan menahan bola: (1) Selalu melihat datangnya arah bola, (2) Jaga keseimbangan pada saat datangnya bola, (3) Sentuh atau tahan menggunakan telapak kaki, agar bolanya diam tidak bergerak dan mudah dikuasai.



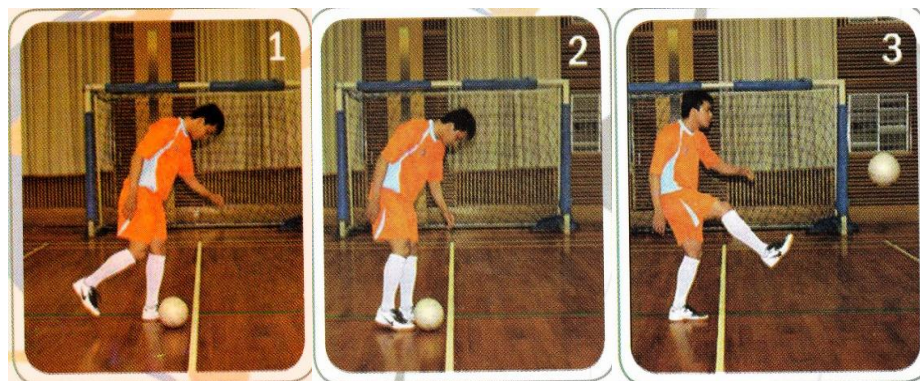
**Gambar 3. Teknik Dasar Mengontrol Bola
(Sumber: Wirawan, 2009: 31)**

3) Keterampilan Dasar Mengumpan Lambung (*Chipping*)

Lhaksana (2011: 32), menyatakan bahwa keterampilan *chipping* sering dilakukan dalam permainan futsal untuk mengumpan bola di belakang lawan atau dalam situasi lawan bertahan satu lawan satu. Teknik ini hampir sama dengan teknik *passing*. Perbedaannya terletak pada saat *chipping* menggunakan bagian atas ujung sepatu dan perkenaannya tepat di bawah bola. Lhaksana (2011: 32) menyatakan bahwa *chipping* dapat dilakukan untuk mengumpan maupun untuk memasukkan bola ke gawang lawan, gerakannya sebagai berikut:

- a) Pada saat melakukan *passing*, kaki tumpu di samping bola dengan jari-jari kaki lurus menghadap arah yang akan dituju, bukan kaki yang akan melakukan.

- b) Gunakan kaki bagian ujung kaki bagian atas untuk mengumpan lambung.
- c) Konsentrasikan pandangan pada bola tepat di bawah bola menyentuhnya.
- d) Kunci atau kuatkan tumit agar saat melakukan sentuhan dengan bola lebih kuat.
- e) Diteruskan gerakan lanjutan, dimana setelah sentuhan dengan bola dalam mengumpan lambung ayunan kaki jangan dihentikan.

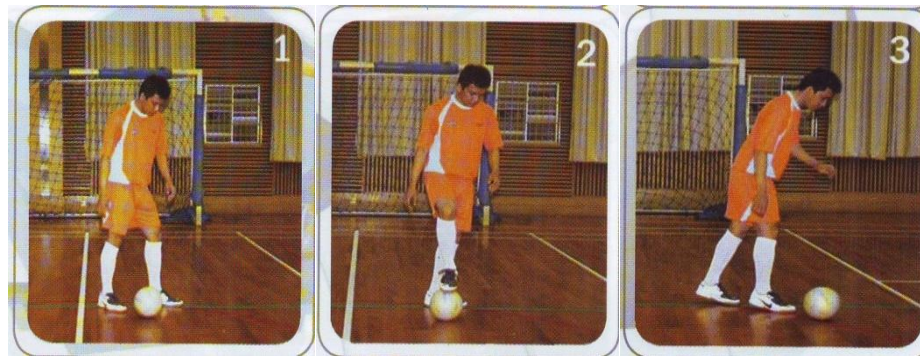


**Gambar 4. Teknik Dasar Mengumpan Lambung
(Sumber: Wirawan, 2009: 31)**

4) Keterampilan Dasar Menggiring Bola (*Dribbling*)

Lhaksana (2011 :33), menyatakan bahwa *dribbling* merupakan kemampuan yang dimiliki setiap pemain dalam menguasai bola sebelum diberikan kepada temannya untuk menciptakan peluang dalam mencetak gol. Jaya (2008: 66) menyatakan bahwa *dribbling* merupakan tendangan bola terputus-putus atau pelan-pelan. Lhaksana (2011 :33), menyatakan bahwa teknik *dribbling* sebagai berikut:

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



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

5) Keterampilan Dasar Menembak (*Shooting*)

Shooting merupakan ketrampilan dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Lhaksana (2011: 34), menyatakan bahwa *shooting* merupakan cara untuk menciptakan gol. Ini disebabkan seluruh pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan gol dan memenangkan pertandingan atau permainan. *Shooting* dapat dibagi menjadi dua teknik, yaitu *shooting* menggunakan punggung kaki dan ujung sepatu atau ujung kaki. Susworo, Saryono, & Yudanto (2009), menyatakan bahwa *shooting* adalah tendangan kearah gawang untuk menciptakan gol. Lhaksana (2011: 34) menyatakan bahwa *shooting* memiliki ciri khas laju bola yang sangat cepat dan keras serta sulit diantisipasi oleh penjaga gawang, teknik *shooting* sebagai berikut:

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

b) *Shooting Menggunakan Ujung Sepatu*

Teknik ini sama halnya dengan teknik *shooting* menggunakan punggung kaki, bedanya pada saat melakukan *shooting* perkenaan kaki tepat di ujung sepatu atau ujung kaki.



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



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

6) Keterampilan Dasar Menyundul Bola (*Heading*)

Menyundul bola ini dapat dilakukan untuk mengoper dan mengarahkan bola ke teman, menghalau bola di daerah pertahanan, mengontrol bola atau mengendalikan bola dan melakukan sundulan untuk mencetak gol. Ditinjau dari posisi tubuhnya menyundul bola dapat dilakukan sambil berdiri, melompat dan sambil meloncat. Pentingnya menyundul bola dalam permainan futsal tidak seperti dalam permainan sepakbola konvensional, tetapi ada situasi ketika pemain perlu menggunakan teknik menyundul bola dari serangan lawan dan dalam menciptakan gol.



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

3. Hakikat Strategi dan Taktik Secara Umum

a. Pengertian Strategi

Strategi ada kemiripan dengan taktik, kata “strategi” berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategos* yang artinya “komandan militer” pada zaman demokrasi Athena. Pengertian strategi adalah siasat atau akal yang digunakan atau disusun sebelum pertandingan dan merupakan suatu rencana yang digunakan untuk menghadapi suatu pertandingan, (Buku Penjas Orkes SMA/MA Kelas XII, 2012: 6). Lynch seperti yang dikutip oleh Wibisono (2006, 50-51), menyatakan bahwa strategi merupakan pola atau rencana yang mengintegrasikan tujuan utama atau kebijakan dengan rangkaian tindakan dalam sebuah pernyataan yang saling mengikat. Strategi biasanya berkaitan dengan prinsip-prinsip secara umum untuk mencapai misi yang dicanangkan, serta bagaimana memilih jalur yang spesifik untuk mencapai misi tersebut.

Ciri-ciri penggunaan strategi menurut Irianto, (2002: 91-93) yaitu:

- 1) Siasat yang disusun sebelum pertandingan dimulai.
- 2) Penyusunan siasat didasari, tempat serta sistem yang dipakai
- 3) Mengutamakan pada hasil observasi kekuatan lawan.
- 4) Lebih pada latihan otomatisasi, pola, tipe penyerangan dan peraturan individu, kelompok atau tim.
- 5) Keberadaan pelatih lebih berperan daripada atlet.

Jenis strategi berdasarkan pendapat Irianto (2002: 91-93) yaitu:

- 1) Strategi jangka panjang
Strategi yang disusun sebelum pertandingan, meliputi: pengamatan terhadap lawan, menemukan kelemahan dan kekuatan lawan, menyusun pola yang cocok untuk mengatasi lawan termasuk mempersiapkan fisik atlet.
- 2) Strategi cepat
Strategi yang disusun pada awal pertandingan, panjajagan terhadap kemampuan lawan, misalnya sebelum pertandingan bulutangkis dimulai biasanya pemain pemanasan untuk mencoba bola, saat itulah pemain mengukur kemampuan lawan.
- 3) Strategi objektif dan subjektif
Strategi objektif berhubungan dengan kekuatan dan kemampuan yang dimiliki oleh atlet itu sendiri pada aktivitas tertentu. Sedangkan strategi subjektif berhubungan dengan pengambilan keputusan dan muslihat selama pertandingan berlangsung.

Beberapa keterampilan khusus untuk mencapai keberhasilan strategi subjektif antara lain:

- 1) Keputusan pribadi (*Personal Judgment*)
Keputusan pribadi atlet berperan penting untuk memenangkan pertandingan, keputusan tersebut diambil atas dasar kemampuan diri, tim maupun lawan.
- 2) Tempo permainan (*Rytm*)
Tempo atau irama permainan sering digunakan sebagai cara menerapkan strategi menghadapi lawan dengan tempo permainan cepat dihadapi dengan tempo permainan lambat agar mengganggu konsentrasinya.
- 3) Komunikasi (*Comunication*)
Komunikasi antar anggota tim yang efektif sangat diperlukan dalam bermain, bentuk komunikasi umumnya menggunakan bahasa verbal singkat atau bahasa isyarat.
- 4) Gerak Tipu (*Feinting*)
Gerak pura-pura perlu dikuasai oleh pemain guna menguasai jalannya permainan sehingga mempermudah penerapan strategi.

Uraian di atas dapatlah disimpulkan pengertian strategi yaitu suatu siasat seorang pelatih atau tim yang disusun secara cermat dalam menghadapi suatu pertandingan dengan harapan pemakaian strategi tersebut akan memperoleh keberhasilan yang dilakukan secara sportif.

b. Pengertian Taktik

Taktik merupakan hal mendasar dalam menentukan strategi permainan seperti apa yang akan diterapkan. Pengaplikasian taktik ini dalam suatu pertandingan akan dilihat dari keputusan-keputusan pelatih dalam memilih pemain mana saja yang akan tampil (Mulyono, 2014: 36). Taktik merupakan kegiatan yang dilandasi akal budi manusia atau kejiwaan manusia. Taktik dapat juga disebut siasat. Persoalan taktik harus dipecahkan oleh suatu tim sebagai keseluruhan dan oleh setiap pemain secara perorangan. Berhasilnya setiap pemain dalam memecahkan persoalan taktik akan menambah berhasilnya situasi untuk memecahkan rencana taktik dari kesebelasan itu secara keseluruhan (Sukintaka, 2004: 111).

Jenis-jenis taktik berdasarkan pendapat Irianto, (2002: 90) yaitu:

- 1) Taktik perorangan.
- 2) Taktik beregu, siasat yang dilakukan beberapa pemain.
- 3) Taktik tim, siasat yang dilakukan secara kolektif oleh pemain dalam satu tim.
- 4) Taktik penyerangan, usaha memenangkan pertandingan secara ofensif.
- 5) Taktik beregu, usaha menghindari kesalahan dengan cara defensif.

Ciri-ciri penggunaan taktik berdasarkan pendapat Irianto, (2002: 90) yaitu:

- 1) Mengembangkan daya nalar, kreatif dan pengambil keputusan yang tepat.
- 2) Menganalisis kesiapan fisik, teknik dan mental agar lawan melakukan apa yang dikehendaki.
- 3) Memberi kemenangan secara efektif dan efisien.
- 4) Memantapkan mental juara.
- 5) Mengendalikan emosi.
- 6) Mencegah cedera.
- 7) Mengantisipasi kekuatan dan kelemahan lawan.

Manfaat penggunaan taktik berdasarkan pendapat Irianto, (2002: 90) yaitu:

- 1) Memperkecil kesenjangan antara tim dengan lawan.
- 2) Memperoleh kemenangan secara sportif.
- 3) Mengembangkan pola dan sistem bermain.
- 4) Memimpin dan menguasai permainan, sehingga lawan mengikuti irama permainan kita.
- 5) Mengembangkan daya pikir olahragawan.
- 6) Efisiensi fisik dan teknik.
- 7) Meningkatkan kepercayaan diri serta memantapkan mental.
- 8) Berlatih mengendalikan emosi.

Faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam melakukan taktik berdasarkan pendapat Irianto, (2002: 90) yaitu:

- 1) Kemampuan berpikir dari pemain maupun tim, sifat kreatif.
- 2) Kemampuan tim : kesehatan, fisik, ketrampilan, mental, kematangan, dan pengalaman bertanding.
- 3) Kelebihan dan kelemahan lawan.
- 4) Situasi pertandingan (wasit, petugas, penonton, alat, fasilitas, lapangan, cuaca, pola sistem permainan, peraturan, tempat permainan, dll)
- 5) Taktik yang pernah diterapkan pada situasi serupa.
- 6) Kondisi non teknis (taktik lawan, teror/psywar dari lawan maupun penonton).

