

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP
PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DI SD NEGERI 1
TIRTOMULYO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

**Oleh:
SEKTIAJI BAGUS BAGASKORO SUTIKNO
NIM 18604221063**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

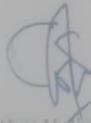
TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP
PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DI SD NEGERI 1
TIRTOMULYO

Tugas Akhir Skripsi

SEKTIAJI BAGUS BAGASKORO SUTIKNO
NIM 18604221063

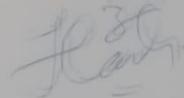
Teknik disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Kesehatan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 27 September 2023

Koordinator Program Studi



Dr. Hari Yudianto, S.Pd., M.Kes.
NIP 196707011994121001

Dosen Pembimbing



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sektiaji Bagus Bagaskoro Sutikno
NIM : 18604221063
Departemen : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo

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 26 September 2023


REPOBAK0341237299
Sektiaji Bagus Bagaskoro S
NIM 18604221063

LEMBAR PENGESAHAN

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP
PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DI SD NEGERI 1
TIRTOMULYO

Tugas Akhir Skripsi

SEKTIAJI BAGUS BAGASKORO SUTIKNO
NIM 18604221063

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 12 Oktober 2023

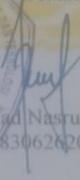
TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd. Ketua Tim Penguji		17/10/2023
Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. Sekretaris Tim Penguji		16/10/2023
Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes. Penguji Utama		13/10/2023

Yogyakarta, Oktober 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 198306282008121002

MOTTO

“Sistem pendidikan yang bijaksana setidaknya akan mengajarkan kita betapa sedikitnya yang belum diketahui oleh manusia, seberapa banyak yang masih harus ia pelajari.”

Sir John Lubbock

“Pendidikan bukan tentang mengenai mengisi wadah yang kosong, tapi pendidikan merupakan proses untuk menyalakan api pikiran.”

Sektiaji Bagus Bagaskoro Sutikno

"Jadilah baik. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik."

Q.S Al Baqarah: 195

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Budi Sutikno dan Ibu Tumilah yang selalu memberi nasihat, motivasi, dukungan serta doa yang mengiringi setiap langkah saya.
2. Kepada saudara saya Bening Sekar Arum Sutikno, yang selalu memberi semangat dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA MINI DI SD NEGERI 1 TIRTOMULYO

Oleh:
Sektiaji Bagus Bagaskoro Sutikno
NIM 18604221063

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian adalah peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Tirtomulyo yang berjumlah 32 peserta didik. Teknik *sampling* menggunakan *total sampling*. Instrumen menggunakan tes pilihan Benar-Salah. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berada pada kategori “rendah” sebesar 43,75% (14 peserta didik), “cukup” sebesar 56,25% (18 peserta didik), dan “tinggi” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

Kata kunci: *pengetahuan, peraturan permainan, sepakbola mini*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas kasih dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo“ ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Bapak Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai Tugas Akhir Skripsi ini terwujud. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di kampus tercinta.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes., selaku Ketua Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar beserta dosen dan staf yang telah

memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.

4. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Kepala Sekolah, Guru, dan siswa SD Negeri 1 Tirtomulyo yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Teman teman PJSd FIKK angkatan 2018 selama saya kuliah, yang selalu menjadi teman setia menemani, hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini
7. Teman teman yang selalu menjadi teman dan mensupport hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amal yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 26 September 2023
Penulis,



Sektiaji Bagus Bagaskoro Sutikno
NIM 18604221063

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	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Pengetahuan	10
2. Hakikat Pembelajaran PJOK.....	22
3. Hakikat Sepakbola Umum	31
4. Hakikat Sepakbola Mini	34
5. Karakteristik Peserta Didik SD Kelas V.....	58
B. Hasil Penelitian yang Relevan	61
C. Kerangka Berpikir	64
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	66
B. Tempat dan Waktu Penelitian	66
C. Populasi dan Sampel Penelitian	66
D. Definisi Operasional Variabel.....	67

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	68
F. Uji Kualitas Butir Instrumen.....	70
G. Teknik Analisis Data	75
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	76
1. Faktor Peraturan Ukuran Lapangan	78
2. Faktor Peraturan Jumlah Pemain	80
3. Faktor Peraturan Bola Masuk dan Keluar Area Lapangan	82
4. Faktor Peraturan Durasi/Waktu Pertandingan	84
5. Faktor Peraturan Wasit	86
6. Faktor Tendangan Penalti	88
7. Faktor Peraturan Ukuran Bola	90
B. Pembahasan	92
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	98
B. Keterbatasan Hasil Penelitian	98
C. Implikasi	99
D. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Sarana dan Prasarana Pembelajaran PJOK Materi Sepakbola di SD Negeri 1 Tirtomulyo	5
Tabel 2. Perbedaan Sepakbola Umum dan Sepakbola Mini/Sepakbola di Sekolah Dasar	57
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen	69
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	71
Tabel 5. Kriteria Tingkat Kesukaran.....	72
Tabel 6. Distribusi Kriteria Tingkat Kesukaran.....	73
Tabel 7. Distribusi Kriteria Daya Beda	73
Tabel 8. Klasifikasi Kualitas Butir	74
Tabel 9. Norma Penilaian	75
Tabel 10. Deskriptif Statistik Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo	76
Tabel 11. Norma Penilaian Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo	77
Tabel 12. Deskriptif Statistik Faktor Peraturan Ukuran Lapangan.....	78
Tabel 13. Norma Penilaian Faktor Peraturan Ukuran Lapangan.....	78
Tabel 14. Analisis Tiap Butir Faktor Peraturan Ukuran Lapangan	79
Tabel 15. Deskriptif Statistik Faktor Peraturan Jumlah Pemain.....	80
Tabel 16. Norma Penilaian Faktor Peraturan Jumlah Pemain	80
Tabel 17. Analisis Tiap Butir Faktor Peraturan Jumlah Pemain	81
Tabel 18. Deskriptif Statistik Faktor Peraturan Bola Masuk dan Keluar Area Lapangan	82

Tabel 19.	Norma Penilaian Faktor Peraturan Bola Masuk dan Keluar Area Lapangan	82
Tabel 20.	Analisis Tiap Butir Faktor Peraturan Bola Masuk dan Keluar Area Lapangan	83
Tabel 21.	Deskriptif Statistik Faktor Peraturan Durasi/Waktu Pertandingan.....	84
Tabel 22.	Analisis Tiap Butir Faktor Peraturan Durasi/Waktu Pertandingan.....	85
Tabel 23.	Deskriptif Statistik Faktor Peraturan Wasit	86
Tabel 24.	Norma Penilaian Faktor Peraturan Wasit	86
Tabel 25.	Analisis Tiap Butir Faktor Peraturan Wasit	87
Tabel 26.	Deskriptif Statistik Faktor Tendangan Penalti	88
Tabel 27.	Norma Penilaian Faktor Tendangan Penalti	88
Tabel 28.	Analisis Tiap Butir Faktor Tendangan Penalti.....	89
Tabel 29.	Deskriptif Statistik Faktor Peraturan Ukuran Bola	90
Tabel 30.	Norma Penilaian Faktor Peraturan Ukuran Bola.....	90
Tabel 31.	Analisis Tiap Butir Faktor Tendangan Penalti.....	91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tingkatan Taksonomi Bloom	14
Gambar 2. Teknik <i>Passing</i> dalam Sepakbola	41
Gambar 3. Teknik <i>Heading</i> dalam Sepakbola	43
Gambar 4. Teknik Melakukan <i>Dribbling</i>	46
Gambar 5. Teknik Melakukan <i>Shooting</i>	49
Gambar 6. Teknik <i>Ball Control</i>	53
Gambar 7. Lapangan Sepakbola Mini untuk 7 Pemain	56
Gambar 8. Bola Modifikasi.....	56
Gambar 9. Bagan Kerangka Berpikir	65
Gambar 10. Diagram Batang Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo	77
Gambar 11. Diagram Batang Faktor Peraturan Ukuran Lapangan	79
Gambar 12. Diagram Batang Faktor Peraturan Jumlah Pemain	81
Gambar 13. Diagram Batang Faktor Peraturan Bola Masuk dan Keluar Area Lapangan	83
Gambar 14. Diagram Batang Faktor Peraturan Durasi/Waktu Pertandingan	85
Gambar 15. Diagram Batang Faktor Peraturan Wasit	87
Gambar 16. Diagram Batang Faktor Tendangan Penalti.....	89
Gambar 17. Diagram Batang Faktor Peraturan Ukuran Bola	91

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi	110
Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi.....	111
Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba dari FIKK.....	112
Lampiran 4. Surat Keterangan Uji Coba dari Sekolah	113
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari FIKK	114
Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian dari FIKK	115
Lampiran 7. Instrumen Penelitian.....	116
Lampiran 8. Data Uji Coba	120
Lampiran 9. Data Penelitian.....	121
Lampiran 10. Hasil Analisis Deskriptif Statistik.....	123
Lampiran 11. Dokumentasi Uji Coba	126
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian.....	127

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk bertumbuh dan berkembang. Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang direncanakan untuk pembangunan Negara. Pendidikan adalah wadah bagi seseorang untuk mengetahui serta mengembangkan ilmu dan bakat yang ada pada dirinya untuk berkembang ke arah yang lebih baik (Pambudi, dkk. 2019, p. 110). Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal mempunyai peran yang besar dalam pembangunan bangsa dan merupakan tempat yang strategis untuk menciptakan Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Dalam pendidikan formal terdapat Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Mata pelajaran PJOK disampaikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) (Handaka, dkk. 2020, p. 192). Pembelajaran PJOK adalah suatu pembelajaran yang lebih dari sekedar pengajaran pengetahuan dari seorang guru kepada peserta didiknya, lebih dari sekedar itu dalam proses pembelajaran ini harapannya seorang pendidik dapat mengoptimalkan potensi yang ada pada diri peserta didik. PJOK bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan

lingkungan bersih. Aktivitas dalam PJOK direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan nasional (Mawarti & Arsiwi, 2020, p. 56).

Kurikulum pendidikan dasar mata pelajaran PJOK, tujuan umum adalah untuk memperkenalkan dan menumbuhkan sikap positif, keterampilan dasar olahraga dan berbagai aktivitas jasmani untuk meningkatkan kebugaran dan kesehatan peserta didik. PJOK juga harus memberikan pengalaman yang seimbang untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan dalam domain fisik, psikologis, kognitif, dan emosional. PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Sumarsono, dkk. 2019, p. 2).

PJOK pada kenyataannya adalah satu bidang kajian yang sungguh luas, titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, PJOK berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya, hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik (Muhrisin, 2023, p. 2). Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti PJOK yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia. Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya mampu menguasai keterampilan motorik

dari olahraga yang diajarkan, namun harus mengetahui secara kognitif teknik dasar dari olahraga khususnya sepakbola.

Olahraga sepakbola merupakan olahraga yang memasyarakat yang digemari banyak kalangan, dari kalangan anak kecil sampai kalangan orang tua dan dimainkan dari pelosok desa sampai ke kota. Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya (Muslim & Rahmat, 2021, p. 30). Permainan sepakbola yang umum dimainkan oleh orang dewasa terlihat mengalami kesulitan jika diterapkan di Sekolah Dasar (SD), sehingga untuk peserta didik SD menggunakan sepakbola mini. Sepakbola mini bertujuan untuk dimainkan oleh anak-anak. Bentuk lapangan dan peraturannya juga disesuaikan dengan usia anak SD. Jumlah pemain tiap timnya adalah 7 orang pemain inti dan 3 orang pemain cadangan (Marhat, 2021, p. 16).

Selanjutnya Mawa (2020, p. 9) menjelaskan bahwa

sepakbola mini merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari 7/8 pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan tangan dan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Sepakbola mini menjadikan kegiatan pembelajaran sepakbola sesuai dengan karakteristik fisik peserta didik SD. Peralatan yang digunakan sesuai dengan kemampuan fisik dan ukuran tubuh peserta didik serta peraturan yang

digunakan disesuaikan dalam kebutuhan belajar peserta didik menjadikan hasil belajar yang dicapai menjadi optimal. Perkembangan permainan ini, dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di ruangan tertutup (*in door*). Sesuai dengan kurikulum yang dilaksanakan sekarang ini, bahwa di SD juga diberikan permainan sepakbola tetapi dalam Kompetensi Dasar memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar. Permainan sepakbola yang tercantum di dalam kurikulum yaitu memahami konsep dasar dalam berbagai permainan untuk dilaksanakan di SD (Aditya & Azandi, 2020, p. 2).

Kurikulum yang dipakai di SD Negeri 1 Tirtomulyo menggunakan kurikulum 13 (K13) dan di dalam K13 terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang harus diajarkan guru mengenai pembelajaran sepakbola. Peserta didik harus bisa mengetahui, memahami, dan mengaplikasikan sepakbola dengan baik secara mandiri, kreatif dan inovatif, mulai dari cara bermain, teknik yang digunakan saat melakukan permainan maupun cara bermain yang benar dan baik sesuai pembelajaran yang diajarkan dari guru maupun dari sumber informasi lain. Peserta didik bisa mengetahui, memahami, dan mengaplikasikan sepakbola dengan benar, maka peserta didik di SD Negeri 1 Tirtomulyo tidak asal lagi saat melakukan permainan sepakbola .

