TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA EKSTRAKURIKULER FUTSAL DI SMA NEGERI 2 KLATEN TENTANG STRATEGI DAN TAKTIK DALAM BERMAIN FUTSAL

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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

Oleh:
Anton Cahyo N
NIM. 15601241012

PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA EKSTRAKURIKULER FUTSAL DI SMA NEGERI 2 KLATEN TENTANG STRATEGI DAN TAKTIK DALAM BERMAIN FUTSAL

Disusun Oleh:

Anton Cahyo N
NIM. 15601241012

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

Yogyakarta, 19 Oktober 2020

Mengetahui, Koordinator Ketua Program Studi	Disetujui, Dosen Pembimbing,
Dr. Jaka Sunardi, M.Kes. NIP. 19610731199001 1 001	Saryono, M.Or. NIP. 19811021 200604 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Anton Cahyo N
NIM	:	15601241012
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekresasi
Judul TAS	:	Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal

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, 19 Oktober 2020
Yang Menyatakan,

Anton Cahyo N
NIM. 15601241012

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA EKSTRAKURIKULER FUTSAL DI SMA NEGERI 2 KLATEN TENTANG STRATEGI DAN TAKTIK DALAM BERMAIN FUTSAL

Disusun Oleh:

Anton Cahyo N
NIM. 15601241012

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 11 November 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Saryono, M.Or. Ketua Penguji	.....	18/11 2020
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. Sekretaris Penguji	.....	18/11 2020
Dr. Hari Yuliarto, M.Kes. Penguji Utama	.....	17/11 2020

Yogyakarta, November 2020
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 19650301 199001 1 001

iv

MOTTO

1. Ubah pikiranmu dan kau dapat mengubah duniamu (Norman Vincent Peale)
2. Waktumu terbatas, jangan habiskan dengan mengurusi hidup orang lain. (Steve Jobs)
3. Kesempatan bukanlah hal yang kebetulan. Kamu harus menciptakan. (Chris Grosser)

.

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME yang telah memberikan limpahan rahmat karunia-Nya, karya ini saya persembahkan untuk.

1. Buat Bapakku dan Ibuku terkasih tersayang, terimakasih atas segala doa, kasih sayang, perhatian, semangat serta dukungannya. Semoga Allah selalu melindungi beliau.
2. Buat kakak, yang tiada hentinya memberi semangat dan dukungan nya baik dalam keadaan suka maupun duka.

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA EKSTRAKURIKULER FUTSAL DI SMA NEGERI 2 KLATEN TENTANG STRATEGI DAN TAKTIK DALAM BERMAIN FUTSAL

Oleh:
Anton Cahyo N
NIM. 15601241012

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal.

Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten yang berjumlah 37 siswa, yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu tes pilihan benar-salah. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal berada pada kategori "kurang" sebesar 59.46% (22 siswa), "cukup" sebesar 37,84% (14 siswa), dan "baik" sebesar 2,70% (1 siswa).

Kata kunci: *pengetahuan, strategi, taktik, 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 Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal" 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. Bapak Saryono, 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. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., 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.
4. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Klaten, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Guru PJOK/pelatih dan siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Untuk sahabat saya yang selalu memberi semangat kepada saya dan selalu menjadi pendengar yang baik dalam keadaan suka maupun duka.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah 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, 19 Oktober 2020
Penulis,

Anton Cahyo N
NIM. 15601241012

ix

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 GAMBAR xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 8

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori 10
1. Hakikat Pengetahuan 10
2. Hakikat Permainan Futsal 17
3. Hakikat Strategi dan Taktik 25
4. Hakikat Strategi dan Taktik Bermain Futsal 31
5. Hakikat Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 2 Klaten 42
6. Karakteristik Siswa SMA 46
B. Kajian Penelitian yang Relevan 48
C. Kerangka Berpikir 50

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 52
B. Tempat dan Waktu Penelitian 52
C. Populasi dan Sampel Penelitian 52
D. Definisi Operasional Variabel 53
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 55
F. Analisis Butir Instrumen 56
G. Teknik Analisis Data 58

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 59
1. Sub Variabel Pengetahuan tentang Strategi 62
2. Sub Variabel Pengetahuan tentang Taktik 64
B. Pembahasan 67
C. Keterbatasan Hasil Penelitian 71

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 72
B. Implikasi 72
C. Saran 72

DAFTAR PUSTAKA 74

LAMPIRAN 78

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom 14

Gambar 2. Lapangan Permainan Futsal 20

Gambar 3. Daerah Penalti 21

Gambar 4. Gawang Futsal 22

Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal 61

Gambar 6. Diagram Batang Sub Variabel Pengetahuan tentang Strategi .. 63

Gambar 7. Diagram Batang Persentase Butir pada Sub Variabel Pengetahuan tentang Strategi 64

Gambar 8. Diagram Batang Sub Variabel Pengetahuan tentang Taktik 65

Gambar 9. Diagram Batang Persentase Butir pada Sub Variabel Pengetahuan tentang Taktik 66

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.	Kisi-kisi Instrumen	55
Tabel 2.	Kriteria Tingkat Kesukaran	56
Tabel 3.	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran	56
Tabel 4.	Kriteria Tingkat Daya Pembeda Item Soal	57
Tabel 5.	Hasil Analisis Daya Beda	57
Tabel 6.	Norma Penilaian	58
Tabel 7.	Lama Menekuni Permainan Futsal	59
Tabel 8.	Sumber Pengetahuan tentang Futsal	59
Tabel 9.	Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal	60
Tabel 10.	Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal	61
Tabel 11.	Deskriptif Statistik Sub Variabel Pengetahuan tentang Strategi	62
Tabel 12.	Norma Penilaian Sub Variabel Pengetahuan tentang Strategi	62
Tabel 13.	Persentase Butir pada Sub Variabel Pengetahuan tentang Strategi	63
Tabel 14.	Deskriptif Statistik Sub Variabel Pengetahuan tentang Taktik	65
Tabel 15.	Norma Penilaian Sub Variabel Pengetahuan tentang Taktik	65
Tabel 16.	Persentase Butir pada Sub Variabel Pengetahuan tentang Taktik	66

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS 79

Lampiran 2. Instrumen Penelitian 80

Lampiran 3. Data Penelitian 83

Lampiran 4. Deskriptif Statistik 85

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah adalah lembaga yang bersifat komplek dan unik, bersifat komplek karena sekolah sebagai organisasi yang mana di dalamnya terdapat berbagai dimensi yang satu sama lainnya saling berkaitan dan saling menentukan. Sifat unik, menunjukkan bahwa sekolah sebagai organisasi yang memiliki ciri-ciri tertentu yang tidak dimiliki oleh organisasi lain. Ciri-ciri yang menempati sekolah memiliki karakter tersendiri di mana terjadi proses belajar mengajar untuk perkembangan potensi umat manusia. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan tetapi tidak hanya berfungsi sebagai tempat mentransfer ilmu pengetahuan pada peserta didik, melainkan juga dituntut untuk dapat merangsang peserta didik dalam mengembangkan potensi-potensinya. Dengan begitu peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan potensi yang dimilikinya dan juga dapat menerima serta memahami kekurangan dan kelebihan yang ada pada diri peserta didik tersebut.

Di dalam proses pendidikan di sekolah terbagi tiga kegiatan pembelajaran, yaitu intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler. Salah satu kegiatan untuk mengembangkan bakat, minat, dan keterampilan adalah dengan mengadakan kegiatan ekstrakurikuler. Pendapat Usman (2013: 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. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga di samping untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan para siswa juga dapat membentuk upaya pembinaan, pemantapan, dan pembentukan nilai-nilai kepribadian antara lain: kerjasama, saling menghargai, sportivitas, semangat dan percaya diri.

Minat dan motivasi merupakan hal yang penting dalam menjalankan kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu sekolah yang menyelenggarakan ekstrakurikuler yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Klaten. Ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Klaten sangat beragam. Kegiatan olahraga mencakup beberapa cabang yang diminati oleh siswa, kegiatan tersebut antara lain: bola basket, futsal, bela diri, dan sepakbola. Semua cabang olahraga tersebut sudah tersusun dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler yang sudah dijalankan pihak sekolah setiap tahunnya. Salah satu ekstrakurikuler olahraga yang diadakan yaitu futsal.

Adapun berdasarkan pendapat Lhaksana (2011: 7) futsal merupakan permainan yang sangat cepat dan dinamis. Dari segi lapangan yang relatif kecil, hampir tidak ada ruang untuk membuat kesalahan. Futsal merupakan cabang olahraga yang populer dan banyak digemari oleh seluruh lapisan masyarakat terutama kaum laki-laki dewasa, hal tersebut terbukti dari masyarakat yang lebih menyayangi olahraga futsal dari pada olahraga yang lain. Dalam permainan futsal penting sekali bagi para pemain pada sebuah tim untuk menguasai taktik dan strategi futsal saat melakukan pola permainan menyerang. Tujuan utamanya tidak lain adalah agar bisa menembus pertahanan lawan dan mencetak sebuah gol. Pada

setiap pertandingan yang berlangsung di lapangan akan selalu ada tim yang lebih dominan untuk melakukan pola permainan dengan formasi menyerang dan ada tim yang lebih cenderung dalam pola bermaian bertahan.

Tim yang memiliki taktik dan strategi yang baik mampu menguasai jalanya permainan. Lawan akan sulit mengantisipasi jika sebuah tim memilik taktik dan strategi yang baik. Taktik dan strategi yang baik dalam sebuah tim akan membentuk permainan tim yang solid, sehingga memiliki kesempatan untuk memenangkan sebuah pertandingan. Taktik dan strategi akan berjalan dengan baik dalam pertandingan jika setiap pemain menguasai dan memahami taktik dan strategi yang akan diterapkan. Kerjasama yang baik antar pemain di dalam sebuah tim akan memudahkan untuk menjalankan taktik dan strategi yang telah ditetapkan oleh pelatih.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 2 Klaten, 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 2 Klaten bahwa kurangnya atau tidak adanya dukungan dari pihak sekolah. Berdasarkan hal tersebut menyebabkan kegiatan ekstrakurikuler futsal tidak berjalan dengan baik. Sarana dan fasilitas ekstrakurikuler futsal masih kurang lengkap, lapangan milik sekolah sudah cukup baik 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.

Peran guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (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. Ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten dilatih oleh guru PJOK.

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 materi latihan yang diberikan yaitu latihan teknik dan game. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut dilaksanakan satu kali dalam satu minggu, yaitu setiap hari Rabu pukul 15.30 WIB di GOR SMA Negeri 2 Klaten. Peserta kegiatan ekstrakurikuler berjumlah sekitar 37 anak yang terdiri dari anak kelas X dan kelas XI, karena dari pihak sekolah tidak mengijinkan siswa kelas XII untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karena difokuskan pada ujian nasional dengan les di setiap pulang sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, beberapa peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten mempunyai pengetahuan yang kurang tentang strategi dan taktik dalam olahraga futsal. 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 2 Klaten 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.

Pendapat Mubarak (dalam Wardani, Sarwani, & Masfiah, 2014) bahwa ada beberapa faktor yang berhubungan dengan tingkat pengetahuan seseorang, antara lain pendidikan, pekerjaan, umur, minat, pengalaman, kebudayaan dan informasi. 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 2 Klaten ini sistem pendidikannya sudah baik sesuai dengan kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013.

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 2 Klaten sudah cukup baik dengan tersedianya *Wi-Fi* dan perpustakaan yang lengkap. 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.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berminat untuk melakukan penelitian dalam format penelitian deskriptif yang berjudul "Tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal".