Tahap melakukan taktik berdasarkan pendapat Irianto, (2002: 94-96) yaitu:

1) Tahap Persepsi (*Perception*)

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

2) Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis dilakukan terhadap suatu gerakan-gerakan yang diperoleh dari pengamatan pada tahap persepsi. Analisis yang benar merupakan sarat pemecahan yang berhasil terhadap pelaksanaan tugas bertaktik yang tepat. Hal tersebut

bergantung kepada daya pikir, proses mental, maka seorang atlet dituntut untuk memiliki intelegensi yang cukup. Sebab dalam waktu yang singkat harus mampu menganalisis situasi dan segera memecahkan masalah dalam pertandingan.

3) Tahap Penyelesaian Secara Mental (*Mental Solution*)

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

4) Tahap Penyelesaian Motoris (*Motor Solution*)

Pemecahan secara motorik merupakan langkah akhir dari tahapan melakukan taktik, keberhasilan tahap ini sangat ditentukan oleh ketrampilan yang dimiliki oleh atlet. Jika dalam tahap ini atlet gagal, maka yang bersangkutan segera melakukan evaluasi untuk selanjutnya melakukan tahap taktik pada situasi yang lain.

Tahapan bertaktik dilakukan pada waktu yang sangat singkat dan situasi yang selalu berubah, maka faktor pengalaman bertanding akan sangat menentukan keberhasilan memilih taktik. Tidak jarang seorang pemain yang kalah secara fisik dan teknik namun mampu memenangkan pertandingan oleh karena ia mampu menerapkan taktik jitu.

Metode latihan taktik berdasarkan pendapat Irianto (2002: 96-97) yaitu:

1) Petunjuk Teoritik

Petunjuk teoritik berkaitan dengan pemberian pengetahuan tentang kegiatan olahraga yang relevan dengan taktik, diajarkan sesuai peraturan permainan dan pertandingan, terutama taktik khusus yang berkaitan dengan

cabang olahraga tertentu. Dengan demikian seorang olahragawan memiliki kesempatan untuk mempelajari lawan, dapat menyesuaikan dengan situasi lapangan, iklim, dll. Metode ini juga mengajarkan bagaimana mengatasi lawan dengan berbagai tipe dan kondisi yang dihadapi di lapangan serta mempersiapkan taktik lain, apabila suatu taktik gagal memecahkan suatu masalah. Penyampaian taktik teoritik dapat dilakukan dengan mengadakan observasi serta evaluasi pertandingan baik tim sendiri maupun tim lawan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berbagai pendukung yang dapat dimanfaatkan antara lain : optik, sketsa, papan magnetik, film, rekaman video.

2) Pengetahuan Praktis

Latihan praktis akan melengkapi keseluruhan penampilan ketrampilan secara progresif yang dimulai dari intruksi teoritik yang sederhana ke yang kompleks, dari yang sudah diketahui ke yang belum diketahui dan yang penting ke yang kurang penting.

Selain dengan metode tersebut di atas latihan taktik perlu ditunjang melalui proses sosial, berlatih bekerjasama, memahami kemampuan dirinya, kawan maupun lawan. Dengan cara tersebut pengembangan kemampuan taktik akan berjalan optimal.

Beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa taktik merupakan suatu cara untuk memenangkan pertandingan secara sportif yang disesuaikan dengan kemampuan timnya dan lawan yang dihadapi. Taktik adalah suatu siasat atau pola pikir tentang bagaimana menerapkan teknik-teknik yang telah dikuasai di dalam bermain untuk menyerang lawan secara sportif guna

mencari kemenangan, atau dengan kata lain taktik adalah siasat yang dipakai untuk menembus pertahanan lawan secara sportif sesuai dengan kemampuan yang telah dimilikinya. Dalam menerapkan taktik permainan dibutuhkan syarat-syarat seperti kondisi fisik, kemampuan teknik, stabilitas mental, dan kecerdasan pemain. Taktik diterapkan pada saat permainan sedang berlangsung.

4. Hakikat Strategi dan Taktik Bermain Futsal

Latihan taktik di dalam futsal ada berbagai macam pergerakan lawan atau pun tim sendiri dapat terjadi dengan cepat. Kiper harus bisa membaca pergerakan tersebut untuk menutup sudut-sudut gawang dari ancaman. Berikut adalah situasi yang sering terjadi dalam permainan futsal dan cara kiper bersikap menghadapi situasi tersebut berdasarkan pendapat Lhaksana (2011: 47) yaitu:

a. *Shooting* (Tendangan ke gawang)

Untuk menghadapi situasi saat lawan mempunyai peluang untuk melakukan tendangan ke gawang, penjaga gawang diharuskan berdiri 1-2 meter dari garis gawang, tidak lebih dari jarak tersebut untuk menutup sudut tendangan, semakin kecil sudut yang ditutup semakin besar peluang untuk dapat menghentikan bola dengan menangkap atau memblok. Perhatikan posisi berdiri. Pastikan kuda-kuda kaki dan posisi tangan dalam keadaan benar. Ancaman bagi penjaga gawang futsal dimulai ketika bola berada dalam penguasaan lawan. Untuk itu seorang penjaga gawang harus terus mengikuti jalan bola dengan konsentrasi tinggi.

b. *One on one* (Satu lawan satu)

One on one adalah suatu kondisi ketika penjaga gawang berhadapan satu lawan satu dengan pemain lawan dan hal ini akan sering terjadi. Dengan posisi yang benar kemungkinan tidak terjadinya gol akan sangat besar. Menghadapi situasi ini penjaga gawang maju menutup lawan. Apabila bola dalam penguasaan kaki lawan, penjaga gawang dilarang melakukan *sliding* karena ini akan memudahkan lawan melakukan tipuan. Tindakan yang benar adalah maju menutup dan menahan sejenak dengan posisi menghadang. Dalam posisi ini lawan hanya mempunyai dua opsi, yaitu:

- 1) Menendang bola dan ini akan membentur badan penjaga gawang.
- 2) Mengoper kembali bola ke rekannya yang bergerak.

Saat bola lepas inilah penjaga gawang melakukan *sliding* atau menjatuhkan badannya untuk menjangkau bola. Lakukanlah latihan tersebut berulang-ulang. Dengan variasi yang membuat latihan berjalan penuh antusias dan tidak membosankan. Berikanlah kata-kata penyemangat seperti “ok, bagus”, dan lainnya. Hal ini akan membuat kiper akan lebih bersemangat dalam berlatih. Hentikan latihan apabila terjadi kesalahan dan beritahu letak kesalahan tersebut untuk segera diperbaiki. Penjaga gawang yang baik adalah yang mampu meminimalisir kesalahan. Seperti layaknya sebuah olahraga yang dipertandingkan untuk menang. Dalam olahraga futsal pun diperlukan strategi, teknik, dan taktik.

Lhaksana (2011: 63-65) menjelaskan bahwa strategi dalam futsal dapat dibagi dalam lima bagian, yaitu:

- 1) Cara bermain pada saat bola berada di posisi lawan
- 2) Taktik menyerang pada saat posisi *ball possession*

- 3) Pergantian dari BL – BK dan juga BK – BL
- 4) Kekurangan dan kelebihan pemain pada saat bertanding, dan
- 5) Cara bermain pada saat bola mati.

Keterangan di atas, dijelaskan sebagai berikut:

1) Cara Bermain Saat Bola Berada di Posisi Lawan

Pada saat lawan memegang bola, kita harus memperhatikan beberapa faktor. Salah satunya adalah tujuan dari sebuah pertahanan (*defense*) seperti mengganggu lawan dan menghindari peluang dari lawan. Faktor lain yang tidak kalah penting adalah cara mengatur pertahanan agar solid. Bertahan dalam futsal dapat dilakukan dengan dua sistem yang berbeda, yaitu *zon defense* dan *man-to-man defense*.

a) Zona Defense

Zona Defense berarti pemain kembali ke daerah sendiri pada saat diserang. Terdapat beberapa macam taktik seperti 1-2-1 pada saat lawan menggunakan taktik serang 1-2-1, 2-2, 4-0, dan 3-1. Jika lawan menggunakan taktik serangan 2-2 atau 4-0 dapat digunakan sistem pertahanan 1-2-1 atau dapat pula dikombinasikan dengan formasi 2-2 pada saat bola berada di pojok daerah pertahanan. Jika lawan menggunakan formasi 3-1 untuk menyerang, kita bisa menggunakan formasi 1-2-1 atau 1-3. Sebaliknya taktik serang 1-3 bisa diredam dengan formasi *defense* 3-1.

Formasi *defense* 2-2 biasanya untuk menghadapi formasi serangan 2-2 atau 4-0. Terkadang dapat juga digunakan pada 1-1-2 atau *man-to-man defense* di daerah sendiri pada saat lawan menggunakan pola serangan 2-1-1 dan sebaliknya. Pada intinya, *zona defense* adalah sistem yang digunakan untuk menutup ruang

agar lawan tidak dapat melakukan “*through pass*”. Walaupun diharuskan tetap menjaga lawan, prioritas tetap untuk menjaga agar tidak ada celah yang muncul.

b) *Man-To-Man Defense*

Man-to-man defense dilakukan pada saat BK-BL untuk segera melakukan *pressing* kepada lawan. Sistem ini dilakukan di seluruh lapangan atau di daerah pertahanan sendiri. Pada modern futsal bisa dibilang seluruh negara futsal besar menggunakan sistem *man-to-man*. Sistem *man-to-man* bisa dilakukan dengan dua cara, yaitu jaga ketat dengan jarak 1 meter dan jaga longgar dengan jarak 3-4 meter. Keuntungan dengan menjaga ketat adalah *defender* tidak memberi ruang kepada *attacker* untuk membangun serangan. Namun, bahayanya ialah banyak ruang terbuka di tengah lapangan yang bisa digunakan oleh *attacker* melakukan *through pass*. Sementara penjagaan longgar berarti tetap *man-to-man* hanya saja *attacker* diberi ruang 3-4 meter, artinya *attacker* bisa membangun serangan seeluasa mungkin. Dengan mundurnya *defender*, lapangan tengah praktis tertutup untuk *through pass*.

Sistem pertahanan dengan menggunakan *man-to-man defense* memiliki beberapa variasi tergantung pada situasi yang terjadi di lapangan. Beberapa variasi tersebut, yaitu:

1) *Pressing*

Dilakukan *pressure* pada saat bola di passing ke samping. Penerima bola langsung ditutup oleh dua orang. Jalur pemain lawan yang ada di belakangnya juga ditutup. Jika di tengah lapangan masih ada lawan yang berada pada jarak 4-5

meter dari bola, jangan ragu untuk menambah *pressing* kepada pemain lawan yang menguasai bola dengan tiga orang pemain kita.

2) Variasi *counter attack*

Dilakukan pada saat kita menyerang kemudian kehilangan bola dan lawan melakukan *counter attack*. Pada saat itu harus melakukan *pressure* kepada *defense* lawan. Walaupun instruksi dari lawan adalah *man-to-man*, taktik, dan strategi tersebut dapat dilakukan di daerah pertahanan sendiri.

3) Variasi ketat-longgar

Dilakukan jika harus melakukan *defense* ketat di daerah pertahanan sendiri. Berhati-hatilah pada saat pemain lawan bergerak dari tengah ke samping. *Defense* ketat di tengah lapangan dapat dilakukan hanya jika kita mengikuti pemain ke samping. Biarkan pemain tersebut dengan memberi ruang 3-4 meter. Bahaya jika mengikuti pemain yang ke samping dengan cara *defense* ketat. Ini disebabkan di lapangan tengah akan ada ruang kosong sehingga pemain lawan dapat menerobos dengan *skill* individunya.

4) Pergantian pemain

Waspada dengan pergantian penjaga lawan. Bisa rancu jika pemain lawan bermain sangat cepat dan kita kurang komunikasi dengan rekan sendiri. Penting diketahui oleh seorang pemain dalam posisi bertahan:

- a) Coba selalu menggiring lawan ke samping.
- b) Berdiri dengan kuda-yang kuat, jangan memberi kesempatan untuk dilewati lawan.

- c) Beri dukungan dari belakang (*back-up*) kepada rekan kita yang menghadapi lawan.
- d) Paksakan agar lawan menggiring dengan kaki lemahnya.
- e) Lakukan gerakan yang tak terduga.
- f) Jangan mencoba merebut bola, karena kesempatan untuk mendapatkannya hanya 50%.
- g) Antisipasi pada saat lawan melakukan *passing* agar bisa dipotong.
- h) Pada saat lawan dipojok dengan punggung ke arah penjaga gawang, lakukan *lock* dengan 2 *defender*.
- i) Pada saat lawan menggunakan 1 *striker*, berdirilah di samping bukan di belakang *striker*.