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Tirtomulyo menunjukkan bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki di SD Negeri 1 Tirtomulyo masih

belum memadai. Sarana dan prasarana yang dimiliki di SD Negeri 1 Tirtomulyo disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Sarana dan Prasarana Pembelajaran PJOK Materi Sepakbola di SD Negeri 1 Tirtomulyo

No	Sarana dan Prasana	Deskripsi
1	Lapangan sepakbola	Ada
2	Gawang	2 buah gawang
3	Bola	Total ada 5 bola, 3 bola kondisinya sudah rusak
4	<i>Cone/marker</i>	8 buah, 2 sudah rusak

Saat pembelajaran PJOK materi permainan sepakbola, menunjukkan bahwa guru hanya memberikan pembelajaran secara mandiri, peserta didik diberikan tugas praktik teknik sepakbola. Berdasarkan informasi guru, bahwa tugas yang dilakukan peserta didik masih banyak yang salah. Gerakan teknik yang dilakukan masih kurang tepat. Pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya mengarah pada aspek psikomotor, guru jarang memberikan materi secara teori.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan 10 peserta didik SD Negeri 1 Tirtomulyo menunjukkan bahwa ada 7 peserta didik (70%) tidak mampu menyebutkan dengan benar macam-macam teknik dasar sepakbola, 3 peserta didik (30%) mampu menyebutkan teknik dasar sepakbola dengan benar meskipun masih kurang tepat. Peserta didik juga mayoritas menjawab salah tentang ukuran lapangan, jumlah pemain, dan waktu yang digunakan dalam permainan sepakbola mini. Hasil tersebut tentunya mengindikasikan bahwa pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan sepakbola mini masih kurang.

Pengetahuan merupakan salah satu kemampuan yang dapat dicapai setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar. Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda, ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada juga yang sama sekali tidak dapat mengambil inti dari apa yang telah dipelajari, sehingga yang didapat hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan dalam. Dapat dikatakan bahwa fungsi pengetahuan adalah sebagai alat bantu manusia dalam memecahkan berbagai persoalan yang ada dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya (Majid, dkk. 2021, p. 221).

Pengetahuan diperoleh melibatkan beberapa faktor, faktor yang pertama dari diri orang yang ingin memperoleh pengetahuan, hal ini terkait dengan daya ingat manusia yang berbeda satu sama lain (Ridwan, dkk. 2021, p. 31). Kemudian faktor lingkungan dan kebudayaan seseorang, ini terkait dengan banyak atau kompleksnya lingkungan. Faktor informasi juga mempengaruhi pengetahuan, hal ini karena informasi yang banyak dan kompleks selain membantu menambah kejelasan tetapi untuk mengolahnya juga membutuhkan keahlian, keterampilan, dan alat yang canggih. Seseorang dikatakan tahu apabila mampu menyampaikan informasi yang didapatnya melalui lisan atau tulisan.

Pembelajaran perlu adanya ranah kognitif (pengetahuan) dan pembelajaran afektif (sikap), sehingga peserta didik dengan mudah memahami pengetahuan dan sikap. Kemampuan anak dapat dibenahi dalam praktek karena pembelajaran ranah kognitif dan ranah afektif dapat digunakan

untuk memfokuskan perhatian, memelihara konsentrasi, menimbulkan dan menjaga motivasi, mengelola kecemasan, harga diri dan perilaku sosial anak. Dengan demikian, guru PJOK mempunyai peranan penting untuk membantu meningkatkan pemahaman atau pengetahuan peserta didik. Oleh karena itu guru PJOK harus bisa menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat pembelajaran PJOK. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Sarana dan prasarana PJOK yang dimiliki di SD Negeri 1 Tirtomulyo masih belum memadai.
2. SD Negeri 1 Tirtomulyo belum mempunyai gawang yang standar yang digunakan anak SD untuk melakukan permainan sepakbola .
3. Pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya mengarah pada aspek psikomotor, guru jarang memberikan materi secara teori.
4. Dari 10 peserta didik, ada 7 peserta didik (70%) tidak mampu menyebutkan dengan benar macam-macam teknik dasar sepakbola.
5. Peserta didik juga mayoritas menjawab salah tentang ukuran lapangan, jumlah pemain, dan waktu yang digunakan dalam permainan sepakbola mini.

6. Belum diketahuinya pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah tidak terlalu luas maka perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini perlu dibatasi pada “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu: “Seberapa tinggi pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian lain sejenis untuk mengetahui pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo.
- c. Memberikan sumbangsih terhadap perkembangan pengetahuan khususnya, mahasiswa PJSD FIKK UNY.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai bahan pertimbangan pihak sekolah dan pemerintah agar lebih meningkatkan proses pembelajaran PJOK dengan memperbaiki segala kekurangan yang ada.
- b. Agar guru lebih kreatif dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang permainan sepakbola mini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan salah satu ranah dalam aspek kognitif. Situmeang (2021, p. 3) menyatakan bahwa

epistemologi atau teori pengetahuan adalah suatu cabang filsafat yang berurusan dengan hakikat dan suatu lingkup pengetahuan, pengandaian-pengandaian dan dasar-dasarnya, serta merupakan pertanggung jawaban atas pertanyaan mengenai pengetahuan yang dimiliki.

Pendapat Ginting (2018, p. 2) 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.

Diungkapkan Jusuf & Raharja (2019, p. 71) bahwa “pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya)”. Pendapat Firdaus (2018, p. 446) 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 menggunakan”.

Pendapat lain, Al Farisi, dkk. (2021, p. 77) menyatakan bahwa “pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya)”. Nihlah (2019, p. 46) menyatakan bahwa:

pengetahuan adalah hasil tahu manusia terhadap sesuatu, atau segala perbuatan manusia untuk memahami suatu objek tertentu”. Lebih lanjut dikatakan bahwa “pengetahuan merupakan penalaran, penjelasan, dan pemahaman manusia tentang segala sesuatu, juga mencakup praktik atau kemampuan teknis dalam memecahkan berbagai persoalan hidup yang belum dibuktikan secara sistematis.

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. Dalam pengertian lain pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui. Pengetahuan juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal mata pelajaran.

b. Klasifikasi Tingkat Pengetahuan

Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkat pengetahuan yang ada. Taksonomi berasal dari Bahasa Yunani *tassein* berarti untuk mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Taksonomi berarti klasifikasi berhirarkhi dari sesuatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi

(Busri, dkk. 2021, p. 24). Semua hal yang bergerak, benda diam, tempat, dan kejadian sampai pada kemampuan berpikir dapat diklasifikasikan beberapa skema taksonomi.

Pendapat Magdalena, dkk. (2020, p. 132) bahwa “dalam taksonomi perilaku Bloom, perilaku dibagi ke dalam tiga klasifikasi perilaku, yaitu perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor”. Perilaku kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Perilaku afektif mencakup tujuan yang berhubungan dengan perubahan sikap, nilai, dan perasaan. Perilaku psikomotor mencakup tujuan yang berhubungan dengan manipulasi dan lingkup kemampuan gerak.

Pendapat Prasetyo (2019, p. 185) bahwa dalam Taksonomi Bloom tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu:

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

Pendapat lain, Notoatmojo (dalam Syampurna, 2018, p. 89) menyatakan bahwa pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat, yaitu:

- 1) Tahu (*know*)
Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang

spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya.

2) Memahami

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Dikenali dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dan sebagainya.

3) Aplikasi

Aplikasi di antara sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya.

4) Analisis

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.

5) Sintesis

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Satu tingkat di atas analisa, seseorang di tingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.

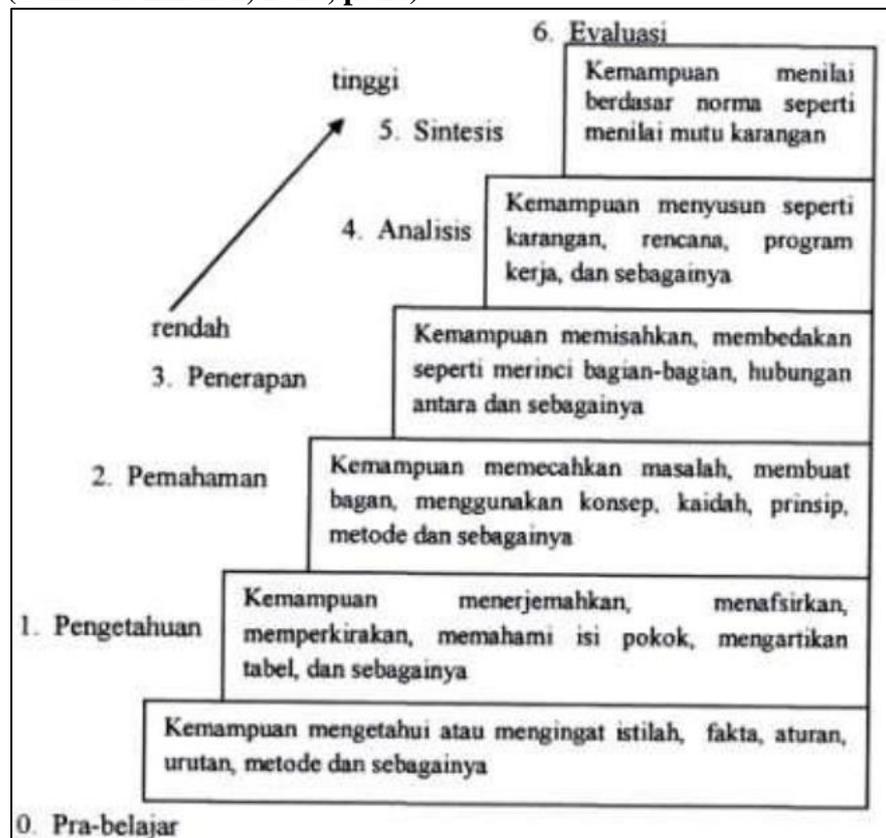
6) Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ditentukan atau telah ada. Dikenali dari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan,

metodologi, dan sebagainya dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

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

Gambar 1. Tingkatan Taksonomi Bloom
(Sumber: Effendi, 2018, p. 15)



Pendapat Anderson & Krathwohl (dalam Maulani, dkk. 2021, p. 44) menjelaskan masing-masing indikator dalam taksonomi Bloom (revisi) sebagai berikut:

1) Mengingat

Proses mengingat merupakan mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Jika tujuan pembelajarannya merupakan meumbuhkan kemampuan untuk meretensi materi pelajaran sama seperti materi yang diajarkan, maka mengingat adalah kategori kognitif yang tepat.

2) Memahami

Memahami merupakan proses mengkontruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Orang memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama atau pengetahuan baru dipadukan dengan kerangka kognitif yang telah ada.

3) Mengaplikasikan

Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Kategori ini terdiri dari dua proses kognitif, yaitu mengeksekusi untuk tugas yang hanya berbentuk soal latihan dan mengimplementasikan untuk tugas yang merupakan masalah yang tidak familier.

4) Menganalisis

Menganalisis melibatkan proses memecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar

bagian-bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasar kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Masing-masing dari kriteria tersebut ditentukan oleh peserta didik. Standar yang digunakan bisa bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Kategori mengevaluasi mencakup proses kognitif memeriksa (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria internal) dan mengkritik (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).

6) Mencipta

Mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan yang diklasifikasikan dalam proses mencipta menuntut peserta didik membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian menjadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya. Proses kognitif yang terlibat dalam mencipta pada umumnya sejalan dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Proses kognitif tersebut yaitu merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi pengetahuan yaitu tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap objek tersebut.

c. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Hendrawan (2019, p. 70) bahwa “pengalaman merupakan sumber pengetahuan, pengalaman juga bisa menjadi suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan”. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu. Sumber informasi dapat berupa media cetak maupun media elektronik, seperti televisi, radio, komputer, surat kabar, buku, dan majalah. Seseorang yang mudah mengakses informasi akan lebih cepat mendapat pengetahuan. Majunya teknologi dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang

inovasi baru yang dapat memberi pengaruh, sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan.

Pendidikan adalah suatu kegiatan atau proses pembelajaran untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan tertentu sehingga sasaran pendidikan itu dapat berdiri sendiri. Tingkat pendidikan turut pula menentukan mudah tidaknya seseorang dalam menyerap dan memahami pengetahuan yang mereka peroleh, pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang semakin baik pula pengetahuannya. Tingkat pendapatan seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga tingkat pendapatan ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang (Puspita, dkk. 2019, p. 24).

Pendapat Kartikasari, dkk. (2019, p. 37) 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 eksternal 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. Semua faktor

tersebut dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar dan penyerapan pengetahuan.

Pendapat Oktavia, dkk. (2018, p. 240) “selain faktor-faktor di atas pengetahuan seseorang juga dipengaruhi oleh: pendidikan, umur, dan masa kerja”. Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang pada orang lain terhadap suatu hal. Tidak dapat dipungkiri bahwa makin tinggi pendidikan seseorang semakin tinggi pula menerima informasi dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya. Sebaliknya jika seseorang tingkat pendidikannya rendah, akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap penerimaan informasi dan nilai-nilai yang baru diperkenalkan.

Menurut Badri, dkk. (2020, p. 141) bahwa

seseorang yang mudah mengakses informasi akan lebih cepat mendapat pengetahuan. Majunya teknologi dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru yang dapat memberi pengaruh, sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan.

Usia seseorang juga mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin baik (Suwaryo & Yuwono, 2017, p. 306). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh

beberapa faktor, di antaranya pendidikan, pengalaman, pendapatan, usia, teknologi, dan lingkungan.

d. Pengukuran Pengetahuan

Pengetahuan seseorang dapat diukur melalui beberapa cara. Pendapat Notoatmodjo (dalam Hendrawan & Hendrawan, 2020, p. 27) bahwa “pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau pengisian angket yang menyatakan tentang isi materi yang ingin diukur dari responden”. Kedalaman pengetahuan yang ingin diketahui atau ukur dapat disesuaikan dengan tindakan pengetahuan. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan yang secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu: (1) Pertanyaan subjektif, misalnya pertanyaan uraian, (2) Pertanyaan objektif, misalnya pertanyaan pilihan ganda, betul salah, dan pertanyaan menjodohkan. Dari dua jenis pertanyaan tersebut, pertanyaan objektif khususnya pilihan ganda lebih disukai untuk dijadikan sebagai alat pengukuran karena lebih mudah disesuaikan dengan pengetahuan dan lebih cepat. Pengukuran pengetahuan dapat diketahui dengan cara orang yang bersangkutan mengungkapkan apa yang diketahui dengan bukti atau jawaban, baik secara lisan maupun tulis. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan.

Pendapat Arikunto (2019, p. 125) bahwa:

pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan

diukur dari subjek penelitian atau responden ke dalam pengetahuan yang ingin diukur dan disesuaikan dengan tingkatannya.