B. Identifikasi Masalah

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

1. Sarana dan fasilitas ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten masih kurang lengkap.
2. Kurangnya minat siswa untuk mempelajari strategi dan taktik dalam bermain futsal.
3. Kurangnya pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten terhadap strategi dan taktik bermain futsal.
4. Belum diketahui tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal.

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 tentang tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Seberapa baik tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal?”.

E. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal.

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 2 Klaten; Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain

futsal agar dalam penerapannnya 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 pelaksaanan pertandingan futsal.

d Bagi Siswa di SMA Negeri 2 Klaten; 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. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan salah satu ranah dalam aspek kognitif. Pengetahuan adalah hasil dari tahu dan terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (Sulistin & Widajadnya, 2015: 12). Pengetahuan 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. Pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan (Jusuf & Raharja, 2019: 71).

Dalam pengertian lain pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui. Pengetahuan merupakan khasanah kekayaan mental secara langsung atau tidak langsung turut memperkaya kehidupan kita. Setiap pengetahuan mempunyai ciri-ciri yang spesifik mengenai apa (ontologi), bagaimana (epistologi) dan untuk apa (aksiologi). Pengetahuan yang dimiliki seseorang mempengaruhi prilakunya,

semakin baik pengetahuan seseorang maka prilakunya pun semakin baik (Rajaratenam, Martini, & Lipoeto, 2014: 25).

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. Pengetahuan seseorang menentukan perilakunya, semakin baik pengetahuannya maka semakin baik pula perilaku seseorang. Green (dalam Nofiyanti, Rengganis, & Lusina, 2015: 161) menyatakan bahwa pengetahuan adalah salah satu faktor predisposisi terjadinya perubahan dari sikap menjadi perilaku. Pengetahuan yang diperoleh subjek selanjutnya akan menimbulkan respon batin dalam bentuk sikap terhadap objek yang telah diketahuinya.

Sudijono (2015: 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. Suriasumantri (Darmawan & Fadjarajani, 2014: 25), menyatakan bahwa "Pengetahuan hakekatnya adalah segenap yang di ketahui manusia mengenai suatu objek tertentu yang merupakan khasanah kekayaan mental diperoleh melalui rasional dan pengalaman". Apa yang diketahui atau hasil dari pekerjaan tahu. Pekerjaan tahu tersebut adalah hasil dari kenal, sadar, insaf, mengerti, dan pandai. Jadi semua pengetahuan itu adalah milik dari isi pikiran.

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.

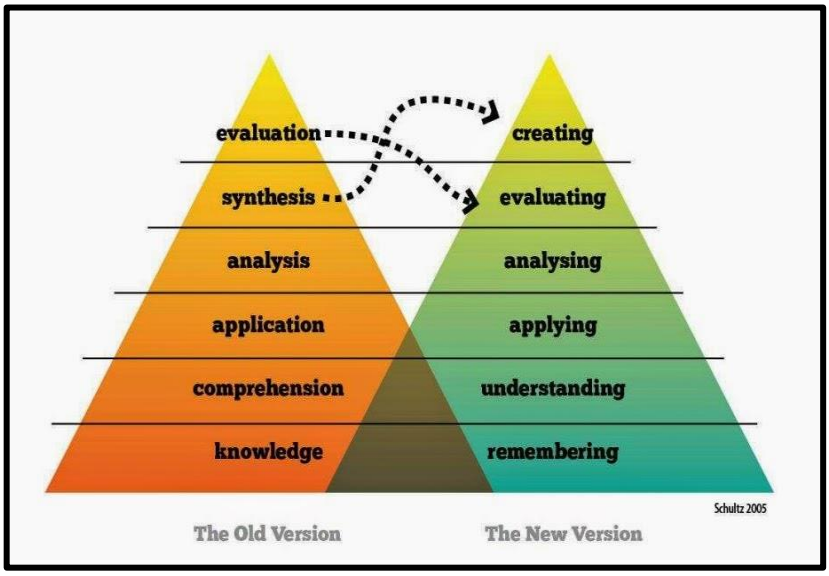
b. Klasifikasi Ranah Kognitif

Taksonomi Bloom mengklasifikasikan perilaku menjadi enam kategori, dari yang sederhana (mengetahui) sampai dengan yang lebih kompleks (mengevaluasi). Ranah kognitif terdiri atas (berturut-turut dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks). Setiyorini & Asmono (2017: 210) menyatakan bahwa tingkat kognitif terdiri dari 6 tingkat, yaitu:

1) Tingkat pertama adalah tingkat pengetahuan (*knowlegde level*), yaitu kemampuan mengingat kembali materi yang telah dipelajari.
2) Kedua, tingkat pemahaman (*comprehension level*) yaitu kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan yang dipelajari.
3) Ketiga, tingkat aplikasi (*application level*), yaitu kemampuan untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam suatu tindakan nyata.
4) Keempat, tingkat analisis (*analysis level*) yaitu kemampuan untuk menyelidiki pengetahuan yang mereka pelajari.
5) Kelima, tingkat sintesis (*synthesis level*), yaitu kemampuan untuk menghubungkan semua pengetahuan dan mengintegrasikan menjadi sesuatu hal yang baru.
6) Tingkat keenam adalah tingkat evaluasi (*evaluation level*) yaitu kemampuan untuk menilai manfaat dari suatu pengetahuan.

Ruwaida (2019: 52-53) menyatakan bahwa ranah kognitif memilikik enam jenjang proses berpikir mulai dari yang paling rendah sampai kepada yang paling tinggi yaitu sebagai berikut:

1) Pengetahuan, didefinisikan sebagai ingatan terhadap hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini merupakan kemampuan awal meliputi kemampuan mengetahui sekaligus menyampaikan ingatannya bila diperlukan. Hal ini termasuk mengingat bahan-bahan, benda, fakta, gejala, dan teori. Hasil belajar dari pengetahuan merupakan tingkatan rendah.
2) Pemahaman, didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami materi atau bahan. Proses pemahaman terjadi karena adanya kemampuan menjabarkan suatu materi ke materi lain. Pemahaman juga dapat ditunjukkan dengan kemampuan memperkirakan kecenderungan, kemampuan merammalkan akibat dari berbagai penyebab suatu gejala. Hasil belajar dari pemahaman lebih maju dari ingatan sederhana, hafalan, atau pengetahuan tingkat rendah.
3) Penerapan, merupakan kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dan dipahami ke dalam situasi konkrit atau baru. Kemampuan ini mencakup penggunaan pengetahuan, aturan, rumus, konsep, prinsip, hukum, dan teori. Hasil belajar untuk kemampuan menerapkan ini tingkatannya lebih tinggi dari pemahaman.
4) Analisis, merupakan kemampuan untuk menguraikan materi ke dalam bagian-bagian atau komponen-komponen yang lebih terstruktur dan mudah dimengerti. Kemampuan menganalisis termasuk mengidentifikasi bagian-bagian, menganalisis kaitan antar bagian, serta mengenali atau mengemukakan organisasi antar bagian tersebut. Hasil belajar analisis merupakan tingkat kognitif yang lebih tinggi dari kemampuan memahami dan menerapkan, karena untuk memiliki kemampuan menganalisis, seseorang harus mampu memahami substansi sekaligus struktur organisasinya.
5) Sintesis, kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan proses berfikir analisis, sintesis merupakan proses yang memadukan bagianbagian atau unsur-unsur secara logis sehingga menjelma menjadi suatu pola yang terstruktur atau berbentuk pola baru.
6) Penilaian atau evaluasi, merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. Penilaian atau evaluasi diri merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide.



Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom
(Sumber: Rithaudin & Sari, 2019: 35)

Pendapat Effendi (2018: 15) bahwa kata kunci pengetahuan yaitu mengingat, menghafal, dan menyebut. Penjelasannya sebagai berikut:

1) Mengingat

Mengungat merupakan tingkah laku manusia yang selalu diperoleh dari pengalaman masa lampau yang diingatnya. Dalam penelitian ini, yang dimaksud mengingat yaitu siswa mampu mengingat tentang pengertian strategi dan taktik dalam olahraga futsal.

2) Menghafal

Istilah menghafal berasal ari kata “hafal” yang berarti “dapat mengucapkan di luar kepala (tanpa melihat buku atau catatan lainnya)”. Jika diberikan awalan “me-“ maka berarti “berusaha meresapkan ke dalam pikiran agar selalu ingat”. Dalam penelitian ini, yang dimaksud menghafal yaitu siswa mampu menghafal bentuk kegiatan strageti dan taktik dalam olahraga futsal.

3) Menyebut

Menyebut merupakan merupakan tingkah laku manusia yang selalu diperoleh dari pengalaman masa lampau yang diingatnya kemudian mampu menyebutnya kembali. Dalam penelitian ini, yang dimaksud menyebut yaitu siswa mampu menyebutkan ciri-ciri penggunaan strategi dan taktik, serta jenis-jenis strategi dan taktik dalam olahraga futsal.

Pendapat Mubarak (dalam Wardani, Sarwani, & Masfiah, 2014) bahwa ada beberapa faktor yang berhubungan dengan tingkat pengetahuan seseorang, antara lain pendidikan, pekerjaan, umur, minat, pengalaman, kebudayaan dan informasi. Menurut Arikunto (2010: 125) jenis pertanyaan yang dapat digunakan unuk pengukuran pengetahuan secara umum dibagi menjadi dua 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 choise*), 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, tes 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. 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. Aspek kognitif secara teoritis digambarkan memiliki tingkat kompleksitas yang bervariasi, salah satu dari hirarki tersebut dalah seperti yang disampaikan oleh Bloom.

2. Hakikat Permainan Futsal

a. Pengertian Futsal

Berkembangnya futsal di berbagai negara juga merambah ke Indonesia. Waktu yang pasti futsal masuk ke Indonesia masih menjadi perdebatan. Futsal masuk ke Indoensia sekitar pertengahan hingga akhir tahun 2000, tetapi ada juga yang mengatakan pada tahun 2001. Tetapi melihat dari sisi dimana futsal mulai diperbincangkan dan dimainkan, pada tahun 2001-lah Futsal di Indonesia mulai dikenal (Saryono, 2006: 50). Naser, et al (2017: 77) menyatakan bahwa "*Futsal is a 2 × 20-min game of high-intensity and intermittent actions requiring high physical, tactical, and technical efforts from the players. The court measures approximately 40 × 20 m with 3 x 2-m goals*".

Futsal merupakan salah satu olahraga yang cukup populerdi Indonesia. Olahraga futsal sebagai pengganti latihan teknik dasar dan ketrampilan (*skill*) sepakbola konvensional, karena lapangan yang rata pemain dapat melakukan gerakan-gerakan dengan baik. Dengan ukuran lapangan yang lebih kecil, rata, dan jumlah pemain yang sedikit menyebabkan bola bergulir cepat dan pergerakan pemain yang cepat pula, sehingga membuat permainan futsal lebih dinamis dan menarik. Permainan sepak bola ruangan mengkondisikan kompetensi kemampuan teknik tinggi, dengan pemain sedikit, waktu bermain cepat dan kesempatan mencetak skor lebih besar (Irawan, 2015: 61). Futsal adalah olahraga konfrontasi

antara dua tim yang diatur oleh lapangan bermain dan bergerak dengan cara tertentu, dengan tujuan untuk menang, dalam situasi pertahanan dan serangan (Fauzi & Sidik, 2019).

Pendapat Ashari & Adi (2019: 110) bahwa futsal merupakan suatu olahraga yang didasari oleh beberapa teknik dasar, futsal juga memiliki tujuan seperti bidang olahraga lainnya serta tujuannya menyerupai tujuan dari olahraga sepakbola yaitu memasukkan bola ke dalam gawang lawan sebagai syarat untuk mendapatkan *score*. Olahraga futsal memaksa seorang pemain untuk selalu siap menerima dan memberi umpan dengan cepat dalam keadaan ditekan oleh pemain lawan. Karena lapangan yang lebih sempit dan jumlah pemain yang lebih sedikit, olahraga futsal ini menuntut untuk bermain secara dinamis.