2) Taktik Menyerang Pada Saat Ball Possesion

Lhaksana (2011: 66-69) menyatakan bahwa taktik dan strategi menyerang saat melakukan *ball possession* bisa dilakukan dengan dua cara, yaitu formasi *striker* tetap (1-2-1, 3-1, dan 2-1-1) dan formasi tanpa *striker* tetap (2-2 dan 4-0). Ini akan menggunakan *striker* tetap pada saat tim memiliki pemain yang *skill*-nya tinggi dan memiliki kuda-kuda yang kuat. *Striker* ini sangat berguna pada saat dia menahan bola di jantung pertahanan lawan untuk diberikan kembali kepada rekan yang melakukan penetrasi dari lini tengah maupun belakang. Tanpa bola pun *striker* ini bisa berperan besar dengan menarik penjagaan lawan ke samping agar di tengah terjadi ruang kosong untuk rekannya dapat bergerak.

Sistem formasi tanpa *striker* tetap seperti 2-2 sebenarnya sama dengan 4-0. Perbedaannya ada pada saat pergerakan tanpa bola. Formasi 2-2 sendiri adalah

taktik dan strategi permainan futsal yang pasif dan kuno. Di dunia futsal international saat ini hampir tidak ada pemain yang bermain dengan sistem 2-2. Berbeda jika sistem 2-2 ini dikombinasikan dengan sistem 1-2-1 yang terjadi adalah pergerakan melewati samping daerah pertahanan lawan. Berbeda pula dengan sistem 4-0 yang dinamis dan modern. Tim tangguh di dunia selalu menggunakan sistem ini. Ini disebabkan pergerakan tanpa bola yang cepat akan dengan mudah merusak sistem pertahanan lawan. Apabila sistem ini dikombinasikan dengan *passing* dan *control* bola yang akurat, tim penyerang hampir tidak bisa ditahan. Akan tetapi, sistem ini memerlukan pemain yang mampu bertahan dan menyerang sama baiknya.

Berikut adalah beberapa prinsip menyerang dan beberapa variasi kombinasi taktik dan strategi menyerang.

- a) Formasi 1-2-1 ke 2-2. Variasi ini dilakukan jika *defense* lawan berdiri pada jarak 3-4 meter. Pergerakan memutar akan menimbulkan celah kepada *defense* lawan karena penyerang kita bergantian posisi terus-menerus.
- b) Formasi 1-2-1 dengan variasi 4-0. Dengan sistem *idefense* kita lebih solid karena pola serangan yang kita lakukan berada di posisi tiga lapis. Jadi, jika *passing* dipotong dan lawan melakukan serangan balik, pemain paling belakang akan lebih waspada.
- c) Formasi 1-2-1 ke 2-2 dengan variasi 4-0. Sistem ini sangat sulit ditebak lawan. Jika *defense* lawan longgar, kita bermain dengan formasi 1-2-1 ke 2-2. Jika lawan melakukan *pressing*, sistem menyerang diubah ke 4-0. Penetrasi dapat dilakukan melalui bola atas maupun *through pass*.

- d) Formasi 1-2-1 dengan bola panjang. Sistem ini dilakukan pada saat kita menerima *pressing* dengan penetrasi melalui bola-bola atas.
- e) Formasi 1-2-1 dengan *playmaker* belakang. Tiga pemain depan melakukan rotasi dan satu pemain belakang menjadi *playmaker* bermain statis. Bersabar dalam melakukan rotasi karena celah akan ada di *defense* lawan.
- f) Formasi 1-2-1 dengan *playmaker* samping. Hampir sama dengan formasi sebelumnya, tetapi rotasinya sekarang lebih vertikal, dengan *playmaker* statis berada di samping daerah.
- g) Formasi 2-2. Sistem ini merupakan sistem lama yang sudah jarang digunakan karena terlalu statis dengan menggunakan dua lapisan serangan.
- h) Formasi 2-2 dengan pergerakan *mobile*. Sistem ini sering digunakan oleh tim dari Timur Tengah. Sistem ini bermain dengan dua *striker* yang *mobile* dan dua pemain belakang yang statis. Dapat dikatakan sistem ini gagal karena tim yang bermain dengan sistem ini tidak mampu menembus 12 besar Asia.
- i) Formasi 2-2 ke 2-1-1. Versi varian dari sistem 2-2 untuk menembus *defense* lawan menggunakan *short combination*.
- j) Formasi 2-1-1. Sistem serangan yang menggunakan bola-bola panjang pada saat diserang.
- k) Formasi 3-1. Sistem menyerang yang menggunakan ruang tengah yang kosong pada saat kita di *pressing* oleh lawan.
- l) Formasi 4-0. Sistem menyerang dengan pergerakan penuh yang sangat *mobile* sehingga bola sangat sulit dipotong lawan. Sistem ini digunakan oleh hampir seluruh negara futsal top di dunia.

m) Sistem *powerplay*. Ini dilakukan pada saat ingin menyerang dengan 1 pemain atau lebih. Pola yang digunakan biasanya 1-2-2 atau 2-1-2. Dengan diharapkan kelebihan 1 orang di lapangan tengah, diharapkan tim dapat menciptakan peluang lebih besar untuk mencetak gol. Sistem ini kerap digunakan bila salah satu tim berada dalam situasi kekalahan dan waktu yang tersisa semakin sedikit.

3) Pergantian Dari BL (Bola Lawan)-BK (Bola Kita) dan BK (Bola Kita)-BL (Bola Lawan)

Lhaksana (2011: 69-70) menjelaskan bahwa sebelumnya cara ini telah dibahas dalam topik momentum dalam permainan futsal, yaitu momentum saat menguasai bola (BK), perubahan ke bola lawan (BK-BL), lawan menguasai bola (BL), dan perubahan bola dari (BL-BK). Di sini akan dibahas lebih banyak mengenai pergantian dari BL-BK dan BK-BL.

a.) Pergantian dari BL-BK

Dalam sistem ini satu tim harus mempunyai kemampuan mengorganisir dalam penggunaan ruangan yang ada di lapangan. Contohnya, saat bermain dengan sistem 1-2-1 dan tim mendapatkan bola, saat itu pula semua pemain harus mampu memposisikan dirinya untuk sebuah *counter attack*. Penjaga gawang harus turut beraksi cepat, misalnya dengan melempar bola kepada striker di depan. Biasanya ruang kosong terjadi di posisi samping ini disebabkan pada saat bertahan, kita memperkecil ruangan dengan menyempitkan pertahanan. Jika bermain dengan 4-0 atau 2-2, ruang kosong akan banyak berada di tengah lapangan.

b.)Pergantian dari BK-BL

Jika bermain dengan sistem 1-2-1 dan bola, pemain belakang jangan ikut mundur, tetapi maju ke depan untuk menahan lawan sekejap. Tujuannya agar rekannya mendapatkan waktu beberapa detik untuk kembali memperkuat daerah pertahanan. Sekali lagi jangan merebut bola tetapi menahan lawan dengan menggiringnya ke samping. Antara lini belakang, tengah, dan depan jarak seharusnya 3-5 meter. Jika pemain belakang berdiri terlalu jauh, akan sangat mudah dikalahkan lawan yang melakukan *counter attack*. Usahakan agar lawan tidak bisa melakukan *passing* jauh atau tendangan ke gawang. Di sini komunikasi pemain belakang dan penjaga gawang sangat penting. Jika bermain dengan sistem 4-0 atau 2-2, penjaga gawang harus berani berdiri sekitar 10 meter di depan gawang sendiri dan berfungsi sebagai pemain terakhir. Pemain harus memperkecil lapangan agar tidak terjadi *counter attack* dari daerah tengah.

4) Kekurangan dan Kelebihan Pemain Saat Bertanding

Lhaksana, (2011: 70-71) menjelaskan bahwa jika kehilangan satu pemain karena mendapatkan kartu merah, akan terjadi situasi 4 lawan 5 pemain. Pada saat itu *defense* diharuskan beradaptasi terhadap sistem menyerang lawan. Saat lawan bermain dengan sistem 1-2-1, akan menempatkan satu pemain di depan dan dua pemain di samping. Disini penjaga gawang juga akan berfungsi sebagai pemain paling belakang karena komunikasi antara penjaga gawang dan pemain lain sangat penting. Jika lawan bermain dengan sistem 2-2 atau 4-0 kita akan bertahan dengan dua pemain di depan dan satu pemain di belakang. Sementara dalam posisi kita mempunyai pemain lebih, usahakan agar bola bergulir dengan cepat dan akurat

agar gampang merusak pertahanan lawan. Ini sekaligus menghasilkan peluang untuk mencetak gol.

5) Cara Bermain Pada Saat Bola Mati

Pengertian bola mati adalah kondisi pada saat tendangan penalti, tendangan bebas, tendangan sudut, tendangan ke dalam, lemparan penjaga gawang, dan tendangan dari titik 10 meter. Sebagian dari situasi ini akan dijelaskan dengan skema permainan.

5. Hakikat Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 1 Prambanan

a. Pengertian Ekstrakurikuler

Sebuah pendidikan kegiatan sekolah terdiri dari intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler adalah bagian dari sekolah yang dijadikan tempat untuk peserta didik mengembangkan bakat dan minatnya. Hernawan (2013: 4) menyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk manusia yang seutuhnya sesuai dengan pendidikan nasional. Ekstrakurikuler digunakan untuk memperluas pengetahuan peserta didik. Peserta didik membutuhkan keterlibatan langsung dalam cara, kondisi, dan peristiwa pendidikan di luar jam tatap muka di kelas. Pengalaman ini yang akan membantu proses pendidikan nilai-nilai sosial melalui kegiatan yang sering disebut ekstrakurikuler (Mulyana, 2011: 214).

Ekstrakurikuler adalah program kurikuler yang alokasinya tidak dicantumkan dikurikulum. Kegiatan ekstrakurikuler menjembatani kebutuhan perkembangan peserta didik yang berbeda; seperti perbedaan sense akan nilai

moral dan sikap, kemampuan, dan kreativitas. Melalui partisipasi peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler peserta didik dapat belajar dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan orang lain, serta menemukan dan mengembangkan potensi dalam diri setiap individu. Kegiatan ekstrakurikuler juga memberikan manfaat sosial yang besar (Depdikbud, 2013: 10).

Usman (1993: 22) menyatakan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya dari berbagai bidang studi. Hastuti (2008: 63), menyatakan bahwa ekstrakurikuler adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan penguasaan bahan kajian dan pelajaran dengan lokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan pada kebutuhan. Kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan program kurikuler atau kunjungan studi ke tempat-tempat tertentu.

Penjelasan para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa ekstrakurikuler adalah tempat belajarnya peserta didik di luar jam belajar sekolah dengan minat dan bakat yang dimiliki masing-masing. Selain itu, juga alat untuk menambah nilai dalam rapor dan nilai yang akan menjadi bekal dalam kehidupan di masyarakat nanti. Selain itu, ekstrakurikuler dapat dijadikan tempat untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara langsung dan rutin karena ada beberapa ekstrakurikuler yang terprogram.

b. Tujuan Esktrakurikuler

Setiap sekolah memiliki tujuan dan target dari kegiatan ekstrakurikuler yang berbeda antara sekolah satu dengan yang lainnya. Beberapa sekolah mengunggulkan ekstrakurikuler olahraga saja, dan disisi yang lain terdapat beberapa sekolah yang hendak mencapai prestasi pada semua kegiatan ekstrakurikuler. Suatu kegiatan yang dilakukan tanpa jelas tujuannya, kegiatan tersebut akan sia-sia. Begitu pula dengan kegiatan ekstrakurikuler pasti memiliki tujuan tertentu. Adapun tujuan kegiatan ekstrakurikuler berdasarkan pendapat Suryosubroto (2009: 288) yaitu:

- 1) Kegiatan ekstrakurikuler harus dapat meningkatkan kemampuan siswa ber aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Mengembangkan bakat dan minat siswa dalam upaya pengembangan manusia seutuhnya menuju yang positif.
- 3) Dapat mengetahui, mengenal serta membedakan antara hubungan satu pelajaran dengan mata pelajaran lain.