Adapun jenis pertanyaan yang dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dibagi menjadi dua jenis, yaitu: (1) 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. (2) Pertanyaan objektif. Jenis pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (*multiple choice*), betul salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

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

2. Hakikat Pembelajaran PJOK

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dengan kata lain adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Akhiruddin, dkk. (2020, p. 12) menjelaskan bahwa “pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum”.

Haryanto (2020, p. 18) menyatakan bahwa:

pembelajaran secara luas didefinisikan sebagai sembarang proses dalam diri organisme hidup yang mengarah pada perubahan kapasitas secara permanen, yang bukan semata disebabkan oleh penuaan atau kematangan biologis.

Konsep pembelajaran ini bisa diterapkan kepada semua makhluk yang bisa berkembang dan mengembangkan dirinya melalui sebuah proses adaptasi dengan lingkungan di sekitarnya. Proses adaptasi inilah yang sebenarnya mengandung proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dalam berbagai aspek kepribadian yang diperoleh melalui tahapan latihan dan pengalaman dalam suatu lingkungan pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar, sehingga diperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan keahlian serta pembentukan sikap positif peserta didik.

Pembelajaran adalah proses yang terjadi karena interaksi seseorang dengan lingkungannya yang akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku pada berbagai aspek diantaranya pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam setiap pembelajaran terdapat tujuan yang hendak dicapai, apabila tujuan tersebut sudah dapat dicapai maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajarannya berhasil, dengan kata lain tujuan pembelajaran merupakan tolak ukur dari keberhasilan pembelajaran tersebut (Hidayat, dkk. 2020, p. 93).

Dalam pembelajaran, terdapat tiga konsep pengertian. Fajri & Prasetyo, (2015, p. 90) menjelaskan konsep-konsep tersebut, yaitu:

- 1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif. Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki, sehingga dapat menyampaikannya kepada peserta didik dengan sebaik-baiknya.
- 2) Pembelajaran dalam pengertian institusional. Secara institusional, pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar, sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam peserta didik yang memiliki berbagai perbedaan individual.
- 3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif. Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar peserta didik. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Djamaludin & Wardana (2019, p. 14) menjelaskan bahwa:

pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik

agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar. Perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

b. Pembelajaran PJOK

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional (Walton-Fisette & Sutherland, 2018, p. 12). PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat, sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan

dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. PJOK merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015, p. 66).

Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, dan emosional. Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh yang mencakup aspek fisik, kognitif, afektif, emosional, sosial dan moral. PJOK merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek *physical*, *psychomotor*, *cognitif*, dan aspek afektif (Komarudin, 2016, p. 14).

Mata pelajaran PJOK disampaikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK). Cakupan materi PJOK pada jenjang sekolah menengah meliputi, p. (1) permainan bola besar; (2) permainan bola kecil; (3) pembelajaran atletik; (4) pembelajaran seni beladiri; (5) kebugaran jasmani; (6)

pembelajaran senam lantai; (7) aktivitas gerak berirama; (8) pembelajaran renang; (9) pergaulan sehat remaja/pertumbuhan dan perkembangan remaja; (10) Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif (NAPZA) atau pola makan sehat, bergizi, dan seimbang (Handaka, dkk. 2020, p. 192).

PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memiliki peranan dalam membina pertumbuhan fisik, pengembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penghayatan nilai-nilai serta pembentukan pola hidup yang sehat. Tujuan PJOK di sekolah dasar juga mempertimbangkan adanya tujuan pembelajaran, kemampuan peserta didik, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, serta aktivitas pembelajaran. Materi dalam PJOK mempunyai beberapa aspek di antaranya aspek permainan dan olahraga, aspek pengembangan, aspek uji diri/senam, aspek ritmik, aspek akuatik, aspek pendidikan luar kelas, dan aspek kesehatan (Kurniawan & Suharjana, 2018, p. 51).

Pembelajaran PJOK adalah suatu pembelajaran yang lebih dari sekedar pengajaran pengetahuan dari seorang guru kepada peserta didiknya, lebih dari sekedar itu dalam proses pembelajaran ini harapannya seorang pendidik dapat mengoptimalkan potensi yang ada pada diri peserta didik . Pembelajaran PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. PJOK bertujuan untuk

mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih. Aktivitas dalam PJOK direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan nasional (Mawarti & Arsiwi, 2020, p. 56).

Mata pelajaran PJOK pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Iswanto, 2017, p. 79). PJOK adalah mata pelajaran yang proses pembelajarannya lebih dominan dilaksanakan di luar kelas, sehingga anak akan lebih mudah untuk mempelajari banyak hal di lingkungannya, karena pada dasarnya tujuan penjas tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik anak saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif dan afektif (Kusriyanti & Sukoco, 2020, p. 35).

PJOK menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini untuk tujuan, pengambilan keputusan dan sebagainya serta dapat dimofikasi dalam pembelajaran. Pendidikan olahraga adalah model pedagogis di mana literasi fisik dapat dioperasionalkan dalam pembelajaran. Bukti substansial bahwa model tersebut memiliki fitur

pedagogis berbeda yang berkontribusi pada atribut spesifik individu yang melek fisik dalam PJOK (Asnaldi, dkk. 2018, p. 16).

PJOK adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, ketampilan, motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral. PJOK adalah salah satu mata pelajaran wajib yang dilaksanakan mulai dari jenjang SD, SMP, SMA/SMK. Tujuan dari PJOK adalah untuk mencapai berbagai hasil pendidikan pada peserta didik melalui model pembelajaran yang berbeda yaitu dengan aktivitas fisik. Kurikulum 2013 merupakan acuan dasar dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia saat ini (Komarudin, 2021, p. 58).

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani, dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, hakekatnya PJOK adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan *holistic* dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono, dkk, 2020, p. 42).

PJOK merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosional, pengetahuan, serta perilaku hidup sehat dan aktif. PJOK merupakan sistem pembelajaran yang memberikan pengaruh pada karakter peserta didik dalam bertindak bersama atau berinteraksi secara sosial, saling menghargai hak dan kesetaraan orang lain (Imammulhaq, dkk. 2021, p. 33). Tujuan dari PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Sumarsono, dkk. 2019, p. 2).

PJOK merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan peserta didik sebagai individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Hal ini dikarenakan pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Dengan adanya PJOK, maka potensi diri dari seseorang akan dapat berkembang (Utami & Purnomo, 2019, p. 11). Salah satu tujuan utama dari PJOK adalah untuk mendorong motivasi terhadap subjek untuk meningkatkan prestasi akademik atau latihan latihan fisik.

Tujuan dari PJOK adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik dan tidak bisa disangkal pula ada yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Dengan demikian proses pembelajaran PJOK dapat membentuk karakter yang kuat untuk peserta didik, baik fisik, mental maupun sosial, sehingga di kemudian hari diharapkan peserta didik memiliki budi pekerti yang baik, bermoral, serta mandiri dan bertanggung jawab (Mahardhika, dkk., 2018, p. 63). PJOK tidak dapat dilepaskan dari usaha pendidikan pada umumnya. PJOK merupakan rangkaian kegiatan aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga, yang bertujuan untuk membangun peserta didik yang sehat sekaligus kuat, sehingga mampu menghasilkan prestasi akademik yang tinggi (Aguss, dkk. 2021, p. 2).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa PJOK adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang. Proses pembelajaran PJOK dapat membentuk karakter yang kuat untuk peserta didik, baik fisik, mental maupun sosial, sehingga di kemudian hari diharapkan peserta didik memiliki budi pekerti yang baik, bermoral, serta mandiri dan bertanggung jawab. Dengan

pendidikan jasmani yang baik, maka akan mempengaruhi pertumbuhan seseorang ke arah kehidupan jasmani ataupun fisik yang terprogram, terarah dan sistematis untuk mendapatkan hasil atau manfaat dari berolahraga.

3. Hakikat Sepakbola Umum

Sepakbola merupakan salah satu cabang yang digemari oleh masyarakat Indonesia. Olahraga ini sudah memasyarakat di kalangan bawah hingga kalangan atas. Di Indonesia olahraga sepakbola sudah dikenal berpuluh-puluh tahun, tetapi belum mampu bersaing di tingkat dunia. Saat ini di Indonesia, sepakbola mengalami perkembangan yang sangat pesat (Komarudin & Risqi, 2020, p. 1). Adi & Andiana (2020, p. 113) menyatakan bahwa “sepakbola berasal dari dua kata yaitu “sepak” dan “bola”. Sepak atau menyepak dapat diartikan menendang (menggunakan kaki), sedangkan “bola” yaitu alat permainan yang berbentuk bulat berbahan karet, kulit atau sejenisnya”.

Sepakbola adalah permainan untuk mencari kemenangan. Dimana menurut *FIFA Laws of the Game*, kemenangan ditentukan dengan cara cetak gol lebih banyak daripada kebobolan. Sepakbola dimainkan dengan 2 regu yang masing-masing regu beranggotakan 11 pemain dan juga pemain cadangan. Sepakbola merupakan suatu cabang olahraga yang dimainkan dengan 1 bola yang diperebutkan oleh 2 regu yang saling berhadapan, dengan tujuan mencetak gol ke gawang lawan sebanyak-

banyaknya, dan mempertahankan gawang dari serangan lawan agar tidak kemasukan gol (Misbahuddin & Winarno, 2020, p. 215).

Pendapat Aji (2021, p. 23) bahwa “sepakbola merupakan suatu permainan yang dilakukan dengan cara menepak bola, dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola”. Di dalam memainkan sepakbola, setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan, kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang yang diperbolehkan menangkap bola dengan tangan, itu pun hanya dalam kotak penalti. Sepakbola merupakan permainan beregu yang tiap regunya terdiri tersebut 11 pemain. Pendapat Keliat & Helmi (2018, p. 45),

sepakbola dimainkan dalam dua babak (2x45 menit) dengan waktu istirahat 15 menit di antara dua babak tersebut. Mencetak gol ke gawang lawan merupakan tujuan dari setiap kesebelasan dinyatakan menang apabila dapat mencetak gol lebih banyak daripada lawannya ketika waktu berakhir.

Selaras dengan hal tersebut, Andriansyah & Winarno (2020, p. 14) menyatakan bahwa, “Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang”. Permainan ini hampir seluruhnya menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Mencapai kerjasama *team* yang baik diperlukan pemain-pemain yang dapat menguasai semua bagian-bagian dan macam-macam teknik dasar dan keterampilan sepakbola, sehingga dapat memainkan bola dalam segala posisi dan

situasi dengan cepat, tepat, dan cermat artinya tidak membuang-buang energi dan waktu.

Sepakbola merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua tim, dimana masing-masing tim terdiri dari 11 orang pemain dan dimainkan dalam waktu 2 x 45 menit. Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling digemari di seluruh dunia yang bisa dimainkan oleh semua orang baik laki-laki maupun perempuan secara berkelompok (Rizqi & Arsila, 2021, p. 66). Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengan (tangan). Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya, baik dengan kaki maupun tangan. Jenis permainan ini bertujuan untuk menguasai bola dan memasukkan ke dalam gawang lawannya sebanyak mungkin dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah suatu permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain dan dimainkan dalam waktu 2 x 45 menit termasuk seorang penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang yang

dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya atau di area kotak penalti.

4. Hakikat Sepakbola Mini

a. Pengertian Sepakbola Mini

Sepakbola mini merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari 7/8 pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan sepakbola mini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan tangan dan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Perkembangan permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di ruangan tertutup (*in door*). Pada permainan sepakbola mini dibutuhkan gabungan berbagai teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik serta mampu melakukan kerjasama antar teman satu tim. Adapun hal yang menjadi tujuan dalam permainan sepakbola mini mulai dari menguasai permainan, menghentikan serangan lawan agar gawang tidak kemasukan gol serta melakukan serangan ke gawang lawan untuk mencetak gol dan memperoleh kemenangan. Sepakbola mini adalah salah satu cabang olahraga yang mengharuskan seseorang memiliki keterampilan dalam permainannya. Gerakan-gerakan yang terjadi dalam permainan sangat kompleks (Marianingsih, 2021, p. 12).

Sesuai dengan kurikulum yang dilaksanakan sekarang ini, bahwa di SD juga diberikan permainan sepakbola tetapi dalam Kompetensi Dasar memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar. Permainan sepakbola yang tercantum di dalam kurikulum yaitu memahami konsep dasar dalam berbagai permainan untuk dilaksanakan di SD (Aditya & Azandi, 2020, p. 2). Permainan sepakbola yang umum dimainkan oleh orang dewasa terlihat mengalami kesulitan jika diterapkan di sekolah-sekolah. Agar permainan sepakbola dapat dilaksanakan di SD, maka kemudian diwujudkan dalam bentuk pengembangan permainan sepakbola mini. Selain itu permainan sepakbola mini ini merupakan permainan sepakbola yang sifatnya lebih sederhana, permainan sepakbola mini yang dikembangkan ini masih memberikan toleransi tertentu.

Sepakbola di SD sangat tidak efektif karena di SD belum tentu adanya sekolah yang memfasilitasi lapangan maupun alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran sepakbola. Kebanyakan SD hanya bermain dengan asal dan memanfaatkan peralatan yang ada untuk bermain sepakbola. Anak SD juga belum semua mengetahui ukuran lapangan yang standar dan cara bermain sepakbola yang baik dan benar itu seperti apa. Sering disebut dalam SD sepakbola mini karena pada dasarnya sepakbola untuk anak SD dan sepakbola untuk anak dewasa sedikit berbeda.

Pendapat Kemendikbud (2020, p. 32) bahwa:

hakikat sepakbola untuk anak usia 10-12 tahun adalah: (1) Jumlah pemain tiap regu 7 anak. (2) Ukuran lapangan panjang 25-42 meter dan lebar 15-25 meter. (3) Ukuran gawang tinggi 2 meter, lebar 5 meter. (4) Titik penalti 9 meter dari gawang.