Saudini & Sulistyorini (2017) menjelaskan bahwa "futsal adalah suatu permainan bola besar yang dimainkan oleh dua regu dengan lima pemain di setiap regunya dengan menggunakan lapangan yang relatif lebih kecil serta mempunyai aturan yang ketat dan tegas tentang kontak fisik". *UEFA Futsal Coaching Manual* (2017: 3) menyatakan bahwa:

> *Futsal is a collaborative/adversarial team game in which players are required to adapt to a changing, dynamic environment; one in which they have a restricted amount of time and space in which to make decisions and carry out actions that will provide solutions for their team. Futsal entails a high level of motor engagement and intense practice, with the tactical aspects (in terms of perception and decision-making) crucial to the effectiveness of each element of play.*

Pendapat lain, Susworo, Saryono, & Yudanto (2009: 49) futsal merupakan aktivitas permainan invasi (*invasion games*) beregu yang dimainkan lima lawan lima orang dalam durasi waktu tertentu yang dimainkan pada lapangan, gawang

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

Berdasarkan berbagai pendapat di atas peneliti dapat diidentifikasikan 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. Peraturan Olahraga Futsal

Peraturan permainan futsal berdasarkan pendapat FIFA (2014) yaitu sebagai berikut:

1) Lapangan

Pertandingan haruslah dimainkan di lapangan yang rata, mulus, dan tidak kasar atau tidak bergelombang. Sebaiknya terbuat dari kayu atau bahan buatan, peraturan kompetisi beton atau aspal tidak diperbolehkan. Lapangan rumput sintetis yang diijinkan dalam kasus luar biasa dan hanya untuk kompetisi domestik. Lapangan permainan harus persegi empat ditandai dengan Garis-Garis dan garis-garis tersebut berfungsi sebagai pembatas lapangan dengan warna jelas yang dapat dibedakan dengan warna lapangan permainan. Dua garis terluar yang lebih panjang disebut sebagai garis samping. Dua garis yang lebih pendek di sebut

garis gawang. Lapangan dibagi menjadi dua, yang dibelah oleh Garis tengah lapangan, dimana memiliki titik tengah yang menghubungkan ke dua garis samping. Tanda pusat ditandai dengan sebuah titik di tengah-tengah garis tengah lapangan, yang dikelilingi sebuah lingkaran tengah yang berukuran 3 meter. Sebuah tanda harus dibuat di luar lapangan permainan, 5 meter dari lingkaran sudut dan tegak lurus ke garis gawang untuk menjamin pemain bertahan mundur sejauh itu bila dilakukan tendangan sudut. Lebar garis 8 cm. Dua tambahan tanda di setiap jarak 5 meter di sebelah kiri dan kanan sejajar dengan tanda titik penalti ke dua, harus dibuat di lapangan permainan sebagai tanda jarak minimum untuk mundur bila dilakukan tendangan dari tanda titik penalti ke dua. Lebar tanda garis adalah 8 cm.

a) Panjang Garis Samping harus lebih panjang dari Garis Gawang.

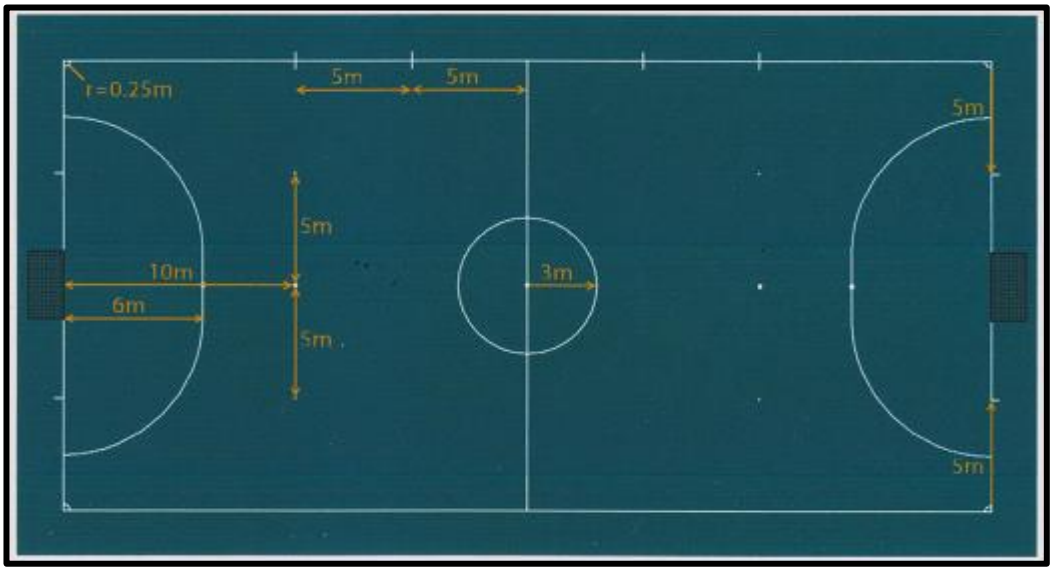
b) Semua Garis Lapangan harus selebar 8 cm.

c) Untuk Pertandingan Bukan Internasional, ukuran seperti sebagai berikut :

Panjang :	Minimum 25 m
	Maksimum 42 m
Lebar :	Minimum 16 m
	Maksimum 25 m

d) Untuk Pertandingan Internasional, ukuran seperti sebagai berikut:

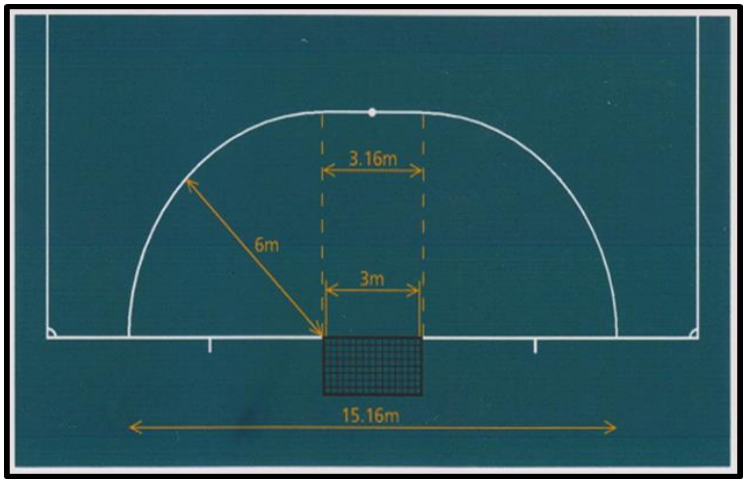
Panjang :	Minimum 38 m
	Maksimum 42 m
Lebar :	Minimum 20 m
	Maksimum 25 m



Gambar 2. Lapangan Permainan Futsal
(Sumber: FIFA, 2014: 6)

2) Daerah Penalti

Dua garis lingkaran 6 meter panjangnya di tarik dari bagian luar masing-masing tiang gawang dan sudut lurus ke garis samping, membentuk sebuah seperempat lingkaran ditarik langsung sampai garis samping, setiap radius 6 meter dari bagian luar tiang gawang. Bagian atas setiap seperempat lingkaran dihubungkan dengan garis sepanjang 3.16 meter sejajar dengan garis gawang di antara tiang gawang. Berbatas garis penalti dan garis gawang adalah daerah penalti. Di setiap daerah penalti, dibuat tanda titik penalti berjarak 6 meter dari titik tengah di antara ke dua tiang gawang yang sama jaraknya. Titik pinalti ke dua berjarak 10 meter dari titik tengah di antara ke dua tiang gawang dan jarak yang sama di antara ke dua tiang tersebut. Busur tendangan sudut seperempat lingkaran dengan radius 25 cm di setiap sudut lapangan permainan.

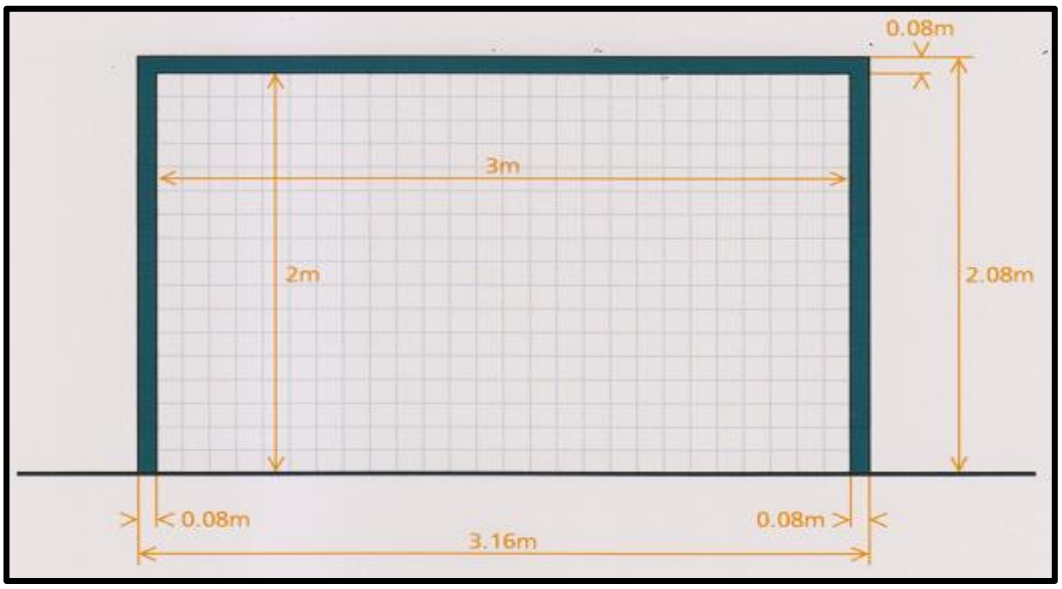


Gambar 3. Daerah Penalti
(Sumber: FIFA, 2014: 6)

3) Gawang

Gawang harus di tempatkan pada bagian tengah masing-masing garis gawang. Gawang terdiri dari dua buah tiang gawang dengan jarak yang sama dari setiap sudut lapangan dan pada sisi atasnya dihubungkan dengan mistar gawang. Tiang gawang dan mistar gawang harus terbuat dari kayu, logam atau bahan lain yang disetujui. Ditempatkan di lapangan, harus berbentuk segi empat, bulat atau bulat panjang dan tidak boleh membahayakan pemain. Jarak (diukur dari bagian dalam) di antara ke dua tiang gawang adalah 3 meter dan jarak dari sisi bawah mistar gawang ke dasar permukaan lapangan adalah 2 meter. Kedua tiang gawang maupun mistar gawang memiliki lebar dan kedalaman sama, 8 cm. Jaring terbuat dari tali rami atau nilon, dikaitkan pada ke dua tiang gawang dan mistar gawang dengan cara memadai dan mendukung pada sisi belakang gawang. Dipasang pendukung sebagaimana mestinya dan tidak boleh mengganggu penjaga gawang. Tiang gawang dan mistar gawang harus berbeda warna dari lapangan permainan. gawang harus stabil, untuk mencegah gawang bergeser atau terbalik, gawang

dibuat portebel yang bisa dipindahkan atau tidak boleh permanen, hanya boleh dipergunakan bila memenuhi persyaratan keselamatan.