Kegiatan ekstrakurikuler mempunyai fungsi: (1) pengembangan, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan kreatifitas siswa sesuai dengan potensi, bakat dan minat siswa, (2) sosial, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial siswa, (3) rekreatif, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan suasana rileks, menggembarakan dan menyenangkan bagi siswa yang menunjang proses perkembangan, (4) persiapan karier, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk kesiapan karier siswa (Muhaimin, 2009: 75). Depdikbud (2013: 7), menyatakan bahwa tujuan ekstrakurikuler adalah (1) meningkatkan dan memantapkan pengetahuan siswa, (2) mengembangkan bakat, (3) mengenal hubungan antara mata pelajaran dengan kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan ekstrakurikuler yang diadakan setiap sekolah adalah sama pada umumnya. Untuk mencapai kemandirian, kepribadian, dan kerjasama dapat dikembangkan melalui ekstrakurikuler kepramukaan, sedangkan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, maupun kerjasama, maka dapat melalui ekstrakurikuler pilihan yang isinya bermacam-macam.

c. Esktrakurikuler Futsal di Futsal di SMA Negeri 1 Prambanan

SMA Negeri 1 Prambanan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang peduli terhadap olahraga futsal. Kegiatan ekstrakurikuler futsal cukup diminati siswa, meskipun prestasi belum begitu membacakan. Kegiatan ekstrakurikuler dilakukan 1 kali dalam seminggu yang dilaksanakan setiap hari Jumat pukul 15.00 WIB di GOR SMA Negeri 1 Prambanan. Pelatih futsal di SMA Negeri 1 Prambanan yaitu Yahya Zuharon S.Pd.Jas yang juga guru pendidikan jasmani untuk kelas X dan XII. Peserta kegiatan ekstrakurikuler berjumlah sekitar 20 anak yang terdiri dari anak kelas X dan kelas XI karena dari pihak sekolah tidak mengizinkan siswa kelas XII untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karena difokuskan pada ujian nasional dengan les di setiap pulang sekolah. Untuk kelas X sendiri diikuti sekitar 13 siswa sedangkan untuk kelas XI diikuti sekitar 7 siswa. Kehadiran pada ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Prambanan cukup baik dengan 15-20 siswa hadir pada setiap pelaksanaannya.

6. Karakteristik Siswa SMA

Siswa merupakan objek utama dalam pembelajaran. Setiap siswa satu dengan yang lain memiliki karateristik yang berbeda. Pada jenjang pendidikan

menengah siswa ini dikategorikan sebagai remaja. Wakiyono (2006: 16), mengemukakan bahwa fase-fase masa remaja dibagi menjadi 3 fase yaitu: (1) Umur 12-15 tahun masa remaja awal, (2) Umur 15-18 tahun masa remaja tengah, (3) Umur 18-21 tahun umur remaja akhir. Selanjutnya Wakiyono (2006: 16) mengemukakan ciri remaja secara umum, remaja merupakan peralihan dari masa anak ke masa dewasa. Remaja sering kali menunjukkan sifat-sifat karakteristik seperti: kegelisahan, kebimbangan karena terjadi pertentangan keinginan untuk mencoba mengkhayal dan aktivitas berkelompok, sedangkan ciri-ciri secara khusus antara lain:

- a. Ciri remaja putra
 - 1) Cenderung lebih kuat
 - 2) Lebih aktif
 - 3) Suaranya besar
 - 4) Badan bagian dada membesar
 - 5) Memproduksi lemak sedikit sehingga lebih kasar
 - 6) Tumbuh rambut dibagian tertentu
- b. Ciri remaja putri
 - 1) Pinggulnya melebar
 - 2) Memproduksi lemak banyak sehingga cenderung halus
 - 3) Suaranya melengking
 - 4) Payudaranya membesar
 - 5) Lebih emosional (perasa)

Ridwan (2008: 124-128) menyatakan bahwa masa awal remaja berlangsung kira-kira umur 13 sampai dengan umur 16/17 tahun. Masa remaja di sebut juga sebagai masa *adolescence*, yang mempunyai arti lebih kuat mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Selanjutnya Ridwan (2008: 56) mengemukakan ciri-ciri remaja sebagai berikut:

- a. Masa remaja periode penting.
Perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental, terutama pada awal masa remaja.

- b. Masa remaja sebagai masa peralihan.
Apa yang telah terjadi sebelumnya akan meninggalkan bekasnya pada apa yang terjadi sekarang dan masa yang akan datang. Namun bekas yang ditinggalkan akan mempengaruhi pola perilaku dan sikap yang baru.
- c. Masa remaja sebagai periode perubahan.
Perubahan tubuh, minat dan peran pada diri remaja sering menimbulkan masalah baru, sehingga mereka menginginkan dan menuntut kebebasan tapi mereka takut bertanggung jawab.
- d. Masa remaja sebagai usia bermasalah.
Masalah masa remaja sering menjadi masalah yang sulit di atasi baik oleh laki-laki maupun perempuan. Karena mereka cenderung mengembangkan kebiasaan yang makin mempersulit keadaan sementara mereka tidak percaya akan bantuan orang lain.
- e. Masa remaja sebagai masa mencari identitas.
Remaja berusaha mencari identitas diri untuk menjelaskan siapa dirinya dan peranannya di masyarakat.
- f. Masa remaja sebagai usia menimbulkan ketakutan.
Remaja cenderung berperilaku merusak sehingga diharapkan bimbingan dan pengawasan dari orang tua agar tidak menimbulkan ketakutan pada diri remaja tersebut.
- g. Masa remaja sebagai masa yang realistik.
Remaja melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan apa adanya terlebih dalam hal harapan dan cita-cita.
- h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa.
Remaja mulai menempatkan diri pada perilaku yang berhubungan dengan status dewasa.

Lingkungan SMA Negeri I Prambanan yang dekat dengan perkotaan sangat mempengaruhi karakter siswanya. Masyarakat perkotaan yang keras menjadikan anaknya memiliki kepribadian yang keras juga. Siswa SMA Negeri I Prambanan tergolong sebagai remaja, di mana keadaan emosi dan perasaan siswa-siswinya cenderung berubah-ubah. Keadaan siswa ditunjukkan pada situasi pembelajaran yang ditandai dengan awalnya bergairah/semangat tiba-tiba berubah menjadi tidak semangat dan malas. Oleh sebab itu, siswa dengan kemampuan berpikir yang kritis enggan untuk melakukan aktivitas yang berat dan menolak hal-hal yang kurang dipahami sehingga muncul pertentangan dengan orang tua,

teman, maupun guru. Hal ini terjadi karena pada masa pertumbuhan fisik yang belum mencapai kesempurnaan serta keadaan psikisnya masih labil.

B. Penelitian yang Relevan

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan sama-sama mengkaji mengenai tingkat pengetahuan. Metode yang digunakan sama, dan teknik analisis data juga sama. Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Kusuma (2015) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Atlet Bulutangkis terhadap Taktik dan Strategi Bermain Bulutangkis di Daerah Istimewa Yogyakarta”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan metode survei dan menggunakan instrumen angket. Jenis sampel yang digunakan dengan uji coba 30 responden, pemain yang sudah bertanding dan berusia diatas 17 tahun. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif , teknik perhitungannya untuk masing-masing butir dalam angket menggunakan presentase. Kesimpulan dari penelitian dan pembahasan yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa tingkat pengetahuan atlet bulutangkis DIY terhadap taktik dan strategi dalam bermain bulutangkis adalah terdapat 8 atlet atau 6,67% yang termasuk dalam kategori “baik sekali”, terdapat 31 atlet atau sebesar 25,83% yang masuk dalam kategori “baik”, terdapat 41 atlet atau sebesar 34,17% yang masuk dalam kategori “cukup”, 30 atlet atau sebesar

25,00% yang masuk dalam kategori kecil dan terdapat 10 atlet atau sebesar 8,33% yang masuk dalam kategori “sangat kecil.

2. Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Damayanti (2014) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Mahasiswa PKS PGSD Pendidikan Jasmani FIK UNY terhadap Internet untuk Mendukung Perkuliahan”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Jenis sampel yang digunakan adalah seluruh mahasiswa PKS PGSD Pendidikan Jasmani FIK UNY angkatan 2008. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Disini dilakukan dengan tes berjumlah 20 butir pertanyaan dengan 0 (salah) atau 1 (benar), sehingga diperoleh rentang skor 0-20. Dari data penelitian didapat hasil skor minimum sebesar 4, skor maksimum 16, rerata 8,6 dan *standart deviasi* 2,309 (hasil statistik).
3. Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Zulkarnain (2015) dengan judul “Tingkat Pemahaman Taktik dan Strategi Pemain Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Negeri Yogyakarta Dalam Bermain Sepakbola”. Metode penelitian tersebut adalah deskriptif kuantitatif dengan metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Jenis sampel yang digunakan UKM UNY Sepakbola berjumlah 50 orang diambil secara random. Teknik analisis data adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase. Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian ini adalah tingkat pemahaman UKM Sepakbola UNY terhadap taktik dan strategi dalam bermain sepakbola dalam kategori “sangat baik” sebanyak 4 pemain dengan presentase 13,3%, “baik”

sebanyak 26 pemain 86,7%, kategori “sedang”, “rendah”, dan “sangat rendah” 0%. Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian tingkat pemahaman taktik dan strategi pemain UKM UNY sepakbola berada di kategori baik.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teoritik, pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui 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.

Kaitannya dengan masalah strategi dan taktik dalam bermain futsal, maka pengetahuan tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal merupakan pemahaman tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal meliputi pengetahuan tentang pengertian permainan futsal, pengetahuan tentang cara permainan futsal secara benar, dan pengetahuan tentang pentingnya strategi dan taktik dalam futsal.

Pengetahuan tentang strategi dan taktik dalam futsal sangat penting bagi siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal sebagai salah satu pendidikan promotif untuk menghindari adanya ketidak pahaman dan kesalahan dalam pelaksanaan permainan futsal. Dengan dimilikinya pengetahuan tentang

strategi dan taktik dalam bermain futsal siswa tersebut akan dapat menjalankan permainan dengan baik sesuai dengan strategi dan taktik dalam olahraga futsal.

Pengetahuan tentang strategi dan taktik bagi peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal sangat penting diketahui karena dapat meningkatkan kemampuan serta wawasan peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal. Hal tersebut sangat penting untuk diketahui dan dilakukan oleh peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal untuk mencapai suatu kemenangan dalam pertandingan. Strategi dan taktik dalam bermain futsal harus dikembangkan agar para siswa mampu menjalankan peran dalam bermain futsal dengan maksimal. Dengan pengetahuan tentang strategi dan taktik yang dimiliki oleh siswa maka hasil yang didapatkan akan memuaskan. Alat ukur penelitian ini menggunakan tes benar salah yang diberikan kepada responden.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2007: 147), penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan strategi dan taktik bermain futsal yang dimaksud adalah pengetahuan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes benar-salah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SMA Negeri 1 Prambanan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2018.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal pada tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 20 siswa. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 76). Menurut Sugiyono (2007: 35) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *total sampling*. Rincian sampel penelitian disajikan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah
1.	X	13
2.	XI	7
Jumlah		20

Sumber : Observasi di SMA Negeri 1 Prambanan

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan strategi dan taktik bermain futsal yang dimaksud adalah pengetahuan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan tentang:

1. Tingkat pengetahuan strategi merupakan segala sesuatu pengalaman yang telah dicatat dalam otak maupun ingatan manusia serta suatu siasat seorang pelatih atau tim yang disusun secara cermat dalam menghadapi suatu pertandingan dengan harapan pemakaian strategi tersebut akan memperoleh keberhasilan yang dilakukan secara sportif oleh siswa peserta futsal di SMA Negeri 1 Prambanan yang dirancang untuk mencapai misi dan hasil yang maksimal. Untuk mengetahui strategi siswa digunakan instrumen tes benar atau salah.
2. Tingkat pengetahuan taktik adalah segala sesuatu pengalaman yang telah dicatat dalam otak maupun ingatan manusia serta siasat atau pola pikir tentang bagaimana menerapkan teknik-teknik yang telah dikuasai di dalam bermain untuk menyerang lawan secara sportif guna mencari kemenangan oleh siswa peserta futsal di SMA Negeri 1 Prambanan yang disesuaikan dengan situasi pertandingan dan lawan yang dihadapi. Pengukuran mengenai pengetahuan siswa tentang taktik bermain futsal diukur dengan menggunakan tes benar atau salah.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Arikunto (2006: 89), menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah soal pilihan benar dan salah. Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0.

Arikunto (2007: 165) menyatakan bahwa tes benar-salah ini soal-soalnya berupa pernyataan-pernyataan (*statement*). *Statement* tersebut ada yang benar dan ada yang salah. Dari segi pengerjaan atau menjawab soal pernyataan ini dikerjakan tanpa pembetulan (*without correction*) yaitu siswa hanya diminta untuk menandai huruf B atau S tanpa memberikan jawaban yang benar jika jawaban tersebut salah.

Mahmud (2011: 185) menyatakan bahwa “tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Lebih lanjut menurut Mahmud (2011: 186) tolak ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.
- b. Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.