Perbedaan sepakbola pada umumnya dan sepakbola untuk SD atau sering juga disebut sepakbola mini ini bisa dikatakan sangat berbeda karena menyesuaikan umur masing-masing dari usia anak dari mulai dari U6, U8, U10, dan U12 itu termasuk ke dalam sepakbola untuk anak SD. Sepakbola mini bertujuan untuk dimainkan oleh anak-anak. Bentuk lapangan dan peraturannya juga disesuaikan dengan usia anak SD. Jumlah pemain tiap timnya adalah 7 orang pemain inti dan 3 orang pemain cadangan (Marhat, 2021, p. 17).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sepakbola mini merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari 7/8 pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan sepakbola mini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan tangan dan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Ukurannya juga lebih kecil daripada sepakbola pada umumnya.

b. Teknik Dasar Sepakbola

Teknik dasar bermain sepakbola merupakan semua gerakan yang diperlukan untuk bermain sepakbola, dan untuk dapat bermain sepakbola dengan baik, seorang pemain perlu meningkatkan keterampilan teknik dasar sepakbola tersebut. Pendapat Erfayliana & Wati (2020, p. 160) bahwa teknik dasar dalam sepakbola terdiri dari teknik menendang bola, menahan bola, menggiring bola, menyundul bola, gerak tipu, merebut bola, lemparan ke dalam, dan teknik penjaga gawang. Pendapat Rizhardi (2020, p. 2) bahwa:

teknik dasar bermain sepakbola meliputi teknik tanpa bola dan teknik dengan bola. Ditinjau dari pelaksanaan permainan sepakbola bahwa, gerakan-gerakan yang terjadi dalam permainan adalah gerakan-gerakan dari badan dan macam-macam cara memainkan bola.

Teknik dasar sepakbola merupakan keterampilan ataupun kemampuan yang dimiliki seorang pemain untuk melakukan gerakan yang berhubungan dengan sepakbola. Pendapat Akhmad & Suriatno (2018, p. 48) bahwa “dalam permainan sepakbola terdapat beberapa macam teknik dasar, yaitu mengoper bola (*passing*), menendang bola (*shooting*), menyundul bola (*heading*) dan menggiring bola (*dribbling*)”. Pendapat Firlando, dkk. (2020, p. 166) bahwa:

teknik dasar yang perlu dimiliki oleh pemain sepakbola adalah menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan ke dalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*).

Pendapat Santoso (2014, p. 42) bahwa “agar pemain bola dapat bermain dengan baik, maka salah satu hal yang harus dimilikinya adalah teknik bermain sepakbola yang baik dan benar”. Adapun teknik dalam sepakbola meliputi teknik sepabola tanpa bola dan teknik sepakbola dengan bola. Seorang pemain yang menguasai teknik dasar bermain sepakbola yang baik, tentu akan mampu bermain sepakbola dengan baik pula. Yulianto (2021, p. 20) menyatakan bahwa “untuk dapat bermain sepakbola yang baik pemain harus menguasai keterampilan teknik bermain sepakbola”. Keterampilan teknik sepakbola ini akan sangat menunjang keterampilan dasar bermain sepakbola. Teknik dasar dan *skill* bermain sepakbola ada lima yakni: (1) *controlling the ball*, (2) *passing*, (3) *dribbling*, (4) *shooting*, (5) *heading*, (6) *goal keeping*. Masing-masing teknik dijelaskan sebagai berikut:

1) Pengertian *Passing* Sepakbola

Keterampilan *passing* merupakan teknik yang paling penting dan paling utama yang harus dikuasai oleh pemain sepakbola. Keterampilan *passing* adalah hal yang penting untuk menghubungkan pemain dengan pemain yang lainnya di dalam lapangan. *Passing* adalah unsur yang paling mendasar dari permainan tim (Nugraha & Hadinata, 2019, p. 14). Sebagai teknik dasar yang fundamental dalam sepakbola, maka sebaiknya *passing* dilatih sedini mungkin kepada pemain,

sehingga dalam usia muda pemain sudah memiliki *passing* yang baik. Keterampilan *passing* yang baik akan membantu pemain mudah dalam menjalani pertandingan.

Pemain bisa memberikan *passing* kepada teman sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Tujuan ini tergantung situasi di lapangan, jika berada di area pertahanan lawan, *passing* sebagai umpan matang (*assist*) kepada teman untuk mencetak gol. Sebaliknya, jika di area pertahanan sendiri, *passing* bisa dilakukan untuk mengamankan daerah pertahanan sendiri (*clearing*). Bahtra (2022, p. 104) menjelaskan beberapa tujuan *passing* yang dilakukan pemain dalam pertandingan sepakbola, antara lain:

- a) Untuk memberikan bola kepada teman (mengoper),
- b) Memasukkan bola ke gawang lawan (mencetak gol),
- c) Untuk menghidupkan bola kembali setelah terjadi suatu pelanggaran seperti tendangan bebas, tendangan penjur, tendangan hukuman, tendangan gawang dan sebagainya (memulai pertandingan),
- d) Untuk melakukan *clearing* untuk pembersihan dengan jalan menyapu bola yang berbahaya di daerah sendiri atau dalam usaha membendung serangan lawan pada daerah pertahanan sendiri.

Passing yang baik adalah *passing* yang akurat dan memiliki kekuatan yang pas sampai ke pemain yang menerima *passing*. *Passing* yang berkualitas akan memberi peluang yang lebih baik untuk mencetak gol karena pada saat menerima bola berada pada lokasi yang lebih menguntungkan jika dibandingkan dengan *passing* yang dilakukan dengan lemah

atau tidak terarah. *Passing* harus diberikan kepada teman tepat berada di depan telapak kakinya, sehingga dapat melakukan kontrol dengan baik dan dapat segera melakukan *passing* ke pemain lain atau melakukan eksekusi tendangan ke gawang lawan. Pemain yang akan melakukan *passing* harus melihat posisi teman yang akan menerima bola, apakah dalam keadaan bebas atau dalam penjagaan lawan. Hal ini untuk menentukan arah *passing* yang akan diberikan agar bola tidak bisa direbut atau diintersep lawan (Yogatama & Irawadi, 2019, p. 704).

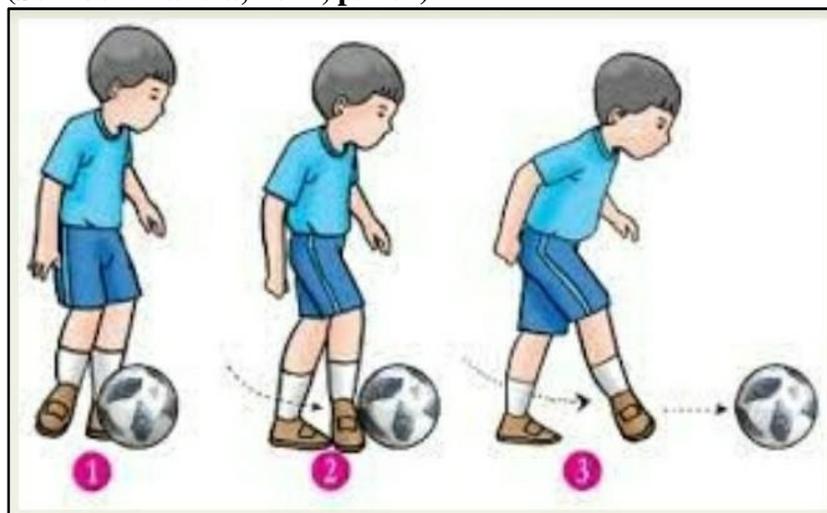
Dalam pelaksanaannya di lapangan, teknik *passing* atau mengoper bola di bagi atas dua. Teknik mengoper bola (*passing*) ada dua jenis, yaitu *short pass* dan *long pass*. Pelaksanaan *short pass* dilakukan untuk jarak yang tidak terlalu jauh dan dengan kekuatan yang sedang. *Long pass* dilakukan untuk jarak yang jauh dan menggunakan bagian kaki yang diinginkan dengan kekuatan penuh. Namun, terkadang jarak antar pemain tidak terlalu dekat dan tidak terlalu jauh, maka ini sering disebut dengan *medium pass* (*passing* jarak menengah). Maka saat melakukan *passing* pemain harus memperhatikan jaraknya dengan jarak teman, sehingga *passing* akan tepat sasaran yang dituju (Bahtra, 2022, p. 105).

Bahtra (2022, p. 106) menjelaskan teknik pelaksanaan *passing* sebagai berikut:

- a) Persiapan
- (1) Berdiri menghadap target
 - (2) Letakkan kaki yang menahan keseimbangan disamping bola
 - (3) Arahkan kaki ke target
 - (4) Bahu dan pinggul lurus dengan target
 - (5) Tekukkan sedikit lutut kaki
 - (6) Ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang
 - (7) Tempatkan kaki dalam posisi menyamping
 - (8) Tangan direntangkan untuk menjaga keseimbangan
 - (9) Kepala tidak bergerak
 - (10) Fokuskan perhatian pada bola
- b) Pelaksanaan
- (1) Tubuh berada di atas bola
 - (2) Ayunkan kaki yang akan menendang ke depan
 - (3) Jaga kaki agar tetap lurus
 - (4) Tendang bagian tengah bola dengan bagian samping dalam kaki
- c) *Follow Through*
- (1) Pindahkan berat badan ke depan
 - (2) Lanjutkan dengan gerakan searah dengan bola
 - (3) Gerakan akhir berlangsung dengan mulus.

Gambar teknik *passing* dalam sepakbola dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:

Gambar 2. Teknik *Passing* dalam Sepakbola
(Sumber: Bahtra, 2022, p. 107)



2) Pengertian *Heading* Sepakbola

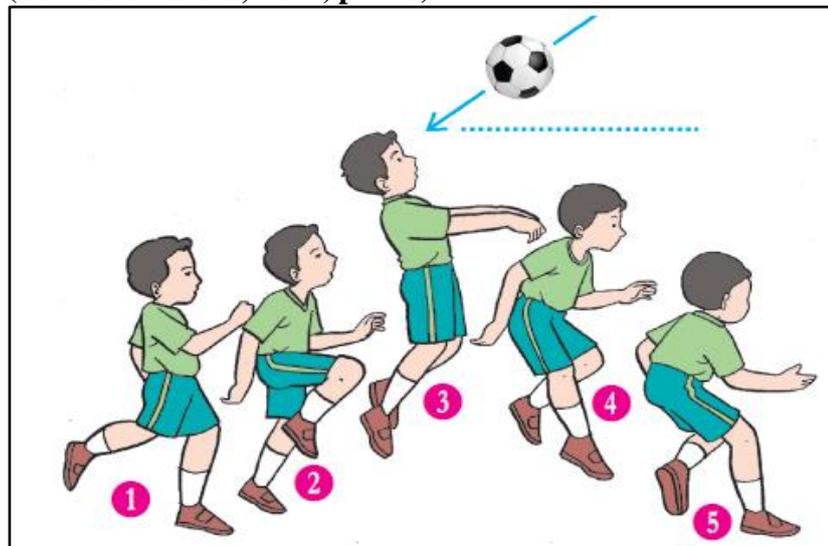
Heading adalah salah satu teknik dalam sepakbola dengan menggunakan kepala. *Heading* adalah mengarahkan bola dengan kepala dengan tujuan untuk menjauhkan bola dari gawang, *passing*, atau mencetak gol. *Heading* merupakan teknik yang diperlukan untuk memberikan pelengkap yang efektif selain bermain dengan kaki (Barlian, 2020, p. 74). Situasi pertandingan terkadang bola yang datang melayang di udara, maka pemain harus menggunakan kepala untuk menguasainya. Bahtra (2022, p. 111) menjeaskan bahwa

heading yang dilakukan pemain memiliki tujuan tertentu, antara lain: (1) untuk mencetak gol, (2) untuk memberikan bola kepada teman atau mengoper bola, (3) untuk membuang bola atau menjauhkan bola dari daerah pertahanan (*clearance*).

Bagi kebanyakan pemain, *heading* adalah bagian yang paling lemah dalam permainan. Pelaksanaan keterampilan *heading* yang benar membutuhkan koordinasi antara gerakan, waktu lompatan yang tepat, dan kemantapan untuk mengalahkan lawan. Pemain pemula sering merasa sulit untuk mengkombinasikan semua elemen tersebut secara serentak. Agar bisa melakukan *heading* dengan baik pemain harus memahami prinsip-prinsip atau *coaching point* dalam *heading*. Bahtra (2022, p. 118) menjelaskan cara melakukan *heading*, sebagai berikut:

- a) Persiapan
 - (1) Luruskan bahu dengan bola yang datang
 - (2) Tekukkan lutut
 - (3) Tahan berat badan pada bantalan telapak kaki
 - (4) Tarik tangan ke belakang
 - (5) Fokuskan perhatian pada bola
- b) Pelaksanaan
 - (1) Melompat ke atas
 - (2) Melompat dengan kedua kaki
 - (3) Angkat tangan ke atas
 - (4) Melengkungkan badan
 - (5) Tarik dagu ke dada
 - (6) Leher tidak bergerak
 - (7) Sentakkan badan ke depan
 - (8) Kontak bola dengan kening
 - (9) Mata terbuka dan mulut tertutup.
- c) *Follow-Through*
 - (1) Gerakan kening pada saat kontak dengan bola
 - (2) Lanjutkan gerakan akhir dengan badan.
 - (3) Tangan direntangkan kesamping untuk menjaga keseimbangan.
 - (4) Mendarat dengan halus di atas permukaan lapangan dengan kedua kaki.

Gambar 3. Teknik *Heading* dalam Sepakbola
 (Sumber: Bahtra, 2022, p. 120)



3) Pengertian *Dribbling* Sepakbola

Keterampilan *dribbling*/menggiring bola merupakan salah satu teknik yang sangat besar peranannya dalam permainan sepakbola. Pemain yang memiliki keterampilan menggiring bola yang baik adalah pemain yang mampu mengacaukan pertahanan lawan dan mampu membuka ruang bagi rekan satu timnya ketika menggiring bola. Pemain yang memiliki kualitas menggiring bola yang baik akan dijaga lebih dari satu orang, sehingga pemain yang menggiring bola dapat memberikan umpan kepada rekan satu timnya yang leluasa untuk melakukan serangan ke daerah pertahanan lawan. Menggiring bola dalam situasi bermain artinya membawa bola dari satu lini ke lini lainnya dengan cara menggiring bola dari kaki ke kaki bila ruang gerak sempit karena lawan menutup ruang gerak daerahnya. Kemampuan menggiring bola yang baik adalah ketika pemain dapat menerobos ke daerah pertahanan lawan dan mencetak gol ketika berhadapan dengan penjaga gawang lawan (Andriansyah & Winarno, 2020, p. 14).