Gambar 4. Gawang Futsal
(Sumber: FIFA, 2014: 6)

4) Daerah Pergantian Pemain

Daerah pergantian pemain terletak persis di depan bangku cadangan di mana pemain cadangan dan ofisial tim berada.

a) Daerah pergantian pemain berada di depan daerah teknik dan memiliki panjang 5 meter. Daerah ini ditandai pada setiap sisinya dengan sebuah garis yang memotong garis samping panjang 80 cm, di mana 40 cm berada di dalam lapangan permainan dan 40 cm di luar lapangan permainan. dan lebar garis 8 cm;
b) Daerah di depan meja pencatat waktu 5 meter di ke dua sisi garis tengah lapangan harus bersih dari gangguan pandangan;
c) Daerah pergantian pemain setiap tim berada di setengah bagian lapangan permainan di daerah pertahanan masing-masing dan pergantian pemain di

lakukan pada dua paruh waktu pertandingan dan bila ada perpanjangan waktu, jika dilakukan;

5) Bola

a) Kualitas dan ukuran :

1) Berbentuk bundar;

2) Terbuat dari kulit atau bahan lainnya yang disetujui;

3) Lingkaran Bola tidak lebih dari 64 cm dan tidak kurang dari 62 cm;

4) Berat Bola tidak lebih 440 gram dan tidak kurang dari 400 gram saat Pertandingan dimulai;

5) Memiliki tekanan sama dengan 0,6-0,9 atmosfir (600-900/cm2) pada permukaan laut pada saat pertandingan;

6) Bola tidak boleh memantul kurang dari 50 cm dan tidak boleh lebih dari 65 cm ketika pantulan pertama dijatuhkan dari ketinggian 2 meter;

b) Penggantian bola rusak

Jika bola pecah atau menjadi rusak selama dalam sebuah pertandingan, maka pertandingan dihentikan sementara:

1) Pertandingan dimulai kembali dengan menjatuhkan bola (*drop* bola) pengganti di tempat di mana bola semula rusak, jika permainan dihentikan di dalam daerah penalti, dalam hal ini salah satu wasit melakukan menjatuhkan bola pengganti di garis daerah penalti di tempat terdekat di mana bola semula saat permainan dihentikan;

2) Pertandingan dimulai kembali dengan melaksanakan tendangan ulang bila bola pecah atau menjadi rusak saat tendangan bebas tanpa dihalangi,

tendangan dari titik penalti ke dua atau tendangan penalti saat dilakukan dan tidak menyentuh tiang gawang, mistar gawang atau pemain dan tidak melakukan pelanggaran;

Jika bola pecah atau rusak, ketika tidak dalam permainan (pada saat permainan dimulai, pembersihan gawang, tendangan sudut, tendangan pinalti atau tendangan ke dalam): memulai kembali pertandingan sesuai dengan peraturan permainan futsal; bola tidak dapat diganti selama pertandingan tanpa izin wasit.

6) Pemain

Suatu pertandingan dimainkan oleh dua tim, setiap tim masing-masing tidak lebih dari lima pemain, salah satu di antaranya adalah penjaga gawang. Suatu pertandingan tidak boleh dimulai apabila pemain dari salah satu tim kurang dari tiga pemain.

c. 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. Teknik dasar futsal diungkapkan Festiawan (2020: 145) antara lain:

1) Teknik dasar mengumpan (passing), *passing* merupakan salah satu teknik dasar permainan futsal yang sangat dibutuhkan setiap pemain. Ini disebabkan hampir sepanjang permainan futsal menggunakan *passing*. Menguasai keterampilan *passing*, diperlukan penguasaan gerakan sehingga sasaran yang diinginkan tercapai.

2) Teknik dasar menahan bola (*control*), teknik dasar dalam 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.
3) Teknik dasar mengumpan lambung (*chipping*), teknik ini hampir sama dengan teknik *passing*. Perbedaannya terletak pada saat *chipping* menggunakan bagian atas ujung sepatu dan perkenaannya tepat di bawah bola.
4) Teknik dasar menggiring bola (*dribbling*), *dribbling* merupakan kemampuan yang dimiliki setiap pemain dalam menguasai bola sebelum dibebankan kepada rekannya untuk menciptakan peluang dalam mencetak gol.
5) Teknik dasar menembak (*shooting*), teknik ini merupakan cara untuk menciptakan gol.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik dasar futsal antara lain *passing*, *control*, *dribbling*, *shooting*, dan *heading*. Seorang pemain futsal harus mampu menguasai teknik ini dengan baik. Ini disebabkan seluruh pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan gol dan memenangkan pertandingan atau permainan.

3. Hakikat Strategi dan Taktik

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 (Muhajir, 2012: 6). Lhaksana (2011: 69-70) mendefinisikan strategi dalam futsal dapat dijelaskan dalam tiga bagian, diantaranya: (1) pergantian dari bola lawan ke bola kita dan bola kita ke bola lawan (transisi). Di dalam permainan futsal pelatih dan pemain harus mengenal empat momentum, diantaranya pergantian dari bola lawan ke bola kita, dan

pergantian dari bola kita ke bola lawan. (2) Pergantian dari bola lawan ke bola kita pada sistem ini satu tim harus memiliki kemampuan mengorganisir dalam menggunakan ruangan yang ada di lapangan.

Strategi harus dimiliki oleh seorang pelatih untuk menambah kekuatan tim dalam bermain futsal. Dalam permainan futsal yang ukuran lapangnya kecil akan banyak terjadi transisi dari bertahan ke menyerang dan sebaliknya. Maka dari itu semua pemain harus siap memosisikan dirinya untuk langsung menyerang atau bertahan dengan cepat. Kiperpun ikut berperan dalam transisi ini karena kiper dapat menciptakan peluang, ketika bertahan ke menyerang dengan lemparannya ke daerah depan yang kosong secepat-cepatnya (Fauzi & Sidik, 2019: 14).

Ciri-ciri penggunaan strategi dijelaskan 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 daaripada 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 menggangu 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 dapat 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 penggunaaan 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) Efesiensi 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 sistempermainan, peraturan, tempat permainan, dan lain-lain)
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) dijelaskan 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 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, dan lain-lain. 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 progesif 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 tesebut 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 penguasaaan 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 memudakan 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 dipermainkan untuk menang. Dalam olahraga futsal pun diperlukan strategi, teknik, dan taktik.

Menurut 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 possesion*
3) Pergantian dari BL – BK dan juga BK – BL
4) Kekurangan dan kelebihan pemain pada saaat 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 seleluasa 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. Berikut adalah beberapa variasi tersebut.

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.

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 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*

Menurut 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 i*defense* 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-BK dan BK-BL

Menurut 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). Disini 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 terakir. Pemain harus memperkecil lapangan agar tidak terjadi *counter attack* dari daerah tengah.

4) Kekurangan dan Kelebihan Pemain Saat Bertanding

Menurut 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 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 2 Klaten

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).

Menurut Usman (2013: 22) 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. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga di samping untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan para siswa juga dapat membentuk upaya pembinaan, pemantapan, dan pembentukan nilai-nilai kepribadian antara lain: kerjasama, saling menghargai, sportivitas, semangat dan percaya diri. Semua tujuan tersebut sering diajarkan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler olahraga tetapi kemampuan itu dipengaruhi oleh Pembina atau pelatih ekstrakurikuler olahraga dalam memberikan atau menyampaikan materi latihan pada saat kegiatan ekstrakurikuler olahraga (Suhardi & Nurcahyo, 2014: 21).

Menurut Santoso & Pambudi (2016: 87) kegiatan ekstrakurikuler pada satuan pendidikan dikembangkan dengan prinsip sebagai berikut:

1) Individual, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan potensi, bakat dan minat peserta didik masing-masing.
2) Pilihan, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan keinginan dan diikuti secara sukarela oleh peserta oleh peserta didik.
3) Keterlibatan aktif, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler yang menuntu keikutsertaan peserta didik secara penuh.
4) Menyenangkan, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler dalam suasana yang disukai dan menggembirakan peserta didik.
5) Etos kerja, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler yang membangun semangat peserta didik untuk bekerja dengan baik dan berhasil.
6) Kemanfaatan sosial, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan untuk kepentingan masyarakat.

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 tujuan nya, kegiatan tersebut akan sia-sia. Begitu pula dengan kegiatan ekstrakurikuler pasti memiliki tujuan tertentu. Tujuan program ekstrakurikuler adalah untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa, mengenal hubungan antara berbagai pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembentukan dan pembinaan manusia seutuhnya (Santoso & Pambudi, 2016: 87).

Menurut Nurcahyo & Hermawan (2016: 96) bahwa tujuan kegiatan ekstrakurikuler:

1) memperluas dan mempertajam pengetahuan para siswa terhadap program kurikuler serta saling keterkaitan antara mata pelajaran yang bersangkutan,
2) menumbuhkan dan mengembangkan berbagai macam nilai, kepribadian bangsa, sehingga terbentuk manusia yang berwatak, beriman dan berbudi pekerti luhur,
3) membina bakat dan minat, sehingga lahir manusia yang terampil dan mandiri, dan
4) peranan ekstrakurikuler di samping memperdalam dan memperluas wawasan dan pengetahuan para siswa yang berkaitan dengan mata

> pelajaran sesuai dengan program kurikulum, juga suatu pembinaan pemantapan dan pembentukan nilai-nilai kepribadian para siswa.

Kegiatan ekstrakurikuler lain yang diarahkan untuk membina serta meningkatkan bakat, minat dan keterampilan-keterampilan hasil yang diharapkan adalah kemandirian, kepercayaan diri, dan kretivitas serta prestasi siswa. Depdikbud (2013: 7), menyatakan bahwa tujuan ekstrakurikuler adalah (1) meningkatkan dan memantapkan pengetahuan peserta didik, (2) mengembangkan bakat, (3) mengenal hubungan antara mata pelajaran dengan kehidupan bermasyarakat. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga adalah kegiatan olahraga yang dilaksanakan di luar jam pelajaran dan kegiatan ini merupakan kegiatan yang sifatnya pilihan. Dalam kegiatan yang bersifat pilihan dijelaskan bahwa kegiatan ekstrakurikuler diperuntukkan bagi peserta didik yang ingin mengembangkan bakat dan kegemarannya dalam cabang olahraga serta lebih membiasakan hidup sehat (Subekti, 2015: 111).

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga pada sekolah dasar diatur dalam Permendikbud Nomor 62 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Prestasi tidak selalu menjadi tolak ukur kegiatan ekstrakurikuler olahraga. Nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam aktivitas olahraga lebih banyak ditekankan dalam ekstrakurikuler pada tingkat sekolah dasar. Adapun nilai-nilai yang diberikan antara lain kedisiplinan, sportivitas, *fair play*, dan kejujuran (Fajri & Prasetyo, 2015: 89).

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 SMA Negeri 2 Klaten

SMA Negeri 2 Klaten merupakan salah satu sekolah yang peduli terhadap olahraga futsal. Kegiatan ekstrakurikuler futsal cukup diminati siswa, meskipun prestasi belum begitu membagakan. Kegiatan ekstrakurikuler dilakukan 1 kali dalam seminggu yang dilaksanakan setiap hari Jumat pukul 15.00 WIB di GOR SMA Negeri 2 Klaten. Peserta kegiatan ekstrakurikuler berjumlah sekitar 37 siswa yang terdiri dari anak kelas X dan kelas XI karena dari pihak sekolah tidak mengijinkan 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 2 Klaten cukup baik dengan 15-20 siswa hadir pada setiap pelaksanaannya.

6. Karakteristik Siswa SMA

Peserta didik SMA tergolong dalam usia remaja akhir. Masa remaja merupakan peralihan dari fase anak-anak ke fase dewasa. Rithaudin & Sari (2019: 36) menyatakan bahwa Anak usia SMA mempunyai rentang usia antara 15-18 tahun. Pada rentang ini, anak cenderung telah memiliki kemampuan kognitif yang lebih baik dibandingkan dengan anak pada usia di bawahnya. Lebih lanjut dikatakan berdasar pendapat Piaget, anak usia 12-18 tahun termasuk dalam tahapan paling komplek perkembangan kognitifnya. Anak sudah dapat berpikir

secara hipotetik dengan baik, berpikir logis dengan penggambaran, kemampuan verbal yang baik dalam berpikir logis.