- c. Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.
- d. Reliabel, yaitu derajat kekonsistenan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

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

a. Mendefinisikan Konstrak

Langkah pertama adalah mendefinisikan konstrak berarti membatasi perubahan atau variabel yang akan diteliti. Variabel dalam penelitian ini yaitu tingkat pengetahuan siswa tentang taktik dan strategi bermain futsal. Tingkat pengetahuan yang dimaksud disini adalah pengetahuan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Prambanan tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal agar dapat melakukan permainan futsal dengan baik.

b. Menyidik Faktor

Dari kajian pustaka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa ada beberapa faktor yang mengkonstrak variabel. Dari teori-teori yang dipaparkan, terdapat 2 faktor yang mengkonstrak variabel tingkat pengetahuan siswa yaitu strategi dan taktik dalam bermain futsal. Faktor pengetahuan tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal, terdiri dari 17 indikator yaitu:

- 1) Pengertian strategi: Ciri penggunaan strategi, Jenis-jenis strategi, *One-on-one*, *Zona defense*, *Man to man*, *Power play*, Peran dominan strategi, Bentuk kegiatan strategi
- 2) Pengertian taktik: Ciri penggunaan taktik, Jenis-jenis taktik, Manfaat taktik, Faktor pertimbangan dalam bertaktik, Tahap dalam bertaktik, Peran dominan taktik, Bentuk kegiatan taktik

c. Menyusun Butir-butir Pertanyaan

Menyusun butir-butir pertanyaan merupakan langkah terakhir dari penyusunan angket. Butir pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor, berdasarkan faktor-faktor tersebut kemudian disusun butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor-faktor tersebut. Sebelumnya peneliti melakukan validasi instrumen dengan dosen ahli yaitu Bapak Komarudin, M.A dan Bapak Agus Susworo DM, M.Pd. Kisi-kisi instrumen uji coba disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba

Variabel	Faktor	Indikator	Item		Σ
			(+)	(-)	
Pengetahuan Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal	Strategi	a. Pengertian strategi	1	2	2
		b. Ciri penggunaan strategi	3	4	2
		c. Jenis-jenis strategi	5, 6, 7	8, 9	5
		d. <i>Zona defense</i>	10, 11, 12		3
		e. <i>Man to man defense</i>	13, 14, 15, 16		4
		f. Peran dominan strategi	17		1
		g. Bentuk kegiatan strategi	18, 19, 20, 21	22	5
	Taktik	a. Pengertian Taktik	23	24	2
		b. Ciri penggunaan taktik	25, 26		2
		c. Jenis-jenis taktik	27, 28, 29	30	4
		d. Manfaat taktik	31, 32, 33, 35, 36	34	6
		e. Faktor pertimbangan dalam bertaktik	37, 38, 39		3
		f. Tahap dalam bertaktik	40, 41, 42		3
		g. <i>Shooting</i> (Tendangan ke gawang)	43		1
		h. <i>One-on-one</i>	44		1
		i. <i>Power play</i>	45, 46, 47		3
		j. Peran dominan taktik		48	1
		k. Bentuk kegiatan taktik	49	50	2
		Jumlah			40

2. Teknik Pengumpulan Data

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

- a. Peneliti mencari data siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Prambanan.
- b. Peneliti menentukan jumlah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Prambanan yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan tes kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari tes yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Arikunto (2006), menyatakan bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen, mencari pengalaman dan mengetahui reliabilitas. Uji coba dilakukan di SMK Muhammadiyah I Prambanan pada tanggal 18 Juli 2018 dengan siswa berjumlah 20 siswa. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Arikunto (2006: 96) menyatakan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2006: 46). Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Berdasarkan hasil analisis, hasil uji validitas instrumen pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir	r hitung	r tabel (df 20)	Ket	Butir	r hitung	r tabel (df 20)	Ket
01	0.714	0,423	Valid	26	0.557	0,423	Valid
02	0.714	0,423	Valid	27	0.790	0,423	Valid
03	0.867	0,423	Valid	28	0.580	0,423	Valid
04	0.867	0,423	Valid	29	0.926	0,423	Valid
05	0.867	0,423	Valid	30	0.714	0,423	Valid
06	0.710	0,423	Valid	31	0.714	0,423	Valid
07	0.710	0,423	Valid	32	0.714	0,423	Valid
08	0.710	0,423	Valid	33	0.867	0,423	Valid
09	0.710	0,423	Valid	34	0.867	0,423	Valid
10	0.710	0,423	Valid	35	0.867	0,423	Valid
11	0.710	0,423	Valid	36	0.710	0,423	Valid
12	0.710	0,423	Valid	37	0.710	0,423	Valid
13	0.926	0,423	Valid	38	0.710	0,423	Valid
14	0.347	0,423	Tidak Valid	39	0.710	0,423	Valid
15	0.710	0,423	Valid	40	0.710	0,423	Valid
16	0.409	0,423	Tidak Valid	41	0.710	0,423	Valid
17	0.666	0,423	Valid	42	0.710	0,423	Valid
18	0.645	0,423	Valid	43	0.926	0,423	Valid
19	0.582	0,423	Valid	44	0.926	0,423	Valid
20	0.441	0,423	Valid	45	0.714	0,423	Valid
21	0.514	0,423	Valid	46	0.409	0,423	Tidak Valid
22	0.821	0,423	Valid	47	0.666	0,423	Valid
23	0.441	0,423	Valid	48	0.645	0,423	Valid
24	0.710	0,423	Valid	49	0.582	0,423	Valid
25	0.926	0,423	Valid	50	0.441	0,423	Valid

Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa dari 50 butir terdapat 3 butir gugur, yaitu butir nomor 14, 16, dan 46 ($r_{hitung} < r_{tabel} (df 20;0,05) 0,423$), sehingga terdapat 48 butir valid yang digunakan untuk penelitian. Butir gugur karena butir tersebut terjadi autokorelasi atau sudah terwakili dengan butir yang lain, sehingga boleh dihilangkan. Instrumen penelitian selengkapnya disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Item		Σ
			(+)	(-)	
Pengetahuan Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal	Strategi	a. Pengertian strategi	1	2	2
		b. Ciri penggunaan strategi	3	4	2
		c. Jenis-jenis strategi	5, 6, 7	8, 9	5
		d. <i>Zona defense</i>	10, 11, 12		3
		e. <i>Man to man defense</i>	13,14,		2
		f. Peran dominan strategi	15		1
		g. Bentuk kegiatan strategi	16,17, 18, 19	20	5
	Taktik	a. Pengertian Taktik	21	22	2
		b. Ciri penggunaan taktik	23, 24		2
		c. Jenis-jenis taktik	25, 26, 27	28	4
		d. Manfaat taktik	29, 30, 31, 33, 34	32	6
		e. Faktor pertimbangan dalam bertaktik	35, 36, 37		3
		f. Tahap dalam bertaktik	38, 39, 40		3
		g. <i>Shooting</i> (Tendangan ke gawang)	41		1
		h. <i>One-on-one</i>	42		1
		i. <i>Power play</i>	43, 44		2
		j. Peran dominan taktik		45	1
		k. Bentuk kegiatan taktik	46	47	2
		Jumlah			37

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data

karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006: 174). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,982	47

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Sudijono, 2009: 40)

Sugiyono (2007: 112), menyatakan bahwa cara mengubah skor/nilai, yaitu dengan rumus:

$$N : \frac{\sum X}{\sum \text{Maks}} \times 100$$

N : Nilai

X : Butir benar

Maks : jumlah keseluruhan butir

Menentukan interval menggunakan rumus dari Arikunto (2006: 207) pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	81 - 100	Sangat Tinggi
2	61 - 80	Tinggi
3	41 - 60	Sedang
4	21 - 40	Rendah
5	0 - 20	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto, 2010: 207)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan, yang diungkapkan dengan tes yang berjumlah 47 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu (1) pengertian strategi dan (2) pengertian taktik. Hasil analisis data penelitian tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan didapat skor terendah (*minimum*) 27,66, skor tertinggi (*maksimum*) 63,83, rerata (*mean*) 46,49, nilai tengah (*median*) 45,75, nilai yang sering muncul (*mode*) 44,68, *standar deviasi* (SD) 9,11. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan

Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	46.4890
<i>Median</i>	45.7450
<i>Mode</i>	44.68
<i>Std, Deviation</i>	9.11331
<i>Minimum</i>	27.66
<i>Maximum</i>	63.83

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Tinggi	0	0%
2	61 - 80	Tinggi	2	10%
3	41 - 60	Sedang	14	70%
4	21 - 40	Rendah	4	20%
5	0 - 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 12 tersebut di atas, tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan dapat disajikan pada gambar 9 sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 9 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), “rendah” sebesar 20% (4 siswa), “sedang” sebesar 70% (14 siswa), “tinggi” sebesar 10% (2 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 46,49, tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan dalam kategori “sedang”.

1. Faktor Pengetahuan tentang Strategi

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan didapat skor terendah (*minimum*) 35,00, skor tertinggi (*maksimum*) 75,00, rerata (*mean*) 51,25, nilai tengah (*median*) 50,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 50,00, *standar deviasi* (SD) 12,34. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Strategi dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan

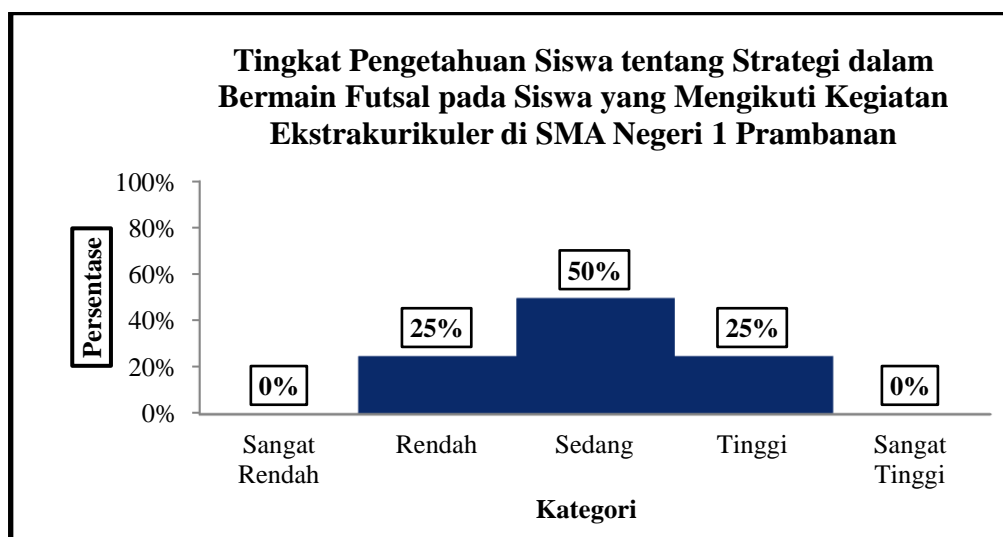
Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	51,2500
<i>Median</i>	50,0000
<i>Mode</i>	50,00
<i>Std, Deviation</i>	12,34110
<i>Minimum</i>	35,00
<i>Maximum</i>	75,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan disajikan pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Strategi dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Tinggi	0	0%
2	61 - 80	Tinggi	5	25%
3	41 - 60	Sedang	10	50%
4	21 - 40	Rendah	5	25%
5	0 - 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 14 tersebut di atas, tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan dapat disajikan pada gambar 10 sebagai berikut:



Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Strategi dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 10 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), “rendah” sebesar 25% (5 siswa), “sedang” sebesar 50% (10 siswa), “tinggi” sebesar 25% (5 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 51,25, tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan dalam kategori “sedang”.