Gerakan *dribbling* terdiri dari beberapa gerakan yaitu gerakan merubah arah, dan gerakan melindungi bola yang didukung komponen biomotor antara lain kelincahan dan kelentukan (*flexibility*) (Arwandi & Firdaus, 2021, p. 7). *Dribbling* merupakan salah satu teknik atau keterampilan yang

paling penting yang harus dikuasai oleh seorang pemain sepakbola. *Drbbling* merupakan teknik dalam permainan sepakbola yang di mana dalam teknik tersebut pemain dituntut melindungi, mengerakan bola ke arah depan, samping, belakang, dan teknik tersebut merupakan perpaduan beberapa komponen kondisi fisik yaitu kecepatan, kelincahan, keseimbangan, kekuatan dan kelentukan (Amra & Soniawan, 2020, p. 759).

Menggiring bola dapat dibedakan menjadi 4 teknik yaitu: (1) menggiring bola dengan kaki bagian dalam, (2) menggiring bola dengan kura-kura kaki bagian luar, (3) menggiring bola dengan kura-kura kaki bagian atas atau penuh, (4) menggiring dengan kura-kura kaki bagian dalam. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat menggiring bola antara lain: (1) bola harus terkontrol atau dekat dengan kaki, (2) bola harus dalam perlindungan kaki (kaki harus sesuai dengan posisi lawan yang ingin merebut bola), (3) pandangan luas atau tidak terpaku pada bola, (4) dibiasakan dengan kaki kanan dan kaki kiri. *Dribbling* bola sama seperti melakukan tendangan pendek, namun bola berada dekat kaki. Biasanya, teknik ini dilakukan untuk mendekati sasaran atau target dengan melewati beberapa lawan yang siap menghadang (Prastiwi & Fatkhuroyana, 2020, p. 31)

Pendapat Ardiansyah & Komaini (2019, p. 32)

menyatakan bahwa:

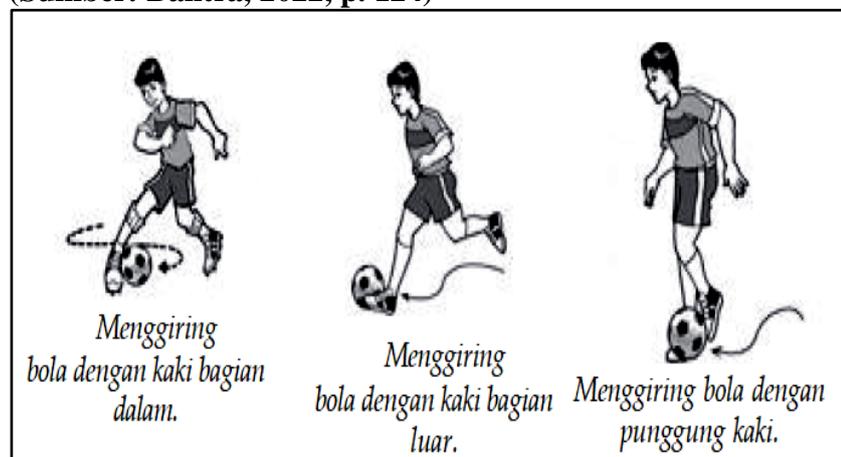
pada olahraga sepakbola banyak faktor yang menentukan kemampuan *dribbling* seorang pemain di antaranya, motivasi pemain dalam latihan, kemampuan pelatih, sarana dan prasarana, bakat serta kemampuan fisik seperti kelincahan, kelentukan, kecepatan, daya tahan, serta koordinasi.

Bahtra (2022, p. 123) menjelaskan cara pelaksanaan

dribbling sepakbola sebagai berikut:

- a) Persiapan
 - (1) Postur tubuh tegak
 - (2) Bola didekat kaki
 - (3) Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik.
- b) Pelaksanaan
 - (1) Fokuskan perhatian pada bola
 - (2) Tendang bola dengan permukaan *instep* atau *outside instep* sepenuhnya
 - (3) Dorong bola ke depan beberapa kali.
- c) *Follow-Through*
 - (1) Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik
 - (2) Bergerak mendekati bola
 - (3) Dorong bola ke depan.

Gambar 4. Teknik Melakukan *Dribbling*
(Sumber: Bahtra, 2022, p. 124)



4) Pengertian *Shooting* Sepakbola

Salah satu teknik dalam permainan sepakbola yaitu *shooting*. Menendang bola dapat dilakukan dalam keadaan bola diam, menggelinding maupun melayang di udara. Namun, dalam penelitian penulis memilih menendang bola dalam keadaan diam. Teknik tendangan atau perkenaan bola pada kaki pada saat menendang dalam sepakbola ada tujuh, yaitu: (1) menendang dengan kaki sebelah dalam, (2) menendang dengan kura-kura kaki penuh, (3) menendang dengan kura-kura kaki bagian dalam, (4) menendang dengan kura-kura kaki bagian luar, (5) menendang dengan tumit, (6) menendang dengan ujung sepatu, (7) menendang dengan paha (Vinando, dkk. 2017, p. 28).

Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik, akan dapat bermain secara efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*), dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*). Dalam menendang ada banyak hal yang dapat diperhatikan baik dari segi kerasnya tendangan, jauhnya tendangan maupun keakuratan tendangan itu sendiri. Dalam hal ini faktor yang mendukung untuk ketiga hal tersebut teknik dan

latihan yang dilakukan secara terus menerus (Rizki, dkk. 2019, p. 2).

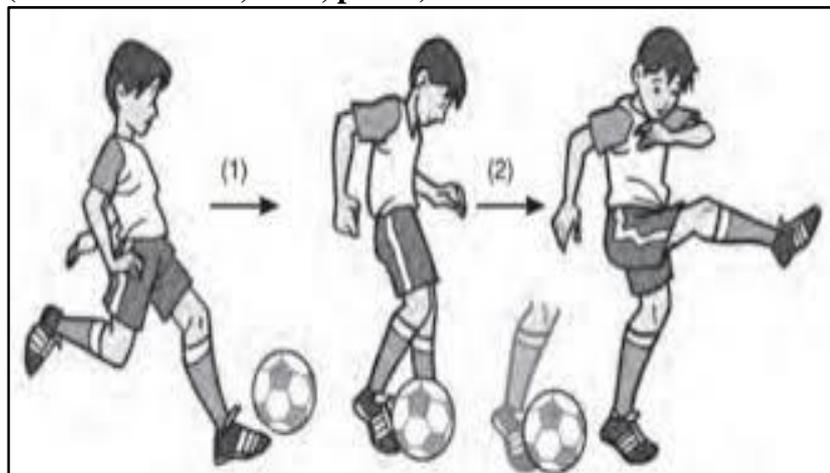
Bahtra (2022, p. 126) menyatakan bahwa “kemampuan untuk melakukan *shooting* dengan kuat dan akurat dalam menggunakan kedua kaki adalah suatu keharusan bagi pemain”. Situasi dalam permainan akan menyebabkan bola yang ditendang berbeda-beda posisinya. Jika bola berada dikaki kanan, maka harus melakukan *shooting* dengan kaki kanan, sebaliknya jika bola berada di kaki kiri, maka lakukan *shooting* dengan kaki kiri. Namun kebanyakan pemain dalam bermain sepakbola hanya mengandalkan satu kaki saja, sehingga ketika bola berada di kaki yang lemah bola dipindahkan dulu ke kaki yang lebih kuat. Hal ini akan menyebabkan ada kesempatan bagi lawan untuk menutup ruang, sehingga momen untuk *shooting* jadi hilang.

Shooting adalah titik akhir dari permainan menyerang. Hal ini diperlukan untuk dapat menggunakan semua titik kontak agar dapat memvariasikan lintasan atau area. Selain itu *shooting* membutuhkan keberanian, kepercayaan diri, sentuhan egoisme, dan imajinasi. Kondisi ini menggambarkan bahwa saat melakukan *shooting* pemain harus memiliki mental yang baik dan memiliki imajinasi yang kuat agar bola yang ditendang kuat

dan terarah sesuai sasaran yang diinginkan. Adapun pelaksanaan *shooting* menurut Bahtra (2022, p. 178) adalah sebagai berikut:

- a) Persiapan melakukan *shooting*
 - (1) Dekati bola dari belakang pada sudut tipis
 - (2) Letakkan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola
 - (3) Tekukkan lutut kaki tersebut
 - (4) Rentangkan tangan ke samping ntuk menjaga keseimbangan
 - (5) Tarik kaki yang menendang ke belakang
 - (6) Luruskan kaki tersebut
 - (7) Kepala tidak bergerak
 - (8) Fokuskan perhatian pada bola
- b) Pelaksanaan
 - (1) Luruskan bahu dan pinggul dengan target
 - (2) Tubuh di atas bola
 - (3) Sentakkan kaki yang akan menendang, sehingga lurus
 - (4) Jaga agar kaki tetap kuat
 - (5) Tendang bagian tengah bola dengan *instep*
- c) *Follow through*
 - (1) Daya gerak ke depan melalui pon kontak
 - (2) Sempurnakan gerakan akhir dari kaki yang menendang
 - (3) Kaki yang menahan keseimbangan terangkat dari permukaan lapangan

Gambar 5. Teknik Melakukan *Shooting*
(Sumber: Bahtra, 2022, p. 179)



5) Pengertian Menghentikan Bola (*Stopping*)

Salah satu teknik dasar dalam sepakbola yang tidak luput dari perhatian pemain adalah keterampilan mengontrol bola. Mengontrol bola dalam bermain sepakbola merupakan usaha untuk menghentikan atau mengambil bola untuk dikuasai sepenuhnya. Dalam perkembangan persepakbolaan modern, *ball control* tidak hanya berusaha untuk menghentikan bola yang datang tetapi bagaimana pemain juga berusaha untuk menguasai bola sepenuhnya sehingga lawan sulit untuk merebutnya. Kontrol bola adalah menerima dan mengarahkan bola secara tepat di udara atau di lapangan (Bahtra, 2022, p. 108).

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuannya menghentikan bola untuk mengontrol bola. Dilihat dari perkenaan bagian badan yang pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki, paha, dan dada. Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, dan telapak kaki (Nur, dkk. 2022, p. 184).

Menghentikan bola atau yang sering disebut mengontrol bola terjadi ketika seorang pemain menerima *passing* atau menyambut bola dan mengontrolnya, sehingga pemain tersebut dapat bergerak dengan cepat untuk melakukan *dribbling*,

passing atau *shooting*. Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dalam permainan sepakbola yang penggunaannya dapat bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola adalah untuk mengontrol bola, yang termasuk di dalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan atau mengubah arah permainan, dan memudahkan untuk melakukan *passing*. Dilihat dari perkenaan bagian badan yang pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki, paha, dan dada. Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, dan telapak kaki (Khalik, 2017, p. 218).

Kontrol dengan bagian kaki seperti yang disebutkan di atas bisa digunakan sesuai dengan arah datangnya bola dan kenyamanan pemain melakukan kontrol. Selain itu tujuan pemain setelah mengontrol bola merupakan pertimbangan lainnya, sehingga akan lebih efektif dan efisien dalam bermain. Bahtra (2022, p. 110) menjelaskan pelaksanaan kontrol dengan kaki bagian dalam sebagai berikut:

- 1) Persiapan
 - (a) Bahu dan pinggul lurus dengan bola yang akan datang.
 - (b) Bergeraklah ke arah bola
 - (c) Julurkan kaki yang akan menerima bola untuk menjemputnya
 - (d) Letakan kaki dalam posisi menyamping
 - (e) Jaga kaki agar tetap kuat.

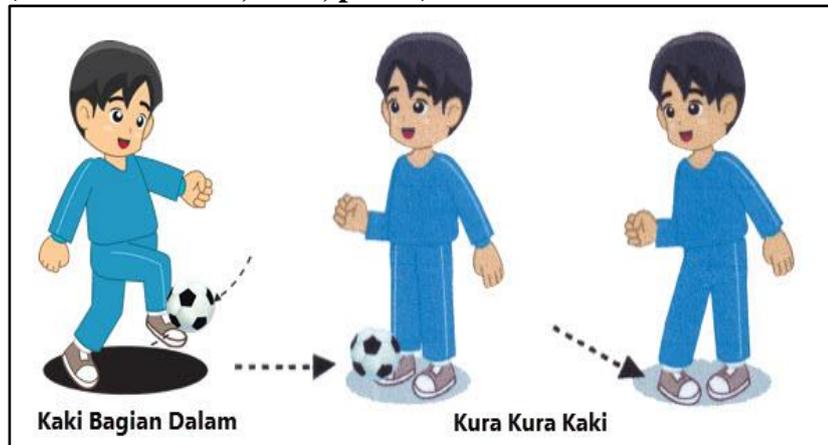
- (f) Kepala tidak bergerak dan memperhatikan bola.
- 2) Pelaksanaan
 - (a) Terima bola dengan bagian samping kaki dalam
 - (b) Tarik kaki untuk mengurangi benturan
 - (c) Arahkan bola ke ruang terbuka menjauh dari lawan yang terdekat.
- 3) *Follow-Through*
 - (a) Tegakan kepala dan lihat kelapangan
 - (b) Dorong bola ke arah gerakan selanjutnya.