Menurut Dewi (2012: 4) bahwa “fase masa remaja (pubertas) yaitu antara umur 12-19 tahun untuk putra dan 10-19 tahun untuk putri”. Pembagian usia untuk putra 12-14 tahun termasuk masa remaja awal, 14-16 tahun termasuk masa remaja pertengahan, dan 17-19 tahun termasuk masa remaja akhir. Pembagian untuk putri 10-13 tahun termasuk remaja awal, 13-15 tahun termasuk remaja pertengahan, dan 16-19 tahun termasuk remaja akhir. Desmita (2009: 190) menyatakan bahwa “fase masa remaja (pubertas) yaitu antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir”. Dengan demikian atlet remaja dalam penelitian ini digolongkan sebagai fase remaja awal, karena memiliki rentang usia tersebut.

Menurut Dewi (2012: 5) “periode remaja awal (12-18) memiliki ciri-ciri: (1) anak tidak suka diperlakukan seperti anak kecil lagi; dan (2) anak mulai bersikap kritis”. Remaja merupakan fase antara fase anak-anak dengan fase dewasa, dengan demikian perkembangan-perkembangan terjadi pada fase ini. Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan yang mencolok yang dialami oleh remaja adalah dari segi perkembangan fisik dan psikologis. Berdasarkan perekembangan-perkembangan yang dialami oleh remaja, diketahui ada beberapa perbedaan perkembangan yang dialami antara remaja putra dan putri memiliki perkembangan yang berdeda.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

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". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 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 ujicoba 30 responden, pemain yang sudah bertanding dan berusia di atas 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 Zulkarnain (2015) dengan judul "Tingkat Pemahaman Taktik dan Strategi Pemain Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Negeri Yogyakarta dalam Bermain Sepakbola". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 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 diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian tingkat pemahaman taktik dan strategi pemain UKM UNY sepakbola berada di kategori baik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2018) yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal pada Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan Tahun 2018". 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).

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 yang diberikan kepada responden.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Budiwanto (2017: 147) menyatakan bahwa penelitian deskriptif bertujuan mendeskripsikan, memaparkan kejadian yang terjadi saat ini, menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang secara sistematis, akurat, dan faktual berdasarkan data-data tentang sifat-sifat atau faktor-faktor tertentu yang diteliti. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk pemecahan masalah secara sistematis dan faktual mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes benar-salah. Sesuai dengan hal tersebut, maka 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 2 Klaten.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SMA Negeri 2 Klaten yang beralamat di Jl. Angsana, Angsana Trunuh, Gadingan, Trunuh, Kec. Klaten Sel., Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57421. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Siyoto & Sodik (2015: 64) bahwa populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian

ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten yang berjumlah 37 siswa.

Menurut Siyoto & Sodik (2015: 64) bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *total sampling*, sehingga populasi yang berjumlah 37 siswa diambil semua untuk menjadi sampel.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal. Secara operasional definisi tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal yaitu merupakan segala sesuatu pengalaman yang telah dicatat dalam otak maupun ingatan manusia serta suatu siasat seorang pelatih yang disusun secara cermat dalam menghadapi suatu pertandingan dengan harapan pemakaian strategi dan taktik akan memperoleh keberhasilan yang dilakukan secara sportif oleh peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten yang dirancang untuk mencapai misi dan hasil yang maksimal.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 89), 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. Instrumen yang digunakan yaitu tes soal pilihan benar dan salah. Penilaian dalam instrumen tes adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0.

Menurut Arikunto (2010: 165) 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.

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Intang Lindu Aji Kurniawan (2018). Instrumen tersebut telah divalidasi dengan dosen ahli yaitu

Bapak Komarudin, M.A. Kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Sub Variabel	Faktor	Indikator	Item	
				(+)	(-)
Pengetahuan Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal	Strategi	Mengingat	Pengertian strategi	1	2
		Mengahafal	Bentuk kegiatan strategi	3, 6	4, 5, 7
		Menyebut	Ciri penggunaan strategi	8	9
			Jenis-jenis strategi	10, 11, 12	13, 14
	Taktik	Mengingat	Pengertian Taktik	15	16
		Mengahafal	Bentuk kegiatan taktik	17	18, 19
		Menyebut	Ciri penggunaan taktik	21	20
			Jenis-jenis taktik	22, 23, 24,	25
Jumlah				**13**	**12**

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 peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten.
b. Peneliti menentukan jumlah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten yang menjadi subjek penelitian.
c. Peneliti menyebarkan tes kepada responden menggunakan *google form*.
d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes.
e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Analisis Butir Instrumen

1. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran sebuah item tes dinyatakan dengan besaran indeks yang biasa disebut dengan indeks kesukaran item. Tingkat kesukaran disimbolkan dengan huruf p, yang merupakan rasio antara jumlah peserta tes dengan banyaknya peserta tes yang berhasil menjawab item tersebut dengan benar (Sridadi, Handaka, & Bagiastomo, 2020: 31). Kriteria tingkat kesukaran suatu item soal dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Keterangan
Kurang dari 0,30	item soal berkategori sukar
0,31 – 0,70	item soal berkategori cukup
Lebih dari 0,71	item soal berkategori mudah

(Sumber: Arikunto, 2010: 209)

Hasil analisis tingkat kesukaran butir instrumen, disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran

***Proportion Correct* (p)**	**Kategori Soal**	**Frekuensi (Jumlah Butir)**	**Persentase**
> 0,71	**Mudah**	0	0,00%
0,31- 0,70	**Sedang**	25	100,00%
< 0,30	**Sukar**	0	0,00%
Jumlah		**25**	**100%**

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa tingkat kesukaran butir instrumen berada pada kategori “mudah” sebesar 56,67% (0 butir), “sedang” sebesar 100,00% (25 butir), “sukar” sebesar 0,00% (0 butir).

2. Daya Pembeda

Daya beda berhubungan dengan derajad kemampuan butir membedakan dengan baik perilaku pengambil tes dalam tes yang dikembangkan. Soal dapat dikatakan mempunyai daya pembeda jika soal tersebut dapat dijawab oleh siswa berkemampuan tinggi dan tidak dapat dijawab oleh siswa berkemampuan rendah. Jika suatu soal dapat dijawab oleh siswa pintar maupun kurang, berarti soal tersebut tidak mempunyai daya beda, demikian juga jika soal tersebut tidak dapat dijawab oleh siswa pintar dan siswa kurang, berarti soal tersebut tidak baik sebab tidak mempunyai daya pembeda. Daya pembeda dapat diketahui dengan melihat besar kecilnya angka indeks diskriminasi item (Sridadi, Handaka, & Bagiastomo, 2020: 32). Kriteria daya beda suatu item soal pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Tingkat Daya Pembeda Item Soal

Daya Pembeda Item	Keterangan
0 – 0,20	item soal memiliki daya pembeda lemah
0,21 – 0,40	item soal memiliki daya pembeda sedang
0,41 – 0,70	item soal memiliki daya pembeda baik
0,71 – 1,00	item soal memiliki daya pembeda sangat kuat
Bertanda Negatif	item soal memiliki daya pembeda sangat jelek

(Sumber: Arikunto, 2010: 210)

Hasil analisis daya beda butir instrumen, disajikan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Daya Beda

Daya Beda	Kategori	Frekuensi (Jumlah Butir)	Persentase
0,00 – 0,20	Lemah	0	0,00%
0,21 – 0, 40	Sedang	25	100,00%
0,41 – 0,70	Baik	0	0.00%
0,71 – 1,00	Sangat Kuat	0	0,00%
Jumlah		**25**	**100%**

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa daya beda butir instrumen berada pada kategori “lemah” sebesar 0,00% (butir), “sedang” sebesar 100,00% (25 butir), “baik” sebesar 0% (0 butir), dan “sangat kuat” sebesar 0% (0 butir).

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2015: 40):

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

Keterangan:
P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)
F = Frekuensi
N = Jumlah Responden
(Sudijono, 2015: 40)

Menurut Sugiyono (2015: 112), bahwa cara mengubah skor/nilai, yaitu dengan rumus:

$$N = \frac{\sum X}{\sum Maks} X\ 100$$

N : Nilai
X : Butir benar
Maks : jumlah keseluruhan butir

Menentukan interval menggunakan rumus dari Arikunto (2010: 207) pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	76 - 100	Baik
2	56 - 75	Cukup
3	<56	Kurang

(Sumber: Arikunto, 2010: 207)

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal, yang diungkapkan dengan tes pilihan Benar-Salah yang berjumlah 25 butir. Berdasarkan data yang diisi oleh responden, didapatkan keterangan sebagai berikut:

Tabel 7. Lama Menekuni Permainan Futsal

Lama Menekuni	Frekuensi	Persentase
1 Tahun	2	5.40
2 Tahun	26	70.30
3 Tahun	9	24.30
Jumlah	**37**	**100.0**

Berdasarkan tabel 7 di atas, menunjukkan bahwa responden lama menekuni permainan futsal yaitu 1 tahun 5,40% (2 siswa), 2 tahun 70,30% (26 siswa), dan 3 tahun 24,30% (9 siswa). Berdasarkan data tersebut, paling banyak siswa menekuni permainan futsal yaitu 2 tahun.

Tabel 8. Sumber Pengetahuan tentang Futsal

Sumber Pengetahuan	Frekuensi	Persentase
Guru	1	2.70
Sosial Media	17	45.90
Youtube	18	48.60
Buku	1	2.70
Jumlah	**37**	**100.0**

Berdasarkan tabel 8 di atas, menunjukkan bahwa sumber pengetahuan tentang futsal yaitu dari guru 2,70% (1 siswa), sosial media 45,90% (17 siswa),

youtube 48,60% (18 siswa), dan buku 2,70% (1 siswa). Berdasarkan data tersebut, paling banyak siswa mendapatkan sumber pengetahuan tentang futsal yaitu dari *youtube*.