2. Faktor Pengetahuan tentang Taktik

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa tentang taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan didapat skor terendah (*minimum*) 14,29, skor tertinggi (*maksimum*) 82,14, rerata (*mean*) 42,68, nilai tengah (*median*) 42,86, nilai yang sering muncul (*mode*) 42,86, *standar deviasi* (SD) 14,68. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Taktik dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan

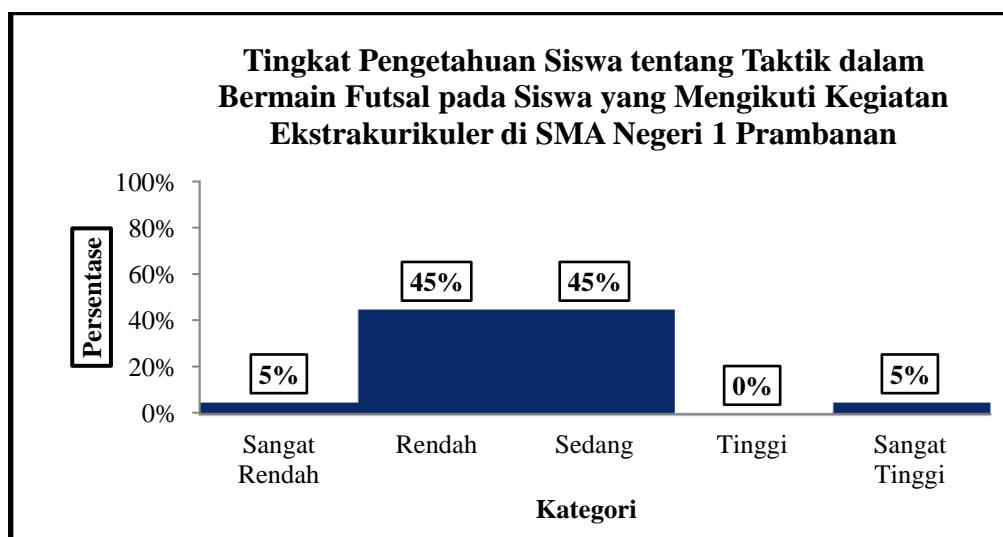
Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	42,9620
<i>Median</i>	42,5900
<i>Mode</i>	40,74
<i>Std, Deviation</i>	14,53964
<i>Minimum</i>	14,81
<i>Maximum</i>	81,48

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan siswa tentang taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan disajikan pada tabel 16 sebagai berikut:

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Taktik dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Tinggi	1	5%
2	61 - 80	Tinggi	0	0%
3	41 - 60	Sedang	9	45%
4	21 - 40	Rendah	9	45%
5	0 - 20	Sangat Rendah	1	5%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 16 tersebut di atas, tingkat pengetahuan siswa tentang taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan dapat disajikan pada gambar 11 sebagai berikut:



Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Taktik dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan

Berdasarkan tabel 16 dan gambar 11 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 5% (1 siswa), “rendah” sebesar 45% (9 siswa), “sedang” sebesar 45% (9 siswa), “tinggi” sebesar 0% (0 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 5% (1 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 42,96, tingkat pengetahuan siswa tentang taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan dalam kategori “sedang”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan, yang diungkapkan dengan tes yang berjumlah 47 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu (1) pengertian strategi dan (2) pengertian taktik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan berada pada kategori sedang. Persentase paling tinggi yaitu pada kategori “sedang” sebesar 70% (14 siswa), selanjutnya pada kategori “rendah” sebesar 20% (4 siswa). Berdasarkan hasil penelitian, pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal cenderung rendah.

Pengetahuan merupakan segala sesuatu yang merupakan pengalaman yang telah dicatat dalam otak maupun ingatan manusia. Akan tetapi, rendahnya tingkat pengetahuan siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1

Prambanan tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal tercermin dari saat peneliti menanyakan pada siswa apa yang siswa ketahui tentang strategi maupun taktik pada waktu ekstrakurikuler futsal sedang berlangsung siswa tidak ada yang tahu apalagi ketika pertanyaan lebih dalam tentang strategi dan taktik dalam permainan futsal siswa kebanyakan hanya bermain menggunakan keterampilan yang siswa miliki saja. Pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, Notoatmodjo (2007: 34) menyebutkan:

1. Semakin tinggi tingkat pengetahuan seseorang, maka akan semakin mudah untuk menerima informasi tentang objek atau yang berkaitan dengan pengetahuan. Pengetahuan umumnya dapat diperoleh dari informasi yang disampaikan oleh orang tua, guru dan media massa. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pengetahuan. Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi tingkat pendidikan seseorang makin mudah orang tersebut untuk menerima, serta mengembangkan pengetahuan dan teknologi.
2. Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (*immediate impact*) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Majunya teknologi akan tersedia bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru.
3. Sosial budaya dan ekonomi kebiasaan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan

demikian seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi ekonomi seseorang.

4. Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut.
5. Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu. Pengalaman belajar dalam bekerja yang dikembangkan memberikan pengetahuan dan keterampilan professional serta pengalaman belajar selama bekerja akan dapat mengembangkan kemampuan mengambil keputusan yang merupakan manifestasi dari keterpaduan menalar secara ilmiah dan etik yang bertolak dari masalah nyata dalam bidang kerjanya.
6. Usia seseorang yang bertambah dapat membuat perubahan pada aspek fisik, psikologis dan kejiwaan. Usia juga mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik.

Tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan

dalam kategori “sedang”. Persentase paling tinggi yaitu pada kategori sedang “sedang” sebesar 50% (10 siswa), selanjutnya pada kategori “tinggi” dan “rendah” sebesar 25% (5 siswa). Pada faktor pengetahuan siswa tentang strategi dalam bermain futsal kesalahan paling banyak yaitu pada butir nomor 1, 2, dan 17. Pada butir nomor 1, 2, dan 17 hanya ada 6 siswa yang menjawab benar.

Siswa masih belum mengetahui bahwa strategi adalah suatu siasat atau pola pikir yang digunakan sesaat sebelum pertandingan dimulai untuk mencari kemenangan secara sportif, strategi tidak dikerjakan pada saat pertandingan berlangsung, melainkan sebelum pertandingan, dan latihan secara efektif dan efisien untuk memantapkan pola dan sistem bermain merupakan bagian dalam penggunaan strategi. Wibisono (2006, 50-51), menyatakan bahwa strategi merupakan pola atau rencana yang mengintegrasikan tujuan utama atau kebijakan dengan rangkaian tindakan dalam sebuah pernyataan yang saling mengikat. Strategi biasanya berkaitan dengan prinsip-prinsip secara umum untuk mencapai misi yang dicanangkan, serta bagaimana memilih jalur yang spesifik untuk mencapai misi tersebut.

Tingkat pengetahuan siswa tentang taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan dalam kategori “sedang”. Persentase paling tinggi yaitu pada kategori “rendah” dan “sedang” sebesar 45% (9 siswa), selanjutnya pada kategori “sangat rendah” dan “sangat tinggi” sebesar 5% (1 siswa). Pada faktor pengetahuan siswa tentang taktik dalam bermain futsal kesalahan paling banyak yaitu pada butir nomor 21 dan 41. Pada butir nomor 21 dan 41 hanya ada 4 siswa yang menjawab benar.

Siswa masih belum mengetahui bahwa taktik adalah siasat atau akal yang digunakan pada saat bertanding untuk mencari kemenangan secara sportif dan *one-on-one* adalah suatu kondisi ketika penjaga gawang berhadapan satu lawan satu dengan pemain lawan. Taktik merupakan hal mendasar dalam menentukan strategi permainan seperti apa yang akan diterapkan. Pengaplikasian taktik ini dalam suatu pertandingan akan dilihat dari keputusan-keputusan pelatih dalam memilih pemain mana saja yang akan tampil (Mulyono, 2014: 36). Taktik merupakan kegiatan yang dilandasi akal budi manusia atau kejiwaan manusia. Taktik dapat juga disebut siasat. Persoalan taktik harus dipecahkan oleh suatu tim sebagai keseluruhan dan oleh setiap pemain secara perorangan. Berhasilnya setiap pemain dalam memecahkan persoalan taktik akan menambah berhasilnya situasi untuk memecahkan rencana taktik dari kesebelasan itu secara keseluruhan (Sukintaka, 2004: 111).

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

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

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil tes, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian soal tes diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

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

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), “rendah” sebesar 20% (4 siswa), “sedang” sebesar 70% (14 siswa), “tinggi” sebesar 10% (2 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

B. Implikasi

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

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan.
2. Pelatih/guru dan siswa dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.

C. Saran

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan.
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Damayanti. (2014). *Tingkat pengetahuan mahasiswa PKS PGSD Pendidikan Jasmani FIK UNY terhadap internet untuk mendukung perkuliahan*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Depdikbud. (2013). *Permendikbud no 81 A tentang implementasi kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahastya.
- Efendi, R. (2018). Konsep revisi taksonomi bloom dan implementasinya pada pelajaran matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Volume 2 Nomor 1.
- Gunawan, I & Palupi, A.R. (2012). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Jurnal Premiere Educandum*. Volume 2(2): pp.16-40.
- Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk instrumen angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Halim, S. (2009). *1 hari pintar main futsal*. Yogyakarta: Media Presindo.
- Hastuti, T.A. (2008). Kontribusi ekstrakurikuler bolabasket terhadap pembibitan atlet dan peningkatan kesegaran jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani*. Nomor 1, Hlm. 63.
- Herdiana, A & Prakoso, G.P.W. (2016). Pembelajaran pendidikan jasmani yang mengacu pada pembiasaan sikap fair play dan kepercayaan pada peserta didik. *Jurnal Olahraga Prestasi*, Volume 12, No 1.
- Hernawan, A.H. (2013). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Irianto, D.P. (2002). *Dasar kepelatihan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Jaya, A. (2008). *Futsal: gaya hidup, peraturan, dan tips-tips permainan*. Yogyakarta: Pustaka Timur.
- Kusuma. (2015). *Tingkat pengetahuan atlet bulutangkis terhadap taktik dan strategi bermain bulutangkis di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Lhaksana, J. (2011). *Taktik & strategi futsal modern*. Jakarta: Penebar Swadaya Group.
- Mahmud. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mielke, D. (2007). *Dasar-dasar sepakbola*. Human Kinetics: PT. Intan Sejati.
- Muhaimin. (2009). *Strategi belajar mengajar (penerapan dalam pembelajaran)*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyana, R. (2011). *Mengartikulasikan pendidikan nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Murhananto. (2006). *Dasar-dasar permainan futsal (Sesuai dengan Peraturan FIFA)*. Jakarta: PT.Kawan Pustaka.
- Mulyono, M.A. (2014). *Buku pintar panduan futsal*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi kesehatan dan ilmu perilaku*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Poerwodarminto. (2005). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ridwan (2008). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugihartono. (2012). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Suryobroto, S. (2009). *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT. Rajagrafindo Persada.

- Susworo D.M, Saryono, & Yudanto. (2009). Tes futsal FIK Jogja. *Jurnal Iptek dan Olahraga*. VOL. 11, No. 2.
- Usman, M.U. (1993). *Upaya optimalisasi kegiatan belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wakiyono. (2006). *Psikologi perkembangan remaja*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Wibisono, D. (200[^]). *Manajemen kerja*. Jakarta: Erlangga.
- Wirawan. (2009). *Penyusunan instrumen tes keterampilan teknik futsal pada mahasiswa DKI Jakarta*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Zulkarnain. (2015). *Tingkat pemahaman taktik dan strategi pemain unit kegiatan mahasiswa sepakbola Universitas Negeri Yogyakarta dalam bermain sepakbola*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan *Expert Judgement* 1

Hal : Surat permohonan menjadi *expert judgement*
Lampiran : 1

Yth. Bapak Agus Suswero Dwi Muthaendro, S.Pd.,M.Pd.
Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Yogyakarta

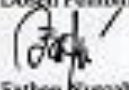
Dengan hormat,
saya yang bertanda tangan di bawah ini:
nama : Intang Lindu Aji Kurniawan
NIM : 14601244008
prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Dengan surat ini memohon kesediaan Bapak sebagai Dosen Ahli Futsal untuk memberikan penilaian terhadap materi penelitian saya yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Strategi Dan Taktik Bermain Futsal Pada Siswa Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Di SMA Negeri 1 Prambanan".


Bersama dengan ini saya lampirkan angket penelitian yang diperlukan untuk divalidasi. Demikian surat permohonan ini saya ajukan, atas kesediaan Bapak sebagai Dosen Ahli saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 13 April 2018

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Fathan Nurcahyo, S.Pd.,Jas, M.Or.
NIP. 19820711 200812 1 003

Hormat Saya


Intang Lindu Aji Kurniawan
14601244008

Lampiran 2. Surat Keterangan *Expert Judgement* 1

SURAT PERNYATAAN *EXPERT JUDGEMENT*

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

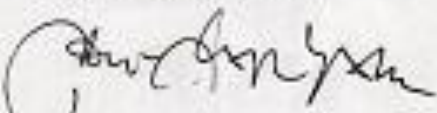
Nama : Agus Sasworo Dwi Marhaendro, S.Pd.,M.Pd.
NIP : 19710808 200112 1 001
Jabatan : Dosen FIK UNY

Bersedia menjadi *expert judgement* pada aspek materi bagi penelitian:

Nama : Intang Linda Aji Kurniasari
NIM : 14601244008
Prodi : PJKR
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Strategi Dan Taktik
Bermain Futsal Pada Siswa Peserta Kegiatan
Ekstrakurikuler Futsal Di SMA Negeri 1 Prambanan.

Demikian surat ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 April 2018


Agus Sasworo Dwi Marhaendro, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 19710808 200112 1 001

Lampiran 3. Surat Permohonan *Expert Judgement* 2

Hal : Surat permohonan menjadi *expert judgement*
Lampiran : 1

Yth. Bapak Kemasudin, M.A.
Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Yogyakarta

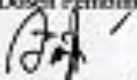
Dengan hormat,
saya yang bertanda tangan di bawah ini:
nama : Istang Linda Aji Kurriawan
NIM : 14601244008
prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Dengan surat ini memohon kesediaan Bapak sebagai Dosen Ahli Psikologi Olahraga untuk memberikan penilaian terhadap materi penelitian saya yang berjudul: "Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Strategi Dan Taktik Bermain Futsal Pada Siswa Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Di SMA Negeri 1 Prambanan".