Selanjutnya kontrol bola bawah bisa dilakukan dengan kaki bagian luar, kontrol ini bisa digunakan pada situasi tertentu. Sebagai contoh, jika pemain menerima bola yang datangnya dari depan jika mau mengarahkan bola ke kanan atau ke kiri bisa digunakan kontrol dengan kaki bagian luar. Namun tidak semua pemain sepakbola melakukan hal seperti dicontohkan, yang jelas bagaimana pemain nyaman dalam mengontrol bola, apakah menggunakan kaki bagian dalam atau menggunakan kaki bagian luar. Kontrol juga digunakan untuk menjauhi bola dari jangkauan lawan. Agar bisa mengontrol bola menggunakan kaki bagian luar dengan baik. Bahtra (2022, p. 112) menjelaskan sebagai berikut:

- 1) Persiapan
 - (a) Tempatkan tubuh anda menyamping pada posisi antara bola dan lawan
 - (b) Lutut ditekukkan
 - (c) Bersiap-siaplah untuk mengontrol bola dengan kaki yang terjauh dari posisi lawan.
 - (d) Julurkan kaki yang akan menerima bola ke arah bawah dan putar ke dalam
 - (e) Jaga agar kaki tetap kuat. Kepala tidak bergerak dan memperhatikan bola.
- 2) Pelaksanaan
 - (a) Terima bola dengan bagian samping luar *instep*

- (b) Tarik kaki yang menerima bola untuk mengurangi benturan.
 - (c) Arahkan bola keruang terbuka menjauh dari lawan yang terdekat.
 - (d) Sesuaikan posisi tubuh untuk melindungi bola dari lawan.
- 3) *Follow through*
- (a) Tegakan kepala dan lihat kelapangan.
 - (b) Dorong bola ke arah gerakan selanjutnya.

Gambar 6. Teknik *Ball Control*
(Sumber: Bahtra, 2022, p. 112)



c. Fasilitas dan Alat

1) Lapangan

Seperti lapangan sepakbola mini berbentuk persegi panjang. Dari permainan di dalam permainan ini garis pembatas lapangan harus pendek, kebalikan sepakbola pada umumnya. Dengan ukuran yang disesuaikan dengan jumlah pemain ukuran lapangan. Lapangan sepakbola mini untuk 14 pemain setiap tim terdiri dari 7 pemain dengan panjang 22 m dan lebar 17 m. Lapangan ditandai dengan garis. Garis tersebut merupakan pembatas lapangan. Garis yang lebih panjang dan sejajar dengan gawang disebut garis gawang dan yang lebih

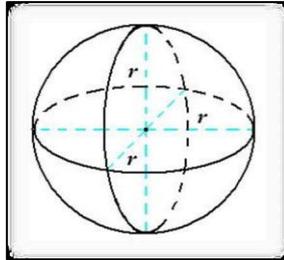
pendek disebut garis samping. Lebar garis pembatas adalah 5 cm.

Daerah penalti juga dipakai sebagai daerah serang ditandai masing-masing ujung lapangan. Berbentuk seperempat lingkaran dengan radius sesuai dengan ukuran lapangan, panjang radius maksimal ditarik sebagai pusat di luar dari masing-masing tiang gawang harus kurang dari 1 m dari garis samping. Bagian atas dari masing-masing seperempat lingkaran dihubungkan dengan garis sepanjang 1.10 m berbentuk paralel/sejajar dengan garis gawang antara kedua tiang tersebut. Titik penalti berjarak 9 m dari titik tengah antara kedua tiang gawang dengan jarak yang sama dan terletak pada garis daerah penalti. Daerah tendangan sudut terletak pada setiap sudut lapangan bagian dalam, berupa seperempat lingkaran dengan radius 25 cm. Titik tendangan awal atau *kick off* berada di tengah dengan garis yang berhadapan dengan garis gawang (Marianingsih, 2021, p. 23).

Lapangan sepakbola mini berbentuk persegi panjang. Menurut Kemendikbud (2020, p. 14) ukuran lapangan sepakbola mini secara rinci yaitu:

- a) panjang 25 – 42 meter
- b) lebar 15 – 25 meter
- c) garis lingkaran tengah lapangan berjari – jari 3 meter
- d) garis busur depan gawang berjarak 6 meter
- e) lebar gawang 3 meter dan tinggi gawang 2 meter
- f) jarak tendangan penalti 6 meter

Gambar 8. Bola Modifikasi
(Sumber: Santoso, 2011, p. 20)



d. Peraturan Permainan Sepakbola Mini

Aturan permainan sepakbola secara resmi dikeluarkan oleh *Fédération Internationale de Football Association* yang mencakup semua aspek yang ada dalam permainan. *Laws of the Game (LOTG)* peraturan sepakbola mini mencakup definisi istilah, peraturan permainan, pertandingan, secara rinci peraturan permainan diuraikan dalam buku peraturan. Peraturan permainan sepakbola mini sama dengan peraturan sepakbola biasa, hanya terdapat sedikit perubahan. Dalam permainan sepakbola mini tidak menggunakan *offside*. Menurut Kemendikbud (2020, p. 14) peraturan sepakbola mini antara lain sebagai berikut:

- 1) waktu permainan 2 x 20 menit,
- 2) waktu istirahat 10 menit,
- 3) bola menggunakan ukuran nomor 4,
- 4) bola tidak boleh digiring lebih dari 4 detik,
- 5) bola keluar lapangan langsung ditendang ke dalam lapangan tidak dilempar,
- 6) jumlah pemain dalam 1 tim adalah 7 orang,
- 7) jumlah pemain cadangan 3 orang, pergantian pemain tidak dibatasi,
- 8) pelatih bisa meminta waktu *time out* kapan saja,
- 9) penggunaan kartu merah dan kartu kuning tidak diberlakukan jika ada pemain yang melanggar, ia hanya diberi peringatan,
- 10) *offside* tidak diberlakukan,

- 11) permainan sepakbola mini dipimpin oleh tiga orang wasit, terdiri dari 1 orang wasit utama, 1 orang asisten, dan 1 orang wasit khusus untuk mencatat waktu pertandingan.

Permainan sepakbola mini menyesuaikan keadaan peserta didik SD. Dengan itu, penyesuaian lapangan, jumlah pemain, ukuran gawang, dan titik penalti disesuaikan dengan permainan sepakbola di SD. Pendapat Marianingsih (2021, p. 20) beberapa perbedaan yang membedakan antara sepakbola mini dengan sepakbola pada umumnya antara lain disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Perbedaan Sepakbola Umum dan Sepakbola Mini/Sepakbola di SD

Sepakbola Umum	Sepakbola Mini	Keterangan
Ukuran lapangan 110 m x 73,44 m	Ukuran lapangan 22 m x 17 m	Luas lapangan menyesuaikan dengan jumlah pemain
11 pemain tiap tim	7 pemain tiap tim	Jumlah pemain disesuaikan dengan lapangan
Lemparan ke dalam	Tendangan ke dalam	Dalam permainan bola datar lebih aktif
2 x 45 menit (waktu istirahat 15 menit)	2 x 7 menit (5 menit waktu istirahat)	Pemain dalam permainan aktif
Peraturan <i>offside</i> berlaku	Peraturan <i>offside</i> tidak berlaku	Semua pemain bebas di posisi manapun
<i>Tackling</i> dan benturan fisik diperbolehkan	<i>Tackling</i> dan benturan fisik tidak diperbolehkan	Dengan lapangan kecil sangat rentan cedera apabila melakukan <i>tackling</i>
Bola terbuat dari kulit	Bola diperbolehkan terbuat dari plastik	Dengan bola terbuat lebih ringan, maka akan menjadikan permainan lebih menarik, lebih mudah ditendang

(Sumber: Marianingsih, 2021, p. 20)

5. Karakteristik Peserta Didik SD Kelas V

Masa SD merupakan masa perkembangan, di mana baik untuk pertumbuhan anak dan perkembangan anak. Lisnawati, dkk. (2021, p. 880) menyatakan bahwa “masa usia sekolah dasar merupakan masa di mana peserta didik harus lebih banyak bermain ketimbang berdiam diri. Pada masa ini juga seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa, sehingga semua informasi akan terserap lebih cepat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya”.

Pendapat Khadijah (2020, p. 37) bahwa “usia 10-12 tahun merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kontrol dan otot atas gerakannya”. Yusuf (2018, p. 24-25) menyatakan bahwa “masa usia SD sering disebut masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif, anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya”. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase, yaitu:

- a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6 atau 7 ahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain.
 - 1) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (Apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh)
 - 2) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional
 - 3) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri)
 - 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain

- 5) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu tidak dianggap penting.
 - 6) Pada masa ini (terutama usia 6,0-8,0 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.
- b. Masa kelas-kelas tinggi SD, kira-kira umur 9,0 atau 10,0 sampai umur 12,0 atau 13,0 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah:
- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
 - 2) Amat realistik, ingin mengetahui ingin belajar.
 - 3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai nilai menonjolnya faktor-faktor (bakat-bakat khusus)
 - 4) Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
 - 5) Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
 - 6) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

Pendapat Desmita (2018, p. 45) bahwa ciri-ciri anak usia 8-12

tahun atau disebut juga dengan remaja awal adalah:

- a. Pertumbuhan dan perkembangan fisik (pada anak laki-laki mulai memperlihatkan penonjolan otot-otot pada dada, lengan, paha, betis yang mulai nampak, dan pada wanita mulai menunjukkan mekar tubuh yang membedakan dengan kanak-kanak, pada akhir masa remaja awal sudah mulai muncul jerawat)
- b. Seks (Sudah ada rasa tertarik dengan lawan jenis terutama pada akhir masa remaja awal)
- c. Otak (Pertumbuhan otak pada anak wanita meningkat lebih cepat dalam usia 11 tahun dibandingkan dengan otak pria)
- d. Emosi (Usia ini anak peka terhadap ejekan-ejekan ataupun kritikan yang kurang berkenan terhadap dirinya, dan gembira

- pada saat mendapat pujian, karena masa ini anak belum dapat mengontrol emosi dengan baik)
- e. Minat/ Cita-cita (Minat bersosial, minat rekreasi, minat terhadap agama, dan minat terhadap sekolah sangat kuat dan meningkat)
 - f. Pribadi, sosial dan moral (Remaja putri seringkali menilai dirinya lebih tinggi dan remaja laki-laki menilai lebih rendah, sudah mulai dapat mengetahui konsep-konsep yang baik dan buruk, layak dan tidak layak).

Pendapat Pratiwi & Nugraha (2023, p. 38) bahwa

fase anak besar antara usia 6-12 tahun, aspek yang menonjol adalah perkembangan sosial dan intelegensi. Perkembangan kemampuan fisik yang tampak pada masa anak besar atau anak yang berusia 6-12 tahun, selain muncul kekuatan yang juga mulai menguasai apa yang yang disebut fleksibilitas dan keseimbangan.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hambali (2019, p. 28)

bahwa ciri-ciri atau karakteristik usia SD terutama kelas atas adalah sebagai berikut:

- (1) Senang melakukan aktivitas yang aktif.
- (2) Meningkatnya perbuatan untuk melakukan olahraga kompetitif.
- (3) Meningkatnya minat terhadap permainan yang terorganisir.
- (4) Rasa kebanggaan atas keterampilan yang dikuasainya.
- (5) Selalu berusaha menarik perhatian orang dewasa.
- (6) Mempercayai orang dewasa.
- (7) Memperoleh kepuasan yang besar bila mencapai.

Masa peralihan banyak perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik. Perubahan kognisi, psikologis, emosi, perasaan, perilaku seksual dan lain-lain memberi dampak yang sangat besar terhadap pengaruh kualitas karakter peserta didik. Transisi keluar dari masa kanak-kanak menjadikan peserta didik untuk tumbuh dan berkembang dengan resiko yang cukup besar. Sebagian peserta didik kesulitan menangani begitu banyak perubahan yang terjadi dalam satu waktu dan mungkin

membutuhkan perhatian untuk menghadapi perubahan-perubahan tersebut (Bausad & Musrifin, 2019, p. 3).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak SD kelas V sudah mulai ada perubahan dari segi mental, sosial, agama, dan psikomotor anak. Selain itu juga ditunjang dengan perkembangan perubahan fisik yang semakin lama tumbuh dan berkembang. Peserta didik pada kelas V atau usia 10-12 tahun merupakan tahap peralihan dari masa kanak-kanak ke masa remaja awal yang merupakan kondisi dimana pertumbuhan dan perkembangan peserta didik akan mengalami banyak perubahan.

B. Hasil 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 dilakukan Marianingsih (2021) berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik dalam Permainan Sepakbola di SD Negeri Karangtengah Baru Kelas V Wonosari Gunungkidul”. Penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan peserta didik dalam permainan sepakbola di SD Negeri Karangtengah Baru kelas V Wonosari Gunungkidul. Jenis penelitian yaitu deskriptif kuantitatif. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Karangtengah Baru sebanyak 25 peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berbentuk tes benar-salah.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan presentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diketahui tingkat pengetahuan peserta didik dalam permainan sepakbola di SD Negeri Karangtengah Baru kelas V Wonosari Gunungkidul yang masuk dalam kategori sangat tinggi sebesar 28% (7 peserta didik), kategori tinggi sebesar 52% (13 peserta didik), kategori sedang sebesar 16% (4 peserta didik), kategori rendah sebesar 4% (1 peserta didik), dan kategori sangat rendah sebesar 0% (0 peserta didik).

2. Penelitian yang dilakukan Arifin (2021) berjudul “Penerapan Sepakbola mini dalam Penjasorkes terhadap Hasil Belajar Sepakbola pada Peserta didik Kelas IX”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses penerapan sepakbola mini di kelas IX B SMPN 16 Kota Tangerang Selatan, mengetahui hasil penerapan sepakbola mini terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX B SMPN 16 Kota Tangerang Selatan, dan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan sepakbola mini dalam Penjasorkes. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, yang dilakukan di kelas IX B SMPN 16 Kota Tangerang Selatan. Hasil dari penelitian ini, yaitu bahwa proses penerapan sepakbola mini harus melalui beberapa aspek, diantaranya aspek fisik peserta didik, fasilitas, pemahaman, dan pelatihan skillis dan teknik, hasil penerapan sepakbola mini terhadap hasil belajar peserta didik secara rata-rata mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan pencapaian afektif 79,70%, kognitif 80,14% dan

psikomotor 82,38%, dan yang menjadi kendala dalam penerapan sepakbola mini ini adalah masih adanya peserta didik yang belum paham akan peraturannya dan belum menguasai teknik dasar sepakbola.