Hasil analisis tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal disajikan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal didapat skor terendah (*minimum*) 32,00, skor tertinggi (*maksimum*) 76,00, rerata (*mean*) 54,49, nilai tengah (*median*) 56,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 52,00, *standar deviasi* (SD) 10,17. Hasil selengkapnya pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal

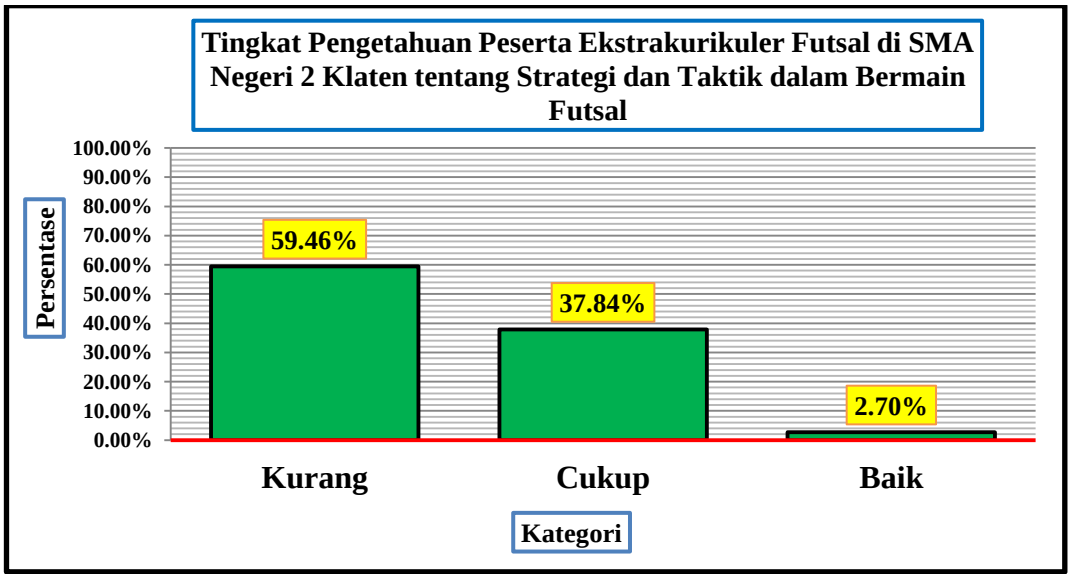
Statistik	
N	37
Mean	54.49
Median	56.00
Mode	52.00[a]
Std, Deviation	10.17
Minimum	32.00
Maximum	76.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Baik	1	2.70%
2	56 - 75	Cukup	14	37.84%
3	<56	Kurang	22	59.46%
Jumlah			**37**	**100%**

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 10 tersebut di atas, tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang Strategi dan Taktik dalam Bermain Futsal

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal berada pada kategori "kurang" sebesar 59.46% (22 siswa), "cukup" sebesar 37,84% (14 siswa), dan "baik" sebesar 2,70% (1 siswa). Berdasarkan rata-rata, sebesar 54,49 masuk kategori kurang.

1. Sub Variabel Pengetahuan tentang Strategi

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dalam bermain futsal didapat skor terendah (*minimum*) 42.86, skor tertinggi (*maksimum*) 78,57, rerata (*mean*) 56,56, nilai tengah (*median*) 50,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 50,00, *standar deviasi* (SD) 10,15. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Sub Variabel Pengetahuan tentang Strategi

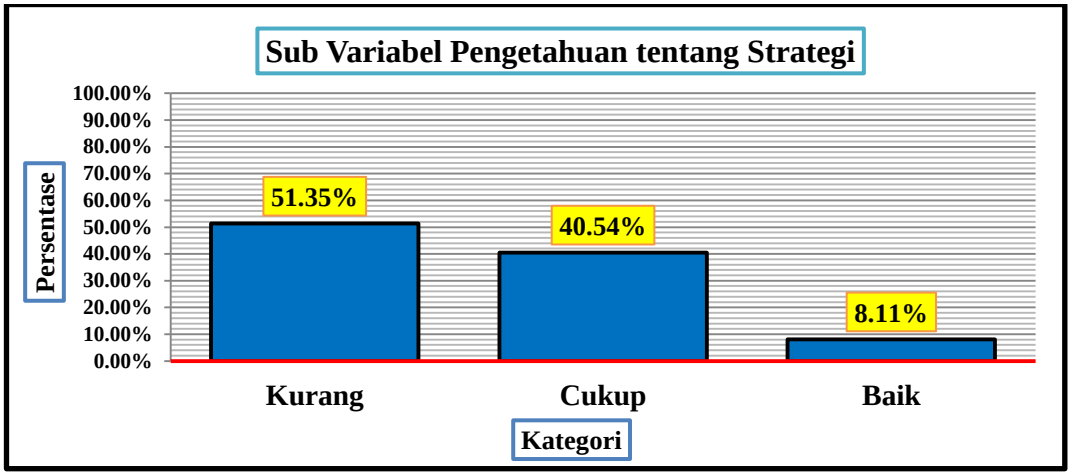
Statistik	
N	37
Mean	56.56
Median	50.00
Mode	50.00
Std, Deviation	10.15
Minimum	42.86
Maximum	78.57

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dalam bermain futsal disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Norma Penilaian Sub Variabel Pengetahuan tentang Strategi

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Baik	3	8.11%
2	56 - 75	Cukup	15	40.54%
3	<56	Kurang	19	51.35%
Jumlah			**37**	**100%**

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 12 tersebut di atas, tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dalam bermain futsal dapat disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Sub Variabel Pengetahuan tentang Strategi

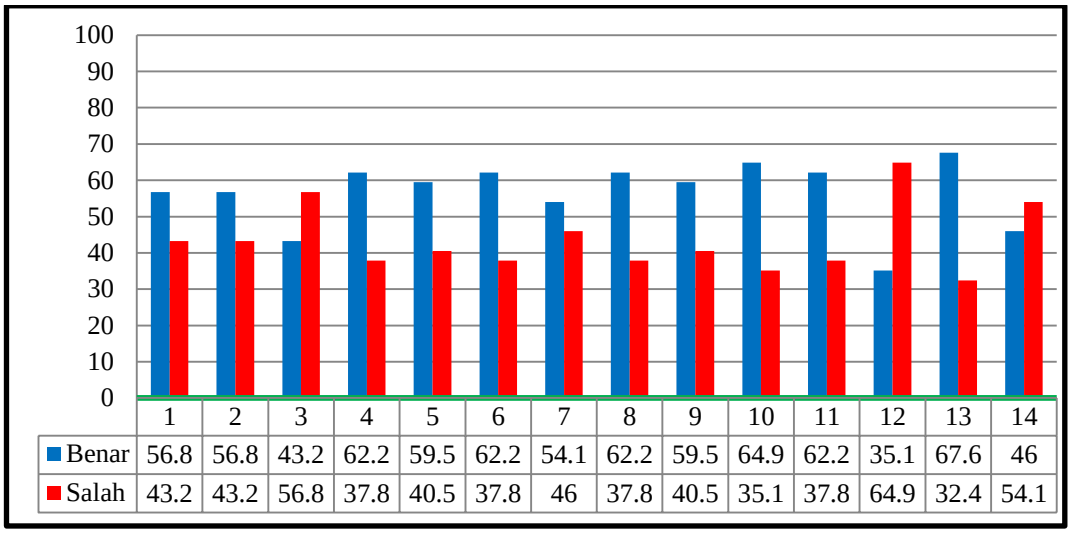
Berdasarkan tabel 12 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dalam bermain futsal berada pada kategori "kurang" sebesar 51,35% (19 siswa), "cukup" sebesar 40,54% (15 siswa), dan "baik" sebesar 8,11% (3 siswa).

Analisis tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dalam bermain futsal untuk tiap faktor disajikan pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Persentase Butir pada Sub Variabel Pengetahuan tentang Strategi

Faktor	Nomor Butir	Persentase	
		Benar	Salah
Mengingat	1	56.76	43.24
	2	56.76	43.24
Mengahafal	3	43.24	56.76
	4	62.16	37.84
	5	59.46	40.54
	6	62.16	37.84
	7	54.05	45.95
Menyebut	8	62.16	37.84
	9	59.46	40.54
	10	64.86	35.14
	11	62.16	37.84
	12	35.14	64.86
	13	67.57	32.43
	14	45.95	54.05

Berdasarkan tabel 13 di atas, persentase butir pada sub variabel pengetahuan tentang strategi dapat disajikan pada gambar 7 sebagai berikut:



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Benar	56.8	56.8	43.2	62.2	59.5	62.2	54.1	62.2	59.5	64.9	62.2	35.1	67.6	46
Salah	43.2	43.2	56.8	37.8	40.5	37.8	46	37.8	40.5	35.1	37.8	64.9	32.4	54.1

Gambar 7. Diagram Batang Persentase Butir pada Sub Variabel Pengetahuan tentang Strategi

Berdasarkan tabel 13 dan diagram 7 di atas, dapat dijelaskan bahwa persentase jawaban benar paling tinggi yaitu pada butir nomor 13 dengan persentase sebesar 67,47%, sedangkan persentase jawaban benar paling rendah pada butir nomor 12 hanya sebesar 35,14%.

2. Sub Variabel Pengetahuan tentang Taktik

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang taktik dalam bermain futsal didapat skor terendah (*minimum*) 9,09, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 51,84, nilai tengah (*median*) 54,55, nilai yang sering muncul (*mode*) 36,36, *standar deviasi* (SD) 22,36. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Deskriptif Statistik Sub Variabel Pengetahuan tentang Taktik

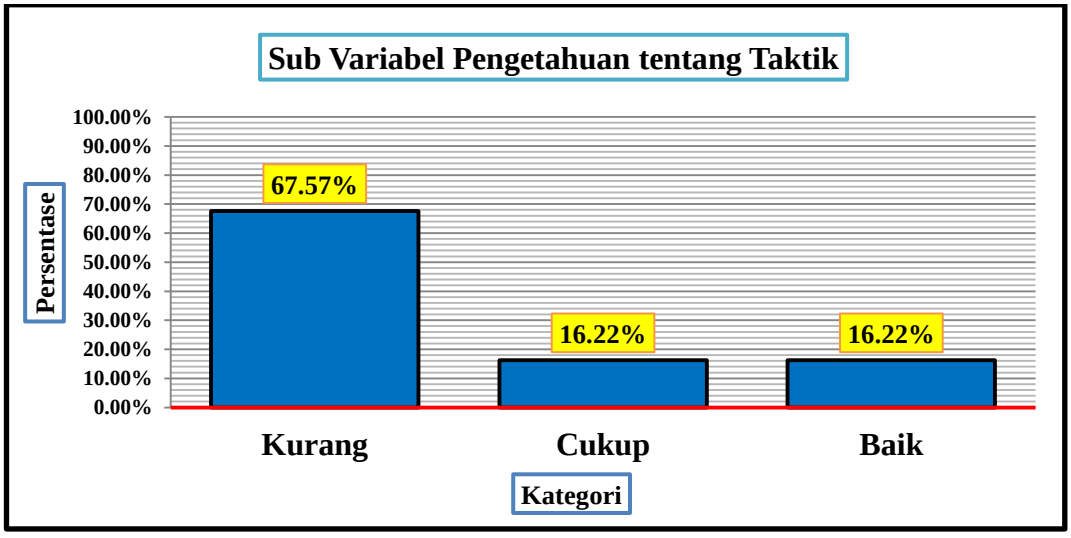
Statistik	
N	37
Mean	51.84
Median	54.55
Mode	36.36[a]
Std, Deviation	22.36
Minimum	9.09
Maximum	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang taktik dalam bermain futsal disajikan pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Norma Penilaian Sub Variabel Pengetahuan tentang Taktik

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Baik	6	16.22%
2	56 - 75	Cukup	6	16.22%
3	<56	Kurang	25	67.57%
Jumlah			**37**	**100%**

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 14 tersebut di atas, tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang taktik dalam bermain futsal dapat disajikan pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Batang Sub Variabel Pengetahuan tentang Taktik

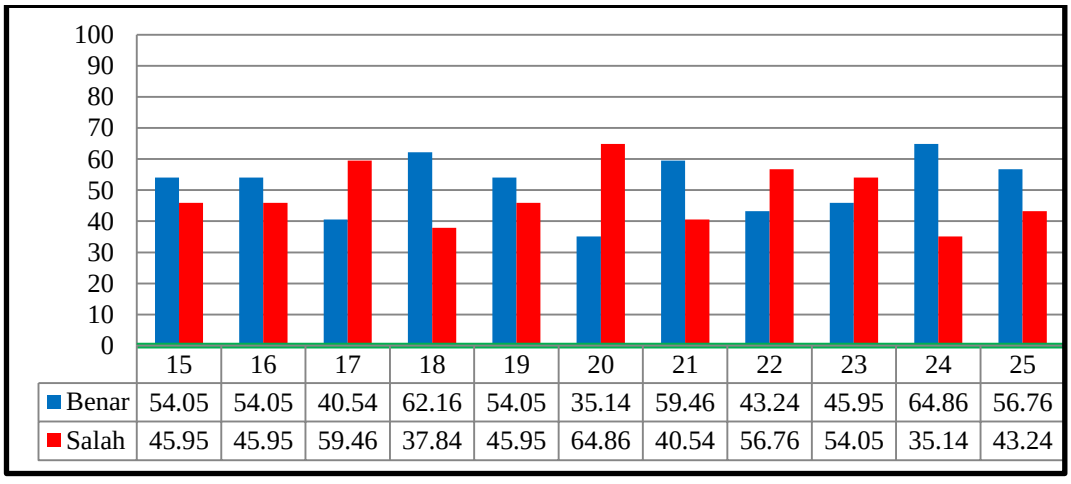
Berdasarkan tabel 15 dan gambar 8 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang taktik dalam bermain futsal berada pada kategori “kurang” sebesar 67,57% (25 siswa), “cukup” sebesar 16,22% (6 siswa), dan “baik” sebesar 16,22% (6 siswa).