Bersama dengan ini saya lampirkan angket penelitian yang diperlukan untuk divalidasi. Demikian surat permohonan ini saya ajukan, atas kesediaan Bapak sebagai Dosen Ahli saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 13 April 2018

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Fathur Nurrahman, S.Pd.Jas, M.Or.
NIP. 19820711 200812 1 003

Hormat Saya


Istang Linda Aji Kurriawan
14601244008

Lampiran 4. Surat Keterangan *Expert Judgement* 2

SURAT PERNYATAAN *EXPERT JUDGEMENT*

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:


Nama : Komardin, M.A.
NIP : 19740928 200312 1 002
Jabatan : Dosen FK UNY

Bersedia menjadi *expert judgement* pada aspek materi bagi penelitian:

Nama : Intang Linda Aji Kurniasari
NIM : 14601244008
Prodi : PJKR
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Strategi Dan Taktik
Bermain Futsal Pada Siswa Peserta Kegiatan
Ekstrakurikuler Futsal Di SMA Negeri 1 Prambanan.

Demikian surat ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 April 2018


Komardin, M.A.
NIP. 19740928 200312 1 002

Lampiran 5. Surat Keterangan dari Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga

	PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA <small>Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322 web : www.dikpora.jogja.go.id, email : dikpora@jogjaprov.go.id, Kode Pos 55166</small>
Yogyakarta, 1 Agustus 2018	
Nomor : 070/8601	Kepada Yth.
Lamp : -	Kepala SMA Negeri 1 Prambanan
Hal : Rekomendasi Penelitian	

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/8034/Kesbangpol/2018 tanggal 31 Juli 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama	: INTANG LINDU AJI KURNIAWAN
NIM	: 14601244008
Prodi/Jurusan	: PJKR/ POR
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta
Judul	: TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG STRATEGI DAN TAKTIK BERMAIN FUTSAL PADA SISWA PESERTA KEGIATAN EKSTRAKULIKULER FUTSAL DI SMA NEGERI 1 PRAMBANAN TAHUN 2018
Lokasi	: SMA Negeri 1 Prambanan
Waktu	: 1 Agustus 2018 s.d 30 September 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

s.d.n Kepala
Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi


Didik Wardaya, SE., M.Pd.
NIP 19600530 198602 1 002

Tembusan Yth

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikment Dikpora DIY

Lampiran 6. Surat Keterangan dari Kesbangpol

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

Yogyakarta, 31 Juli 2018

Nomor : 074/8034/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth,
Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY
di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 07/35/UN/34/18/PP/2018
Tanggal : 30 Juli 2018
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal **"TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG STRATEGI DAN TAKTIK BERMAIN FUTSAL PADA SISWA PESERTA KEGIATAN EKSTRAKURKULER FUTSAL DI SMA NEGERI 1 PRAMBANAN TAHUN 2018"** kepada :

Nama : INTANG LINDU AJI KURNIAWAN
NIM : 14601244008
No HP/Identitas : 085804043353/03404002702970002
Prodi/Jurusan : PJKR / POR
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Prambanan
Waktu Penelitian : 1 Agustus 2018 s.d 30 September 2018
Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan dimanjatkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan;
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

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

Demikian untuk menjadikan maklum.

KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY

AGUS RUSYIQIND SIH
NIP. 19600526 199203 1 004

Tambahan disampaikan kepada Yth :

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

Lampiran 7. Surat Keterangan Uji Coba


MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SEKOLAH MENENGAH KELURUAN
SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN
KELOMPOK TEKNOLOGI DAN INDUSTRI
STATUS : "TERAKREDITASI A"
Gatak, Bekoharjo, Prambanan, Sleman, 55572 ☎ (0274) 496170 Fax (0274) 497990
Web : www.smkmuhprambanan.sch.id email : pos@smkmuhprambanan.sch.id




SURAT IZIN PENELITIAN
No : 221.0/REK/II.4.AUI/FVII/2018

Memperhatikan surat permohonan izin uji coba instrumen dari Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Nomor 7.14/UN 34.16/PP/2018 tertanggal 11 Juli 2018 untuk mahasiswa:

Nama : Intang Lindu Aji Kurniawan
NIM : 14601244008
Fakultas : Keolahragaan
Program Studi : PJKR – S1
Dosen Pembimbing : Fathan Nurcahyo, M.Or

Maka dengan ini Kepala SMK Muhammadiyah Prambanan mengabulkan permohonan izin Uji Coba Instrumen dan memberikan kesempatan untuk dilakukannya kegiatan pengujian instrumen pada tanggal 20 – 28 Juli 2018 guna menyusun Laporan Tugas Akhir dengan judul:

"TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG STRATEGI DAN TAKTIK PERMAINAN FUTSAL PADA SISWA PESERTA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER FUTSAL DI SMA NEGERI 1 PRAMBANAN"

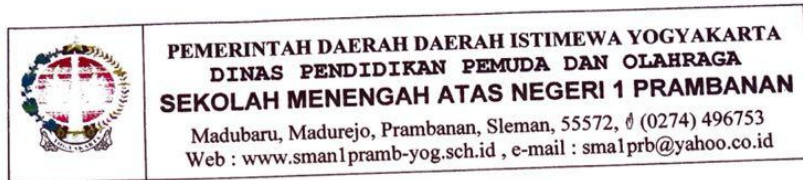
Demikian surat izin ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Prambanan, 20 Juli 2018
Kepala Sekolah

Drs. Isak Riyanto
NIP. 19611214 198903 1 005



Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 070 / 337

Yang bertanda tangan di bawah ini , Kepala SMA Negeri 1 Prambanan Sleman
Nama : DARWITO, S.Pd
NIP : 19600303 198412 1 003
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 1 Prambanan

menerangkan bahwa :
N a m a : INTANG LINDU AJI KURNIAWAN
No. mahasiswa : 14601244008
Program Studi / Tingkat : PJKR/S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melaksanakan kegiatan Penelitian di SMA Negeri 1 Prambanan Sleman pada Juli 2018 s.d Agustus 2018 dengan judul :

“TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG STRATEGI DAN TAKTIK DALAM BERMAIN FUTSAL PADA SISWA YANG MENGIKUTI KEGIATAN EKSTRA KURIKULER DI SMA NEGERI 1 PRAMBANAN TAHUN 2018”

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Prambanan , 06 Agustus 2018
Kepala Sekolah



Darwito, S.Pd.
NIP. 19600303 198412 1 003

Lampiran 9. Instrumen Uji Coba

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG STRATEGI DAN
TAKTIK FUTSAL PADA PESERTA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
FUTSAL DI SMA NEGERI 1 PRAMBANAN TAHUN 2018**

I. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pertanyaan.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pemahaman anda.
3. Mohon setiap butir pertanyaan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan dengan pemahaman anda sesungguhnya.
4. Berilah tanda (\checkmark) atau (X) pada salah alternatif jawaban yang dipilih.
 B : Benar
 S : Salah

II. Isilah data ini dengan benar

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis Kelamin :
4. Alamat :
5. Kelas :

Contoh Pengisian Angket :

No	PERTANYAAN	B	S
1.	Penyebab kegagalan tim dalam bermain futsal karena taktik dan strateginya tidak diterapkan oleh pemain.		\checkmark

No	PERNYATAAN	B	S
1.	Strategi adalah suatu siasat atau pola pikir yang digunakan sesaat sebelum pertandingan dimulai untuk mencari kemenangan secara sportif.		
2.	Strategi dikerjakan pada saat pertandingan berlangsung.		
3.	Ciri dari penggunaan strategi adalah otomatisasi pola, tipe penyerangan, dan sistem bertahan individu/tim.		
4.	Atlet lebih berperan dalam melakukan strategi di lapangan untuk meraih kemenangan.		
5.	Strategi jangka panjang, strategi cepat, strategi objektif dan subjektif adalah jenis-jenis strategi.		
6.	Pemain punya inisiatif melakukan tembakan ke gawang pada saat awal pertandingan untuk mengetahui kemampuan kiper merupakan strategi cepat.		

No	PERNYATAAN	B	S
7.	Mempersiapkan fisik atlet merupakan contoh dari strategi jangka panjang		
8.	Pemain mempunyai inisiatif melakukan tembakan ke gawang di awal pertandingan untuk mengetahui kemampuan kiper merupakan strategi jangka panjang.		
9.	Mempersiapkan fisik atlet merupakan contoh dari strategi cepat.		
10.	Bertahan dalam futsal dapat menggunakan sistem yang berbeda, yaitu <i>zona defense</i> dan <i>man-to-man defense</i> .		
11.	<i>Zona defense</i> adalah sistem yang digunakan untuk menutup ruang agar lawan tidak dapat melakukan " <i>through pass</i> ".		
12.	<i>Zona defense</i> pemain kembali ke daerah sendiri pada saat diserang.		
13.	Strategi bertahan <i>man to man defense</i> dilakukan untuk dapat segera melakukan <i>pressing</i> kepada lawan.		
14.	Sistem pertahanan <i>man to man defense</i> memiliki beberapa variasi seperti: <i>pressing</i> , variasi <i>counter attack</i> , variasi ketat longgar, dan pergantian pemain tergantung situasi di lapangan.		
15.	<i>Man to man</i> bisa dilakukan dengan dua cara yaitu jaga ketat dengan jarak 1 meter dan jaga longgar dengan jarak 3-4 meter.		
16.	Penerapan strategi bertahan <i>man to man defense</i> dilakukan di seluruh lapangan atau di daerah pertahanan sendiri.		
17.	Dalam menentukan strategi keberadaan pelatih lebih dominan daripada pemain.		
18.	Strategi lebih mengutamakan pada hasil observasi kekuatan lawan.		
19.	Latihan secara efektif dan efisien untuk memantapkan pola dan sistem bermain merupakan bagian dalam penggunaan strategi.		
20.	Adaptasi terhadap lingkungan merupakan ciri dari penggunaan strategi.		
21.	Dalam strategi kegiatan berbentuk pemecahan masalah berdasarkan dugaan.		
22.	Strategi merupakan kegiatan yang dominan dilakukan oleh pemain.		
23.	Taktik adalah siasat atau akal yang digunakan pada saat bertanding untuk mencari kemenangan secara sportif.		
24.	Taktik diterapkan pada saat sebelum pertandingan dimulai dan diberikan pada pemain jauh-jauh sebelum pertandingan.		
25.	Mengembangkan daya nalar, kreatif dan mengambil keputusan yang tepat merupakan ciri penggunaan taktik.		
26.	Pemain lebih berperan dalam melakukan taktik di lapangan untuk meraih kemenangan.		

No	PERNYATAAN	B	S
27.	Jenis taktik adalah taktik perorangan, beregu, tim, penyerangan dan bertahan.		
28.	Taktik tim adalah siasat yang dilakukan secara kolektif oleh pemain dalam satu tim.		
29.	Taktik penyerangan adalah usaha memenangkan pertandingan secara ofensif.		
30.	Taktik perorangan adalah taktik yang dilakukan oleh semua anggota tim.		
31.	Manfaat taktik adalah memperoleh kemenangan secara sportif.		
32.	Manfaat taktik adalah mengembangkan pola dan sistem bermain.		
33.	Taktik yang digunakan dalam suatu pertandingan bermanfaat untuk mengembangkan daya pikir olahragawan.		
34.	Taktik dalam bertanding berguna agar tim kita mengikuti irama tim lawan.		
35.	Taktik dalam suatu pertandingan bermanfaat untuk meningkatkan kepercayaan diri dan mental pemain.		
36.	Taktik dalam suatu pertandingan bermanfaat agar permainan tim lawan mengikuti irama permainan tim kita.		
37.	Melakukan atau melaksanakan taktik dalam suatu pertandingan pemain dan pelatih harus memperhatikan situasi pertandingan (wasit, petugas, penonton, lapangan, pola dan sistem permainan)		
38.	Kelebihan dan kelemahan lawan merupakan faktor-faktor yang harus dipertimbangkan pemain dan pelatih dalam menghadapi lawan.		
39.	Dalam melakukan taktik perlu dipertimbangkan kondisi non teknik (taktik lawan, teror/psywar dari lawan maupun penonton).		
40.	Tahap persepsi, tahap analisis, tahap penyelesaian secara mental, tahap penyelesaian motoris merupakan tahapan dalam melakukan taktik.		
41.	Tahap analisis dilakukan terhadap suatu gerakan-gerakan yang diperoleh dari pengamatan tahap persepsi.		
42.	Tahap persepsi merupakan hasil pengamatan kekuatan lawan pada waktu pertandingan berlangsung.		
43.	Penjaga gawang diharuskan berdiri 1-2 meter dari garis gawang, tidak lebih dari jarak tersebut untuk menutup sudut tendangan.		
44.	<i>One-on-one</i> adalah suatu kondisi ketika penjaga gawang berhadapan satu lawan satu dengan pemain lawan.		
45.	<i>Power play</i> sering digunakan bila salah satu tim berada dalam situasi kekalahan dan waktu yang tersisa semakin sedikit.		