3. Penelitian yang dilakukan Marhat (2021) berjudul “Peningkatan pembelajaran sepakbola menggunakan permainan sepakbola mini pada peserta didik kelas VA SDN 4 Bukit Tunggal”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran sepakbola menggunakan permainan sepakbola mini pada Peserta didik Kelas V-A. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran sepakbola menggunakan permainan sepakbola mini pada Peserta didik Kelas V-A. Dari hasil pengamatan yang diperoleh dengan bantuan *check list* dapat diperoleh hasil bahwa persentase kemampuan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif dari Peserta didik Kelas V-A SDN 4 Bukit Tunggal Kota Palangka Raya setelah diberikan pembelajaran terjadi peningkatan, pada siklus I dan siklus II persentase mengalami peningkatan dari 73,9% menjadi 86,4%. Begitu juga dengan persentase ketuntasan pada siklus I hanya mencapai 57,1% dari jumlah Peserta didik yang ada. Dan pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 92,9%. Dengan demikian tindakan pembelajaran sepakbola dengan menerapkan permainan sepakbola mini pada Peserta didik Kelas V-A SDN 4 Bukit Tunggal Kota Palangka Raya dapat dikatakan berhasil.

C. Kerangka Berpikir

Sepakbola mini merupakan salah satu cabang olahraga yang ada di dalam pembelajaran olahraga. Di tingkat SD, sepakbola menjadi salah satu materi pembelajaran PJOK. Sepakbola mini bertujuan untuk dimainkan oleh anak-anak. Bentuk lapangan dan peraturannya juga disesuaikan dengan usia anak SD. Jumlah pemain tiap tim nya adalah 7 orang pemain inti dan 3 orang pemain cadangan.

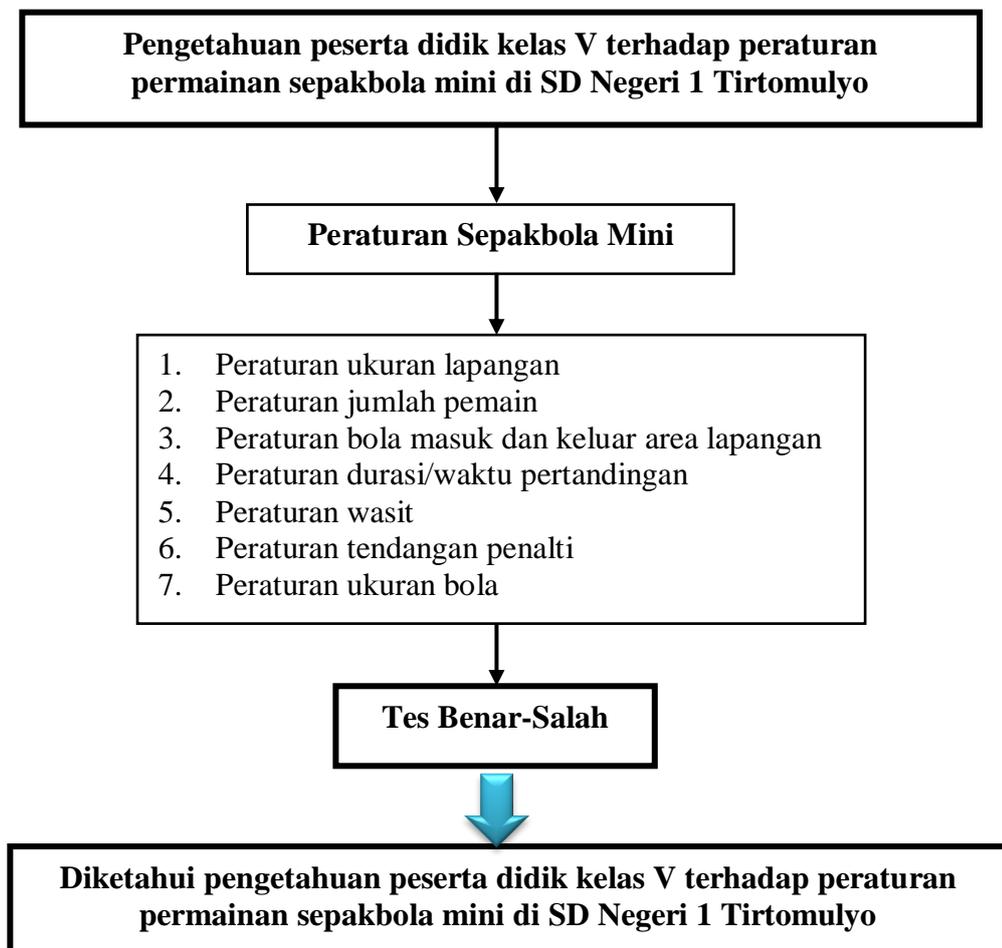
Pengetahuan tentang peraturan permainan sepakbola mini pada tingkatan SD sudah sewajarnya untuk dikuasai oleh peserta didik. Pengetahuan tentang peraturan permainan sepakbola mini yang digunakan merupakan sebagian hal-hal yang ada di dalam sepakbola. Pengetahuan merupakan aspek yang penting dalam pembelajaran, karena dengan pengetahuan yang tinggi, maka untuk mengaplikasikan sesuatu menjadi lebih mudah. Saat pembelajaran PJOK, apabila peserta didik mampu untuk mengetahui peraturan permainan sepakbola mini yang digunakan, nantinya pada saat bermain akan mampu mengaplikasikannya ke dalam permainan ataupun ketika diminta untuk menjelaskan ulang peserta didik mampu untuk menyebutkan dan menjelaskan.

Hasil observasi di SD Negeri 1 Tirtomulyo, sebagian besar peserta didik yang kurang mengetahui tentang peraturan permainan sepakbola mini. Sewajarnya untuk peserta didik hal-hal tersebut merupakan sesuatu yang sudah sering didapatkan baik di pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Minimnya pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan sepakbola

mini bisa disebabkan karena beberapa faktor. Faktor dari dalam diri peserta didik sendiri bisa membuat hal tersebut terjadi, peserta didik yang tidak antusias dalam pembelajaran juga mempengaruhi pengetahuan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo perlu diketahui dengan menggunakan tes. Bagan kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 9. Bagan Kerangka Berpikir



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Diungkapkan Sugiyono (2017, p. 147), bahwa “penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah perencanaan survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan Benar-Salah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SD Negeri 1 Tirtomulyo yang beralamat di Krajan, Tirtomulyo, Kretek, Tirtomulyo, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul Provinsi D. I. Yogyakarta. Waktu penelitian dilakukan bulan Juni 2023-selesai.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Pendapat Sugiyono (2017, p. 73) bahwa “populasi adalah populasi merupakan semua anggota kelompok orang, kejadian, atau objek yang telah dirumuskan secara jelas”. Arikunto (2019, p. 173) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Tirtomulyo yang berjumlah 32 peserta didik.

2. Sampel

Arikunto (2019, p. 131) menyatakan “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan *sampling* (Hardani, dkk. 2020, p. 363). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil *total sampling* karena jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya (Sugiyono, 2017, p. 112).

D. Definisi Operasional Variabel

Sugiyono (2017, p. 38) mengemukakan bahwa “variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan”. Variabel dalam penelitian ini yaitu tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo. Definisi operasionalnya adalah segala sesuatu yang diketahui, peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Tirtomulyo tentang peraturan permainan sepakbola mini berdasarkan indikator (1) peraturan ukuran lapangan, (2) peraturan jumlah pemain, (3) peraturan bola masuk dan keluar area lapangan, (4) peraturan durasi/waktu pertandingan, (5) peraturan wasit,

(6) peraturan tendangan penalti, (7) peraturan ukuran bola yang diukur menggunakan tes pilihan benar-salah, jika benar bernilai satu dan salah bernilai nol.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah tes. Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2019, p. 53). Tes yang digunakan yaitu tes pilihan Benar-Salah. Tes Benar-Salah berisi pernyataan-pernyataan, pernyataan tersebut ada yang benar dan ada yang salah. Tes pilihan ganda terdiri dari suatu pernyataan yang belum lengkap, dimana peserta didik diharuskan menjawab dengan memilih satu dari beberapa opsi jawaban yang disediakan (Arikunto, 2019, p. 64). Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar, maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah, maka nilainya 0.

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Marianingsih (2021) dengan validitas di rentang 0,509-0,973 dan reliabilitas sebesar 0,909. Kisi-kisi instrumen penelitian disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Faktor	No Butir	
		+	-
Pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo	Peraturan ukuran lapangan	1	2
	Peraturan jumlah pemain	4	3, 5
	Peraturan bola masuk dan keluar area lapangan	7	6
	Peraturan durasi/waktu pertandingan	8, 10	9
	Peraturan wasit	11, 12	
	Peraturan tendangan penalti	13	14
	Peraturan ukuran bola	15, 16	
Jumlah		16	

(Sumber: Marianingsih, 2021, p. 63)

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 didik kelas V di SD Negeri 1 Tirtomulyo.
- b. Peneliti menentukan jumlah peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Tirtomulyo yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan tes kepada peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Tirtomulyo.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Uji Kualitas Butir Instrumen

Sebelum digunakan untuk penelitian, instrumen diujicobakan terlebih dahulu. Uji coba instrumen digunakan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, dan kualitas butir instrumen. Uji coba dilakukan di SD Negeri 2 Parangtritis dengan jumlah 22 peserta didik, hal tersebut dikarenakan Sekolah Dasar untuk uji coba mempunyai karakteristik yang hampir sama baik dari segi usia, lokasi, dan lingkungan dengan sampel penelitian. Hasil uji validitas, reliabilitas, dan kualitas butir instrumen dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Pendapat Azwar (2018, p. 63) validitas adalah cara untuk mengetahui keakuratan instrumen ditinjau dari tujuan ukurnya. Menentukan apakah suatu tes telah memiliki validitas atau daya ketepatan mengukur, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu: dari segi tes itu sendiri sebagai totalitas, dan dari segi itemnya, sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari tes tersebut. Untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*Expert Judgment*). Setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono, 2019, p. 89). Dosen validasi dalam penelitian ini yaitu Bapak Ari Iswanto, M.Or. Hasil dari uji validitas disajikan pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen

No	r hitung	r tabel (22-1=21)	Keterangan
01	0,690	0,413	Valid
02	0,803	0,413	Valid
03	0,602	0,413	Valid
04	0,702	0,413	Valid
05	0,891	0,413	Valid
06	0,864	0,413	Valid
07	0,856	0,413	Valid
08	0,877	0,413	Valid
09	0,763	0,413	Valid
10	0,714	0,413	Valid
11	0,868	0,413	Valid
12	0,932	0,413	Valid
13	0,936	0,413	Valid
14	0,931	0,413	Valid
15	0,853	0,413	Valid
16	0,910	0,413	Valid

Berdasarkan data pada tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa semua butir valid, hal tersebut dikarenakan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,413, sehingga terdapat 16 butir valid yang digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah cara untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran terhadap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama pula (Azwar, 2018, p. 76). Koefisien reliabilitas sebesar 0,70 atau lebih bisa diterima sebagai reliabilitas yang baik. Uji reliabilitas penelitian ini menggunakan metode Kuder Richardson formula 20 (KR-20). Formula KR-20 dapat digunakan untuk analisis butir dikotomi, pada butir instrumen dengan penskoran dikotomi, misal 1-0, benar-salah, ya-tidak, dan lain-lain (Sugiyono, 2017, p. 83).

$$r_{ii} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_{ii} = reliabilitas skor instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

st^2 = varians skor total

pi = proporsi subjek yang menjawab betul pada suatu butir

Berdasarkan hasil analisis, menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas KR-20 sebesar $0,924 \geq 0,7$, sehingga instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik.

3. 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, dkk., 2020, p. 31). Kriteria tingkat kesukaran suatu item soal dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. 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, 2019, p. 209)

Hasil analisis tingkat kesukaran butir instrumen disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Distribusi Kriteria Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Keterangan	Frekuensi	Persentase
Kurang dari 0,30	Sukar	4	25,00%
0,31 – 0,70	Cukup	12	75,00%
Lebih dari 0,71	Mudah	0	0,00%
Jumlah		16	100,00%

Berdasarkan tabel 6 di atas, menunjukkan bahwa terdapat 25,00% (4 butir) soal dalam kategori sukar, 75,00% (12 butir) soal dalam kategori cukup, dan 0,00% (0 butir) soal dalam kategori mudah.

4. Daya Pembeda

Daya beda berhubungan dengan derajat kemampuan butir membedakan dengan baik perilaku pengambil tes dalam tes yang dikembangkan. Soal dapat dikatakan mempunyai daya pembeda jika soal tersebut dapat dijawab oleh peserta didik berkemampuan tinggi dan tidak dapat dijawab oleh peserta didik berkemampuan rendah. Jika suatu soal dapat dijawab oleh peserta didik pintar maupun kurang, berarti soal tersebut tidak mempunyai daya beda, demikian juga sebaliknya. Daya pembeda dapat diketahui dengan melihat besar kecilnya angka indeks diskriminasi item (Sridadi, dkk. 2020, p. 32).

Hasil analisis daya beda butir instrumen disajikan pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Kriteria Daya Beda

Daya Beda	Keterangan	Frekuensi	Persentase
0 – 0,20	Lemah	4	25,00%
0,21 – 0,40	Sedang	12	75,00%
0,41 – 0,70	Baik	0	0,00%
0,71 – 1,00	Sangat Kuat	0	0,00%
Bertanda Negatif	Sangat Jelek	0	0,00%
Jumlah		16	100,00%

5. Kriteria Kualitas Butir Soal

Berdasarkan uraian di atas, menurut pandangan teori tes kualitas butir soal ditentukan dari indeks kesukaran dan daya beda. Menurut statistik butir, kualitas butir soal dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 8. Klasifikasi Kualitas Butir

Kriteria	Kriteria Penilaian	Frekuensi
Baik	Tingkat kesukaran $0,25 \leq p \leq 0,75$	16
	Daya Beda $\geq 0,40$	16
Tidak Baik	Tingkat kesukaran $p < 0,25$ atau $p > 0,75$	0
	Daya beda $< 0,20$	0

Berdasarkan klasifikasi dapat dikategorikan instrumen yang layak/ baik yaitu ada 16 butir karena tingkat kesukaran $0,25 \leq p \leq 0,75$ dan daya beda $\geq 0,40$. Berdasarkan hal tersebut, instrumen yang berjumlah 16 butir memenuhi syarat untuk digunakan pengambilan data.