Analisis tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang taktik dalam bermain futsal untuk tiap faktor pada tabel 16:

Tabel 16. Persentase Butir pada Sub Variabel Pengetahuan tentang Taktik

Faktor	Nomor Butir	Persentase	
		Benar	Salah
Mengingat	15	54.05	45.95
	16	54.05	45.95
Mengahafal	17	40.54	59.46
	18	62.16	37.84
	19	54.05	45.95
Menyebut	20	35.14	64.86
	21	59.46	40.54
	22	43.24	56.76
	23	45.95	54.05
	24	64.86	35.14
	25	56.76	43.24

Berdasarkan tabel 16 di atas, persentase butir pada sub variabel pengetahuan tentang taktik dapat disajikan pada gambar 9 sebagai berikut:



	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Benar	54.05	54.05	40.54	62.16	54.05	35.14	59.46	43.24	45.95	64.86	56.76
Salah	45.95	45.95	59.46	37.84	45.95	64.86	40.54	56.76	54.05	35.14	43.24

Gambar 9. Diagram Batang Persentase Butir pada Sub Variabel Pengetahuan tentang Taktik

Berdasarkan tabel 16 dan diagram 9 di atas, dapat dijelaskan bahwa persentase jawaban benar paling tinggi yaitu pada butir nomor 24 dengan persentase sebesar 64,86%, sedangkan persentase jawaban benar paling rendah pada butir nomor 20 hanya sebesar 35,14%.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal dalam kategori kurang. Secara rinci yaitu paling banyak pada kategori kurang ada 22 siswa atau 59,46%, kategori cukup ada 14 siswa atau sebesar 37,84%, dan selanjutnya kategori baik ada 1 siswa atau 2,70%.

Menurut Sudijono (2015: 50) 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. Green (dalam Nofiyanti, Rengganis, & Lusina, 2015: 161) menyatakan bahwa pengetahuan adalah salah satu faktor predisposisi terjadinya perubahan dari sikap menjadi perilaku. Pengetahuan yang diperoleh subjek selanjutnya akan menimbulkan respon batin dalam bentuk sikap terhadap objek yang telah diketahuinya. Pengetahuan adalah aspek yang penting yang bisa mempengaruhi tindakan seseorang. Apabila perilaku seseorang tidak

didasarkan pada pengetahuan dan kesadaran, maka perilaku tersebut tidak akan bertahan lama.

Hasil tersebut sesuai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti, yaitu 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 materi latihan yang diberikan yaitu latihan teknik dan *game*. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut dilaksanakan satu kali dalam satu minggu, yaitu setiap hari Rabu pukul 15.30 WIB di GOR SMA Negeri 2 Klaten. Peserta kegiatan ekstrakurikuler berjumlah sekitar 37 siswa yang terdiri dari anak kelas X dan kelas XI, karena dari pihak sekolah tidak mengijinkan siswa kelas XII untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karena difokuskan pada ujian nasional dengan les di setiap pulang sekolah.

Pengetahuan adalah 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 (Dharmawati & Wirata, 2016: 1).

Pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Seperti yang diungkapkan Dharmawati & Wirata (2016: 1) bahwa faktor yang mempengaruhi pengetahuan dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri sendiri ini meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis. Faktor eksternal seperti faktor internal, faktor ekstenal juga terdiri atas dua macam, yaitu: faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. Lingkungan sosial yang dimaksud adalah orang tua, keluarga, teman dan masyarakat di lingkungan tempat tinggal. Faktor non sosial adalah rumah tempat tinggal dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar.

Seperti pada hasil penelitian ini, bahwa sumber pengetahuan siswa tentang futsal yaitu dari guru 2,70% (1 siswa), sosial media 45,90% (17 siswa), *youtube* 48,60% (18 siswa), dan buku 2,70% (1 siswa). Berdasarkan data tersebut, paling banyak siswa mendapatkan sumber pengetahuan tentang futsal yaitu dari *youtube*. *Youtube* adalah sebuah situs web video *sharing* (berbagi video) yang populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Dari situs ini, siswa dapat melihat psotingan pertandingan futsal atupun *coaching clinic* tentang cara bermain futsal dari beberapa sumber.

Tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dalam bermain futsal masuk kategori cukup. Pengertian strategi adalah siasat atau akal yang digunakan atau disusun sebelum pertandingan dan merupakan suatu rencana yang digunakan untuk menghadapi suatu pertandingan, (Muhajir, 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. Persentase jawaban benar paling tinggi yaitu pada butir nomor 13 dengan persentase sebesar 67,47%, sedangkan persentase jawaban benar paling rendah pada butir nomor 12 hanya sebesar 35,14%.

Tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang taktik dalam bermain futsal masuk kategori kurang. 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 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). Persentase jawaban benar paling tinggi yaitu pada butir nomor 24 dengan persentase sebesar 64,86%, sedangkan persentase jawaban benar paling rendah pada butir nomor 20 hanya sebesar 35,14%.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

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

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil tes, sehingga dimungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian tes diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran 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.
3. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini masih harus dikaji ulang.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal berada pada kategori “kurang” sebesar 59.46% (22 siswa), “cukup” sebesar 37,84% (14 siswa), dan “baik” sebesar 2,70% (1 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 peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal.
2. Guru/pelatih dan siswa dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal 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 peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal.
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Klaten tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Ashari, R.F & Adi, S. (2019). Pengembangan model latihan menyerang futsal menggunakan formasi 3-1. *Sport Science and Health*, Vol. 1(2).

Budiwanto, S. (2017). *Metode statistika untuk mengolah data keolahragaan*. Malang: UM Pres.

Darmawan, D, & Fadjarajani. (2016). Hubungan antara pengetahuan dan sikap pelestarian lingkungan dengan perilaku wisatawan dalam menjaga kebersihan lingkungan. *Jurnal Geografi*, 4(1): 37-49.

Dharmawati & Wirata. (2016). Hubungan tingkat pendidikan, umur, dan masa kerja dengan tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada guru penjaskes SD di Kecamatan Tampak Siring Gianyar. *Jurnal Kesehatan Gigi*, Vol. 4 No. 1.

Depdikbud. (2013). *Permendikbud no 81 A tentang implementasi kurikulum.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Dewi, H.E. (2012). *Memahami perkembangan fisik remaja*. Yogyakarta: Kanisius.

Efendi, R. (2018). Konsep revisi taksonomi bloom dan implementasinya pada pelajaran matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Volume 2 Nomor 1.

Fajri, S.A & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari paralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 2.

Fauzi, M & Sidik, D.Z. (2019). Efektivitas distribusi lemparan kiper terhadap hasil counter attack dalam final four profesional futsal league 2018. *Jurnal Kepelatihan Olahraga, Universitas Pendidikan Indonesia*, Volume 11 No 1.

Festiawan, R. (2010). Pendekatan teknik dan taktik: pengaruhnya terhadap keterampilan bermain futsal. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Volume 3, Nomor 2.

FIFA. (2015). *Futsal laws of the game 2014/2015*. Zurich. Switzerland: FIFA.

Hernawan, A.H. (2013). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Irawan, A. (2015). Analisis kebutuhan mata kuliah futsal dalam jurusan sosiokinetika program studi Penjaskesrek Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.

Irianto, D.P. (2002). *Dasar kepelatihan*. Yogyakarta: UNY Press.

Jusuf, J.B.K & Raharja, A.T. (2019). Tingkat pengetahuan dan sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur terhadap permainan tonnis. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (2), 70-79.

Kurniawan, L.I.A. (2018). *Tingkat pengetahuan siswa tentang strategi dan taktik dalam bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Prambanan tahun 2018*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

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.

Muhajir. (2012). *Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan*. Bandung: Erlangga.

Mulyana, R. (2011). *Mengartikulasikan pendidikan nilai.* Bandung: Alfabeta.

Mulyono, M.A. (2014). *Buku pintar panduan futsal*. Jakarta: Laskar Aksara.

Nofiyanti, Rengganis, & Lusina. (2015). Hubungan antara pengetahuan dan sikap. *Majority*, Volume 4, Nomor 8.

Nurcahyo, F & Hermawan, H.A. (2016). Pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler olahraga di SD/MI/sederajat di wilayah kerja Kabupaten Kulonprogo Yogyakarta tahun 2015. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 12, Nomor 2.

Rajaratenam, Martini, & Lipoeto. (2014). Hubungan tingkat pengetahuan dan sikap dengan tindakan pencegahan osteoporosis pada wanita usila di Kelurahan Jati. *Jurnal Kesehatan Andalas*. 3(2)

Rithaudin, A & Sari, I.P.T.P. (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 33-38

Ruwaida, H. (2019). Proses kognitif dalam taksonomi bloom revisi: analisis kemampuan mencipta (c6) pada pembelajaran fikih di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 4, No. 1.

Santoso, N & Pambudi, A.F. (2016). Survei manajemen program ektrakurikuler olahraga di SMA sebagai faktor pendukung olahraga prestasi di Kabupatan Klaten. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 12, Nomor 2.

Saryono. (2006). Futsal sebagai salah satu permainan alternatif untuk pembelajaran sepakbola dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3, Nomor 3.

Saudini & Sulistyorini. (2017). Pengaruh latihan squat terhadap peningkatan power otot tungkai. *Indonesia Performance Journal*, 1 (2).

Setiyorini, T & Asmono, R.T. (2017). Penerapan gini index dan k-nearest neighbor untuk klasifikasi tingkat kognitif soal pada taksonomi Bloom. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, Vol. 13, No. 2.

Siyoto, S & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Sridadi, Handaka, R.D, & Bagiastomo, A. (2020). Analisis butir tes hasil belajar mata pelajaran PJOK kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (1), 28-40.

Subekti, T. (2015). Minat siswa SMA Negeri di Kabupaten Kulonprogo terhadap kegiatan ekstrakulikuler olahraga. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Edisi Khusus, 2015.

Sudijono, A. (2015). *Pengantar statistika pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.

Sugihartono. (2012). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suhardi & Nurcahyo, F. (2014). Persepsi siswa SMK Negeri 2 Kabupaten Wonosobo terhadap nilai-nilai sosial dalam kegiatan ekstrakurikuler permainan sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 10, Nomor 2

Sulistin, A.W & Widajadnya, I.N. (2015). Hubungan tingkat pengetahuan dengan sikap masyarakat tentang skistosomiasis di Kecamatan Lindu Kabupaten Sigi Sulawesi Tengah tahun 2015. *Jurnal Ilmiah Kedokteran*, Vol.2 No.2.

Susworo D.M, Saryono, & Yudanto. (2009). Tes futsal FIK Jogja. *Jurnal Iptek dan Olahraga*. VOL. 11, No. 2.

UEFA Futsal Coaching Manual. (2017). *UEFA Futsal Coaching Manual.* Published by Union des Associations Européennes de Football (UEFA), route de Genève 46, 1260 Nyon, Switzerland.