No	PERNYATAAN	B	S
46.	Penggunaan <i>power play</i> diharapkan kelebihan 1 orang di lapangan tengah diharapkan dapat menciptakan peluang lebih besar untuk mencetak gol.		
47.	<i>Power play</i> biasanya menggunakan pola 1-2-2 atau 2-1-2.		
48.	Taktik merupakan kegiatan yang dominan dilakukan oleh pelatih.		
49.	Taktik pasti sesuai dengan strategi yang sudah disiapkan.		
50.	Taktik terkadang tidak sesuai dengan strategi yang sudah disiapkan.		

Lampiran 11. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR 01	84.9000	548.726	.714	.749
BUTIR 02	84.9000	548.726	.714	.749
BUTIR 03	84.9500	544.155	.867	.747
BUTIR 04	84.9500	544.155	.867	.747
BUTIR 05	84.9500	544.155	.867	.747
BUTIR 06	84.8500	551.608	.710	.751
BUTIR 07	84.8500	551.608	.710	.751
BUTIR 08	84.8500	551.608	.710	.751
BUTIR 09	84.8500	551.608	.710	.751
BUTIR 10	84.8500	551.608	.710	.751
BUTIR 11	84.8500	551.608	.710	.751
BUTIR 12	84.8500	551.608	.710	.751
BUTIR 13	85.0000	541.263	.926	.746
BUTIR 14	84.9500	552.997	.347	.752
BUTIR 15	84.8500	551.608	.710	.751
BUTIR 16	84.9500	551.945	.409	.751
BUTIR 17	85.0500	545.103	.666	.748
BUTIR 18	85.0500	545.524	.645	.748
BUTIR 19	84.9500	548.997	.582	.750
BUTIR 20	85.0500	549.734	.441	.750
BUTIR 21	85.0000	549.053	.514	.750
BUTIR 22	85.0500	541.945	.821	.746
BUTIR 23	85.0500	549.734	.441	.750
BUTIR 24	84.8500	551.608	.710	.751
BUTIR 25	85.0000	541.263	.926	.746
BUTIR 26	84.9500	549.418	.557	.750
BUTIR 27	85.0500	542.576	.790	.747
BUTIR 28	85.2500	545.039	.580	.748
BUTIR 29	85.0000	541.263	.926	.746
BUTIR 30	84.9000	548.726	.714	.749
BUTIR 31	84.9000	548.726	.714	.749
BUTIR 32	84.9000	548.726	.714	.749
BUTIR 33	84.9500	544.155	.867	.747
BUTIR 34	84.9500	544.155	.867	.747
BUTIR 35	84.9500	544.155	.867	.747
BUTIR 36	84.8500	551.608	.710	.751
BUTIR 37	84.8500	551.608	.710	.751
BUTIR 38	84.8500	551.608	.710	.751
BUTIR 39	84.8500	551.608	.710	.751
BUTIR 40	84.8500	551.608	.710	.751
BUTIR 41	84.8500	551.608	.710	.751

BUTIR 42	84.8500	551.608	.710	.751
BUTIR 43	85.0000	541.263	.926	.746
BUTIR 44	85.0000	541.263	.926	.746
BUTIR 45	84.9000	548.726	.714	.749
BUTIR 46	84.9500	551.945	.409	.751
BUTIR 47	85.0500	545.103	.666	.748
BUTIR 48	85.0500	545.524	.645	.748
BUTIR 49	84.9500	548.997	.582	.750
BUTIR 50	85.0500	549.734	.441	.750
Total	42.9000	139.779	1.000	.976

Keterangan: $r_{hitung} > r_{tabel} (df\ 20 : 0,423) = \text{valid}$

Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.982	47

Lampiran 12. Tabel r

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

Lampiran 13. Instrumen Penelitian

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG STRATEGI DAN
TAKTIK FUTSAL PADA PESERTA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
FUTSAL DI SMA NEGERI 1 PRAMBANAN TAHUN 2018**

I. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pertanyaan.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pemahaman anda.
3. Mohon setiap butir pertanyaan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan dengan pemahaman anda sesungguhnya.
4. Berilah tanda (\checkmark) atau (X) pada salah alternatif jawaban yang dipilih.
 B : Benar
 S : Salah

II. Isilah data ini dengan benar

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis Kelamin :
4. Alamat :
5. Kelas :

Contoh Pengisian Angket :

No	PERTANYAAN	B	S
1.	Penyebab kegagalan tim dalam bermain futsal karena taktik dan strateginya tidak diterapkan oleh pemain.		\checkmark

No	PERNYATAAN	B	S
1.	Strategi adalah suatu siasat atau pola pikir yang digunakan sesaat sebelum pertandingan dimulai untuk mencari kemenangan secara sportif.		
2.	Strategi dikerjakan pada saat pertandingan berlangsung.		
3.	Ciri dari penggunaan strategi adalah otomatisasi pola, tipe penyerangan, dan sistem bertahan individu/tim.		
4.	Atlet lebih berperan dalam melakukan strategi di lapangan untuk meraih kemenangan.		
5.	Strategi jangka panjang, strategi cepat, strategi objektif dan subjektif adalah jenis-jenis strategi.		
6.	Pemain punya inisiatif melakukan tembakan ke gawang pada saat awal pertandingan untuk mengetahui kemampuan kiper merupakan strategi cepat.		

No	PERNYATAAN	B	S
7.	Mempersiapkan fisik atlet merupakan contoh dari strategi jangka panjang		
8.	Pemain mempunyai inisiatif melakukan tembakan ke gawang di awal pertandingan untuk mengetahui kemampuan kiper merupakan strategi jangka panjang.		
9.	Mempersiapkan fisik atlet merupakan contoh dari strategi cepat.		
10.	Bertahan dalam futsal dapat menggunakan sistem yang berbeda, yaitu <i>zona defense</i> dan <i>man-to-man defense</i> .		
11.	<i>Zona defense</i> adalah sistem yang digunakan untuk menutup ruang agar lawan tidak dapat melakukan " <i>through pass</i> ".		
12.	<i>Zona defense</i> pemain kembali ke daerah sendiri pada saat diserang.		
13.	Strategi bertahan <i>man to man defense</i> dilakukan untuk dapat segera melakukan <i>pressing</i> kepada lawan.		
14.	<i>Man to man</i> bisa dilakukan dengan dua cara yaitu jaga ketat dengan jarak 1 meter dan jaga longgar dengan jarak 3-4 meter.		
15.	Dalam menentukan strategi keberadaan pelatih lebih dominan daripada pemain.		
16.	Strategi lebih mengutamakan pada hasil observasi kekuatan lawan.		
17.	Latihan secara efektif dan efisien untuk memantapkan pola dan sistem bermain merupakan bagian dalam penggunaan strategi.		
18.	Adaptasi terhadap lingkungan merupakan ciri dari penggunaan strategi.		
19.	Dalam strategi kegiatan berbentuk pemecahan masalah berdasarkan dugaan.		
20.	Strategi merupakan kegiatan yang dominan dilakukan oleh pemain.		
21.	Taktik adalah siasat atau akal yang digunakan pada saat bertanding untuk mencari kemenangan secara sportif.		
22.	Taktik diterapkan pada saat sebelum pertandingan dimulai dan diberikan pada pemain jauh-jauh sebelum pertandingan.		
23.	Mengembangkan daya nalar, kreatif dan mengambil keputusan yang tepat merupakan ciri penggunaan taktik.		
24.	Pemain lebih berperan dalam melakukan taktik di lapangan untuk meraih kemenangan.		
25.	Jenis taktik adalah taktik perorangan, beregu, tim, penyerangan dan bertahan.		
26.	Taktik tim adalah siasat yang dilakukan secara kolektif oleh pemain dalam satu tim.		
27.	Taktik penyerangan adalah usaha memenangkan pertandingan secara ofensif.		

No	PERNYATAAN	B	S
28.	Taktik perorangan adalah taktik yang dilakukan oleh semua anggota tim.		
29.	Manfaat taktik adalah memperoleh kemenangan secara sportif.		
30.	Manfaat taktik adalah mengembangkan pola dan sistem bermain.		
31.	Taktik yang digunakan dalam suatu pertandingan bermanfaat untuk mengembangkan daya pikir olahragawan.		
32.	Taktik dalam bertanding berguna agar tim kita mengikuti irama tim lawan.		
33.	Taktik dalam suatu pertandingan bermanfaat untuk meningkatkan kepercayaan diri dan mental pemain.		
34.	Taktik dalam suatu pertandingan bermanfaat agar permainan tim lawan mengikuti mengikuti irama permainan tim kita.		
35.	Melakukan atau melaksanakan taktik dalam suatu pertandingan pemain dan pelatih harus memperhatikan situasi pertandingan (wasit, petugas, penonton, lapangan, pola dan sistem permainan)		
36.	Kelebihan dan kelemahan lawan merupakan faktor-faktor yang harus dipertimbangkan pemain dan pelatih dalam menghadapi lawan.		
37.	Dalam melakukan taktik perlu dipertimbangkan kondisi non teknik (taktik lawan, teror/psywar dari lawan maupun penonton).		
38.	Tahap persepsi, tahap analisis, tahap penyelesaian secara mental, tahap penyelesaian motoris merupakan tahapan dalam melakukan taktik.		
39.	Tahap analisis dilakukan terhadap suatu gerakan-gerakan yang diperoleh dari pengamatan tahap persepsi.		
40.	Tahap persepsi merupakan hasil pengamatan kekuatan lawan pada waktu pertandingan berlangsung.		
41.	Penjaga gawang diharuskan berdiri 1-2 meter dari garis gawang, tidak lebih dari jarak tersebut untuk menutup sudut tendangan.		
42.	<i>One-on-one</i> adalah suatu kondisi ketika penjaga gawang berhadapan satu lawan satu dengan pemain lawan.		
43.	<i>Power play</i> sering digunakan bila salah satu tim berada dalam situasi kekalahan dan waktu yang tersisa semakin sedikit.		
44.	<i>Power play</i> biasanya menggunakan pola 1-2-2 atau 2-1-2.		
45.	Taktik merupakan kegiatan yang dominan dilakukan oleh pelatih.		
46.	Taktik pasti sesuai dengan strategi yang sudah disiapkan.		
47.	Taktik terkadang tidak sesuai dengan strategi yang sudah disiapkan.		

Lampiran 15. Deskriptif Statistik

Statistics

		Pengetahuan Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal	Faktor Strategi	Faktor Taktik
N	Valid	20	20	20
	Missing	0	0	0
Mean		46.4890	51.2500	42.9620
Median		45.7450	50.0000	42.5900
Mode		44.68	50.00	40.74
Std. Deviation		9.11331	12.34110	14.53964
Minimum		27.66	35.00	14.81
Maximum		63.83	75.00	81.48
Sum		929.78	1025.00	859.24

Pengetahuan Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	27.66	1	5.0	5.0	5.0
	34.04	2	10.0	10.0	15.0
	38.3	1	5.0	5.0	20.0
	42.55	2	10.0	10.0	30.0
	44.68	4	20.0	20.0	50.0
	46.81	2	10.0	10.0	60.0
	48.94	2	10.0	10.0	70.0
	51.06	1	5.0	5.0	75.0
	53.19	2	10.0	10.0	85.0
	55.32	1	5.0	5.0	90.0
	63.83	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Faktor Strategi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	35	2	10.0	10.0	10.0
	40	3	15.0	15.0	25.0
	45	4	20.0	20.0	45.0
	50	5	25.0	25.0	70.0
	55	1	5.0	5.0	75.0
	65	1	5.0	5.0	80.0
	70	3	15.0	15.0	95.0
	75	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Faktor Taktik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14.81	1	5.0	5.0	5.0
	22.22	1	5.0	5.0	10.0
	25.93	1	5.0	5.0	15.0
	29.63	1	5.0	5.0	20.0
	33.33	1	5.0	5.0	25.0
	37.04	1	5.0	5.0	30.0
	40.74	4	20.0	20.0	50.0
	44.44	3	15.0	15.0	65.0
	48.15	1	5.0	5.0	70.0
	51.85	3	15.0	15.0	85.0
	55.56	1	5.0	5.0	90.0
	59.26	1	5.0	5.0	95.0
	81.48	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Lampiran 16. Dokumentasi Uji Coba



Gambar Profil Sekolah SMK Muhammadiyah Prambanan



Gambar peneliti mengawasi jalannya penelitian

Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian



Gambar Profil Sekolah SMA Negeri 1 Prambanan



Gambar responden sedang mengisi tes



Gambar responden sedang mengisi tes



Gambar responden sedang mengisi tes