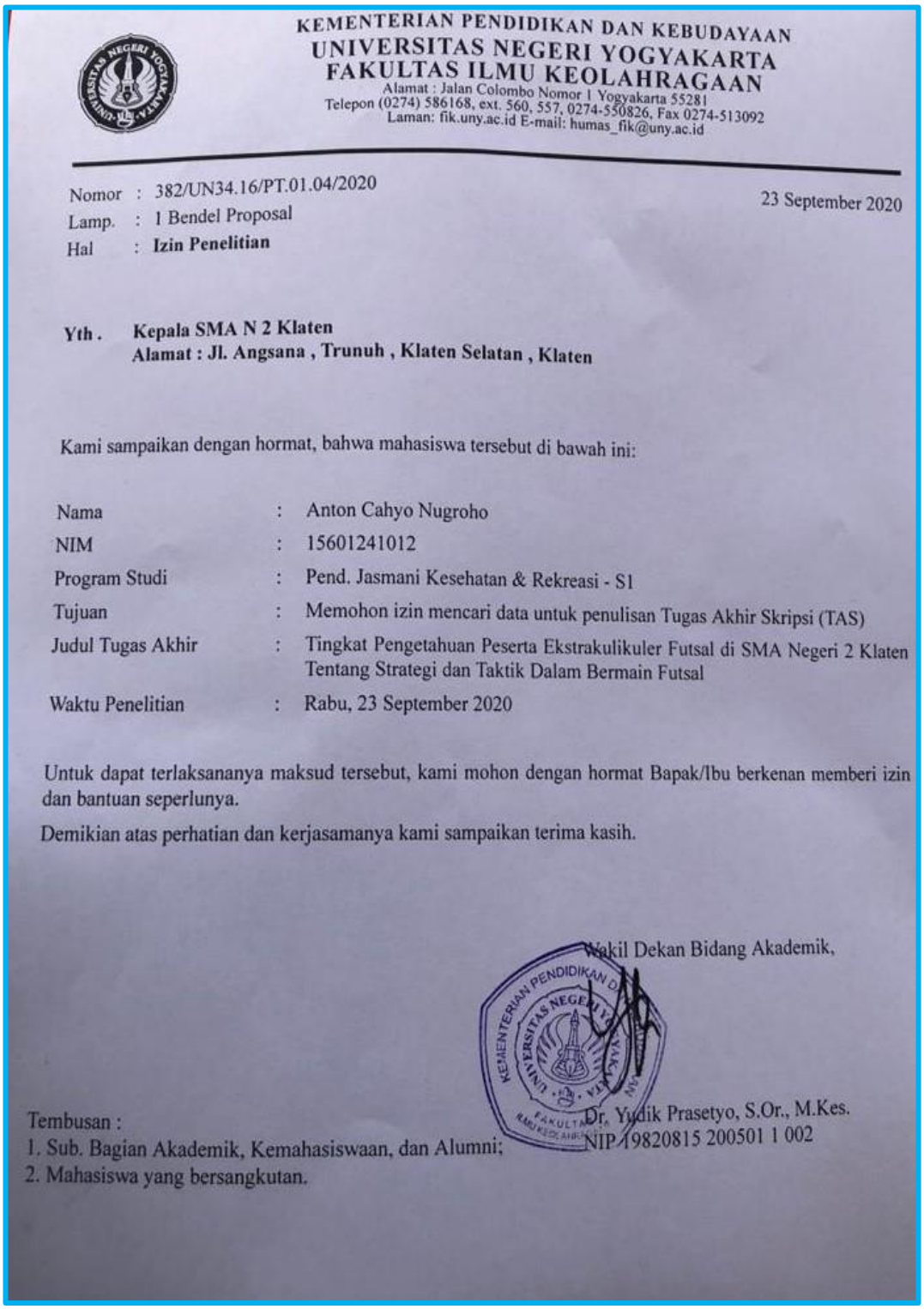
Usman, M.U. (2013). *Upaya optimalisasi kegiatan belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wardani, N.I, Sarwani, & Masfiah, S. (2014). Faktor-faktor yang berhubungan dengan tingkat pengetahuan kader kesehatan tentang thalassaemia di kecamatan Sumbang kabupaten Banyumas. *Jurnal Kesmasindo*, Volume 6, Nomor 3, Hal. 194-206.

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 Izin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 382/UN34.16/PT.01.04/2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

23 September 2020

Yth. Kepala SMA N 2 Klaten
Alamat : Jl. Angsana , Trunuh , Klaten Selatan , Klaten

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Anton Cahyo Nugroho
NIM	:	15601241012
Program Studi	:	Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakulikuler Futsal di SMA Negeri 2 Klaten Tentang Strategi dan Taktik Dalam Bermain Futsal
Waktu Penelitian	:	Rabu, 23 September 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2. Instrumen Penelitian

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA EKSTRAKURIKULER FUTSAL DI SMA NEGERI 2 KLATEN TENTANG STRATEGI DAN TAKTIK DALAM BERMAIN FUTSAL

A. 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 (√) atau (X) pada salah alternatif jawaban yang dipilih.

B : Benar

S : Salah

B. Isilah data ini dengan benar

1. Nama :
2. Tempat dan Tanggal Lahir :
3. Alamat :
4. Kelas :
5. Lama Menekuni Permainan Futsal :
6. Dalam bermain futsal, darimana sajakah anda mendapatkan pengetahuan tentang futsal? Pilih salah satu atau boleh lebih dari satu:

	Guru
	Sosial Media
	Youtube
	Buku

Contoh Pengisian Angket :

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

No	PERNYATAAN	B	S
	Strategi		
1.	Sebelum bertanding pelatih mengarahkan pemain disebut strategi.		
2.	Merubah pola bermain saat pertandingan futsal disebut strategi.		
3.	Mengukur kekuatan lawan sebelumnya termasuk strategi bermain futsal.		
4.	Latihan sebelum pertandingan adalah taktik yang baik dalam menghadapi pertandingan futsal.		
5.	Minum yang cukup dan melihat kondisi lapangan merupakan bagian dari taktik.		
6.	Selalu merubah cara bermain pada saat pertandingan adalah strategi yang baik dalam bermain futsal.		
7.	Pemain selalu berkomunikasi dengan kawan satu tim untuk menghadapi lawan adalah strategi dalam permainan futsal.		
8.	Strategi futsal digunakan untuk bertahan individu/tim.		
9.	Strategi futsal diterapkan untuk meraih kemenangan.		
10.	Salah satu jenis strategi futsal yaitu strategi jangka penjang.		
11.	Strategi mencoba kemampuan kiper dengan *shooting* sangat efektif menentukan taktik		
12.	Strategi jangka panjang contohnya mempersiapkan fisik		
13.	Melakukan tembakan di awal untuk mengetahui kemampuan kiper merupakan strategi jangka panjang.		
14.	Mempersiapkan fisik merupakan contoh dari strategi cepat.		
	Taktik		
15.	Taktik futsal adalah siasat atau akal yang digunakan pada saat bertanding untuk mencari kemenangan secara sportif.		
16.	Taktik futsal diterapkan pada saat sebelum pertandingan dimulai		
17.	Taktik futsal pasti sesuai dengan strategi yang sudah disiapkan.		
18.	Taktik futsal sering tidak sesuai dengan strategi yang sudah disiapkan.		
19.	Penggunaan taktik salah satunya yaitu agar pemain kreatif		
20.	Pemain tidak berperan dalam melakukan taktik di lapangan.		
21.	Taktik perorangan merupakan salah satu jenis taktik.		
22.	Taktik tim futsal adalah siasat yang dilakukan secara bersama oleh pemain dalam satu tim.		
23.	Taktik penyerangan futsal digunakan untuk meraih kemenangan.		

24.	Taktik perorangan futsal adalah taktik yang dilakukan oleh semua anggota tim.		
25.	Taktik futsal merupakan kegiatan yang dominan dilakukan oleh pelatih.		

Lampiran 3. Data Penelitian

No	Strategi														Taktik											∑	Nilai
	Mengingat		Mengahafal					Menyebut									Mengahafal			Menyebut								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	14	56
2	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	16	64
3	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	10	40
4	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	14	56
5	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	13	52
6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	15	60
7	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	72
8	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	13	52
9	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16	64
10	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	8	32
11	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	15	60
12	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	13	52
13	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	15	60
14	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	15	60
15	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	12	48
16	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	15	60
17	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	13	52
18	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	68
19	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	9	36
20	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	16	64
21	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	10	40
22	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	15	60
23	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	11	44
24	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	68
25	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	10	40
26	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	15	60
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	14	56
28	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	12	48
29	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	15	60
30	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	9	36
31	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	19	76
32	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	14	56

33	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	13	52
34	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	13	52
35	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	13	52
36	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	14	56
37	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	13	52
∑	21	21	16	23	22	23	20	23	22	24	23	13	25	17	20	20	15	23	20	13	22	16	17	24	21	504	
P	0.57	0.57	0.43	0.62	0.59	0.62	0.54	0.62	0.59	0.65	0.62	0.35	0.68	0.46	0.54	0.54	0.41	0.62	0.54	0.35	0.59	0.43	0.46	0.65	0.57		
Q	0.43	0.43	0.57	0.38	0.41	0.38	0.46	0.38	0.41	0.35	0.38	0.65	0.32	0.54	0.46	0.46	0.59	0.38	0.46	0.65	0.41	0.57	0.54	0.35	0.43		
P.Q	0.25	0.25	0.25	0.24	0.24	0.24	0.25	0.24	0.24	0.23	0.24	0.23	0.22	0.25	0.25	0.25	0.24	0.24	0.25	0.23	0.24	0.25	0.25	0.23	0.25		

Lampiran 4. Deskriptif Statistik

Statistics

		Pengetahuan Strategi dan Taktik	Pengetahuan tentang Strategi	Pengetahuan tentang Taktik
N	Valid	37	37	37
	Missing	0	0	0
Mean		54.49	56.56	51.84
Median		56.00	50.00	54.55
Mode		52.00[a]	50.00	36.36[a]
Std. Deviation		10.17	10.15	22.36
Minimum		32.00	42.86	9.09
Maximum		76.00	78.57	100.00
Sum		2016.00	2092.88	1918.18

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Pengetahuan Strategi dan Taktik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	32	1	2.7	2.7	2.7
	36	2	5.4	5.4	8.1
	40	3	8.1	8.1	16.2
	44	1	2.7	2.7	18.9
	48	2	5.4	5.4	24.3
	52	8	21.6	21.6	45.9
	56	5	13.5	13.5	59.5
	60	8	21.6	21.6	81.1
	64	3	8.1	8.1	89.2
	68	2	5.4	5.4	94.6
	72	1	2.7	2.7	97.3
	76	1	2.7	2.7	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Pengetahuan tentang Strategi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	42.86	4	10.8	10.8	10.8
	50	15	40.5	40.5	51.4
	57.14	6	16.2	16.2	67.6
	64.29	7	18.9	18.9	86.5
	71.43	2	5.4	5.4	91.9
	78.57	3	8.1	8.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Pengetahuan tentang Taktik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9.09	2	5.4	5.4	5.4
	18.18	1	2.7	2.7	8.1
	27.27	3	8.1	8.1	16.2
	36.36	7	18.9	18.9	35.1
	45.45	5	13.5	13.5	48.6
	54.55	7	18.9	18.9	67.6
	63.64	2	5.4	5.4	73.0
	72.73	4	10.8	10.8	83.8
	81.82	4	10.8	10.8	94.6
	90.91	1	2.7	2.7	97.3
	100	1	2.7	2.7	100.0
	Total	37	100.0	100.0	