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data, sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Pendapat Sugiyono (2017, p. 112), bahwa cara mengubah skor/nilai, yaitu dengan rumus:

$$N = \frac{\sum X}{\sum \text{Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

N : Nilai

$\sum X$: Butir benar

$\sum \text{Maks}$: jumlah keseluruhan butir

Menentukan interval menggunakan rumus dari Arikunto (2019, p. 207) pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	76 - 100	Tinggi
2	56 - 75	Cukup
3	< 56	Rendah

(Sumber: Arikunto, 2019, p. 207)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo, yang diungkapkan dengan tes Benar-Salah yang berjumlah 32 butir, dan terbagi dalam tujuh faktor, yaitu (1) peraturan ukuran lapangan, (2) peraturan jumlah pemain, (3) peraturan bola masuk dan keluar area lapangan, (4) peraturan durasi/waktu pertandingan, (5) peraturan wasit, (6) peraturan tendangan penalti, (7) peraturan ukuran bola. Deskriptif statistik data hasil penelitian pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Deskriptif Statistik Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo

Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	53,32
<i>Median</i>	56,25
<i>Mode</i>	56,25
<i>Std, Deviation</i>	11,66
<i>Minimum</i>	31,25
<i>Maximum</i>	75,00

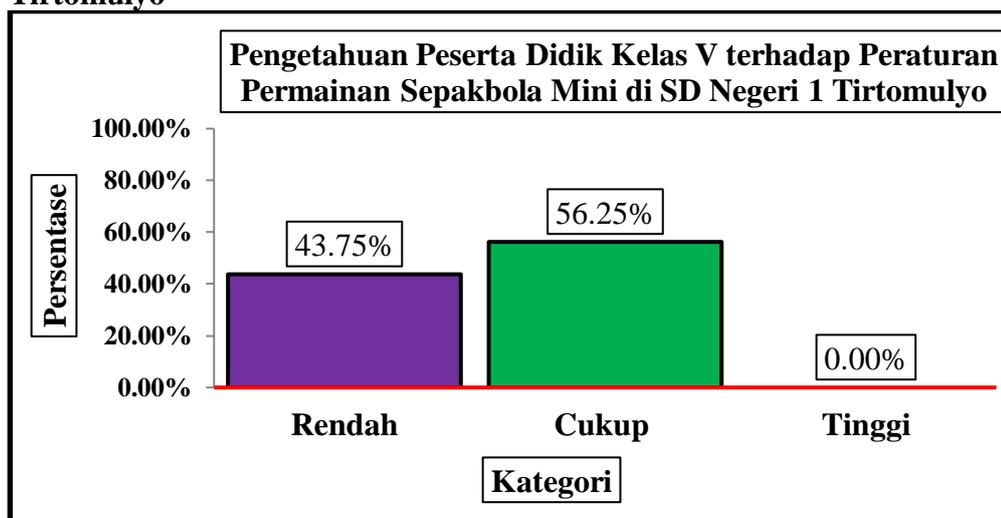
Norma Penilaian pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo disajikan pada tabel 11 berikut:

Tabel 11. Norma Penilaian Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Tinggi	0	0,00%
2	56 - 75	Cukup	18	56,25%
3	< 56	Rendah	14	43,75%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan pada Norma Penilaian pada tabel 11 di atas, pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo dapat dilihat pada gambar 12 sebagai berikut:

Gambar 10. Diagram Batang Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo



Berdasarkan tabel 11 dan gambar 12 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berada pada kategori “rendah” sebesar 43,75% (14 peserta didik), “cukup” sebesar 56,25% (18 peserta didik), dan “tinggi” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

1. Faktor Peraturan Ukuran Lapangan

Deskriptif statistik pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan ukuran lapangan pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Deskriptif Statistik Faktor Peraturan Ukuran Lapangan

Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	51,56
<i>Median</i>	50,00
<i>Mode</i>	50,00
<i>Std. Deviation</i>	20,02
<i>Minimum</i>	0,00
<i>Maximum</i>	100,00

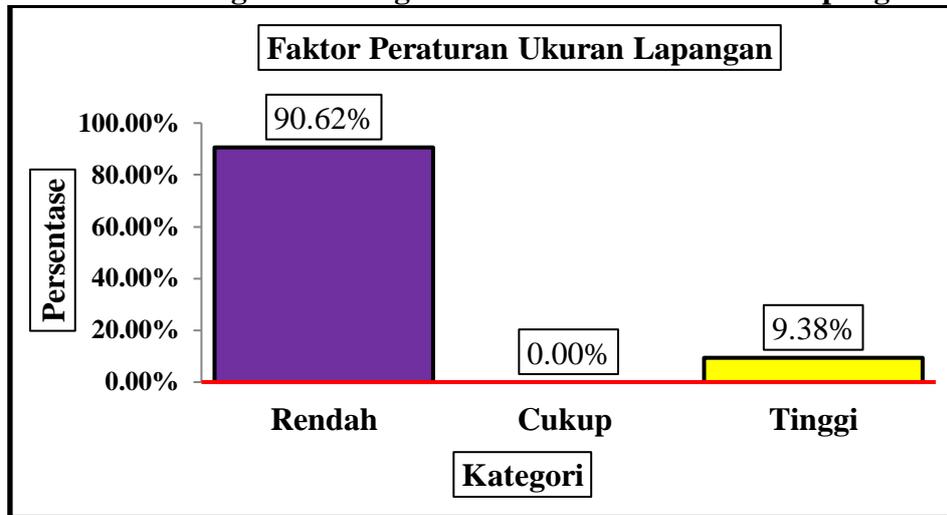
Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 12 di atas, pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan ukuran lapangan dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Norma Penilaian Faktor Peraturan Ukuran Lapangan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Tinggi	3	9,38%
2	56 - 75	Cukup	0	0,00%
3	< 56	Rendah	29	90,62%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan tabel 13 di atas, pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan ukuran lapangan pada gambar 3 sebagai berikut:

Gambar 11. Diagram Batang Faktor Peraturan Ukuran Lapangan



Berdasarkan tabel 13 dan gambar 11 menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan ukuran lapangan berada pada kategori “rendah” sebesar 90,62% (29 peserta didik), “cukup” sebesar 0,00% (0 peserta didik), dan “tinggi” sebesar 9,38% (3 peserta didik).

Tabel 14. Analisis Tiap Butir Faktor Peraturan Ukuran Lapangan

Butir	Benar	Salah
1	56,25% (18 peserta didik)	43,75% (14 peserta didik)
2	46,88% (15 peserta didik)	43,12% (17 peserta didik)

Berdasarkan tabel 14 di atas, menunjukkan bahwa pada butir 1 tingkat kesalahan jawaban peserta didik mencapai 43,75% (14 peserta didik) dan jawaban benar 56,25% (18 peserta didik). Pada butir 2 tingkat kesalahan jawaban peserta didik mencapai 43,12% (17 peserta didik) dan jawaban benar 46,88% (15 peserta didik).

2. Faktor Peraturan Jumlah Pemain

Deskriptif statistik pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan jumlah pemain pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Deskriptif Statistik Faktor Peraturan Jumlah Pemain

Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	43,75
<i>Median</i>	33,33
<i>Mode</i>	33,33
<i>Std. Deviation</i>	23,09
<i>Minimum</i>	0,00
<i>Maximum</i>	100,00

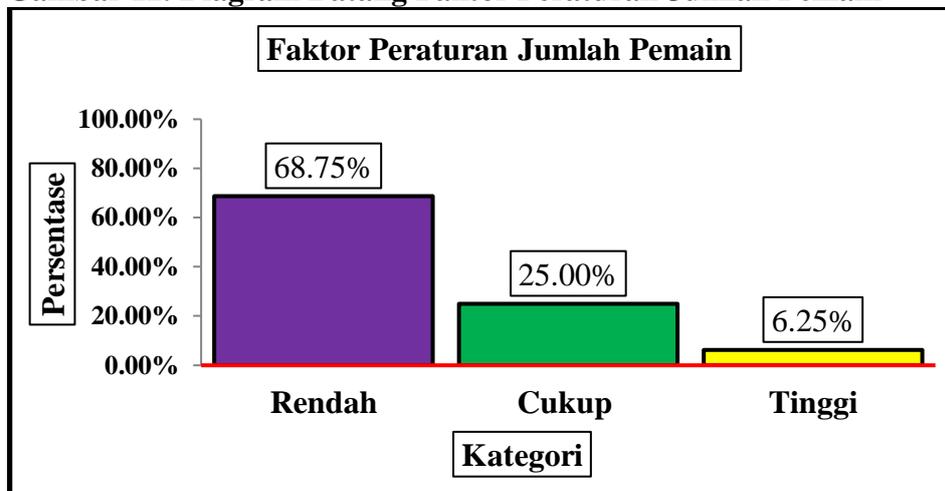
Norma Penilaian pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan jumlah pemain pada tabel 16 berikut:

Tabel 16. Norma Penilaian Faktor Peraturan Jumlah Pemain

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Tinggi	2	6,25%
2	56 - 75	Cukup	8	25,00%
3	< 56	Rendah	22	68,75%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan tabel 16, pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan jumlah pemain pada gambar 12 sebagai berikut:

Gambar 12. Diagram Batang Faktor Peraturan Jumlah Pemain



Berdasarkan tabel 16 dan gambar 12 menunjukkan pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo faktor peraturan jumlah pemain berada pada kategori “rendah” sebesar 68,75% (22 peserta didik), “cukup” sebesar 25,00% (8 peserta didik), dan “tinggi” sebesar 6,25% (2 peserta didik).

Tabel 17. Analisis Tiap Butir Faktor Peraturan Jumlah Pemain

Butir	Benar	Salah
3	37,50% (12 peserta didik)	62,50% (20 peserta didik)
4	50,00% (15 peserta didik)	50,00% (16 peserta didik)
5	43,75% (14 peserta didik)	56,25% (18 peserta didik)

Berdasarkan tabel 17 di atas, menunjukkan bahwa pada butir 3 tingkat kesalahan jawaban peserta didik mencapai 62,50% (20 peserta didik) dan jawaban benar 37,50% (12 peserta didik). Pada butir 4 tingkat kesalahan jawaban peserta didik mencapai 50,00% (16 peserta didik) dan jawaban benar 50,00% (16 peserta didik). Pada butir 5 tingkat kesalahan jawaban peserta didik mencapai 56,25% (18 peserta didik) dan jawaban benar 43,75% (14 peserta didik).

3. Faktor Peraturan Bola Masuk dan Keluar Area Lapangan

Deskriptif statistik pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan bola masuk dan keluar area lapangan pada tabel 18 berikut:

Tabel 18. Deskriptif Statistik Faktor Peraturan Bola Masuk dan Keluar Area Lapangan

Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	59,38
<i>Median</i>	50,00
<i>Mode</i>	100,00
<i>Std. Deviation</i>	39,02
<i>Minimum</i>	0,00
<i>Maximum</i>	100,00

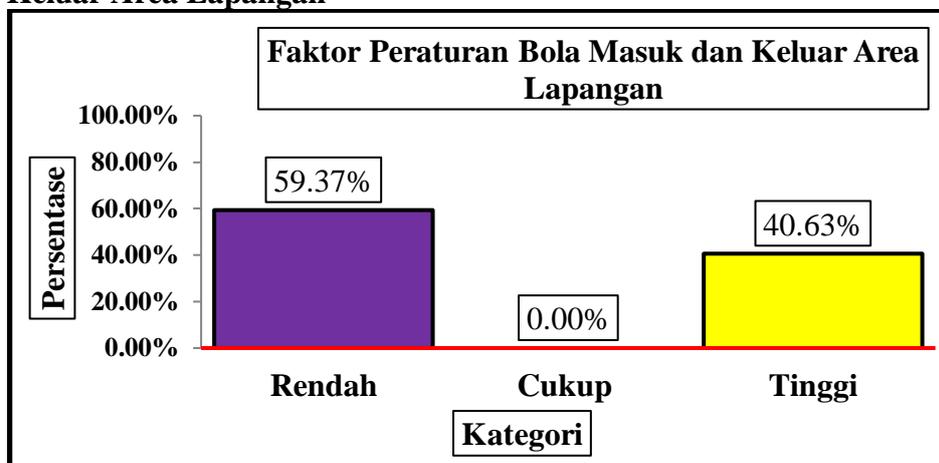
Berdasarkan tabel 18, pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan bola masuk dan keluar area lapangan pada tabel 19 berikut:

Tabel 19. Norma Penilaian Faktor Peraturan Bola Masuk dan Keluar Area Lapangan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Tinggi	13	40,63%
2	56 - 75	Cukup	0	0,00%
3	< 56	Rendah	19	59,37%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan tabel 19, pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan bola masuk dan keluar area lapangan pada gambar 13 sebagai berikut:

Gambar 13. Diagram Batang Faktor Peraturan Bola Masuk dan Keluar Area Lapangan



Berdasarkan tabel 19 dan gambar 13 menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan bola masuk dan keluar area lapangan berada pada kategori “rendah” sebesar 59,37% (19 peserta didik), “cukup” sebesar 0,00% (0 peserta didik), dan “tinggi” sebesar 40,63% (13 peserta didik).

Tabel 20. Analisis Tiap Butir Faktor Peraturan Bola Masuk dan Keluar Area Lapangan

Butir	Benar	Salah
6	59,38% (19 peserta didik)	40,62% (13 peserta didik)
7	59,38% (19 peserta didik)	40,62% (13 peserta didik)

Berdasarkan tabel 20 di atas, menunjukkan bahwa pada butir 6 tingkat kesalahan jawaban peserta didik mencapai 40,62% (13 peserta didik) dan jawaban benar 59,38% (19 peserta didik). Pada butir 7 tingkat kesalahan jawaban peserta didik mencapai 40,62% (13 peserta didik) dan jawaban benar 59,38% (19 peserta didik).

4. Faktor Peraturan Durasi/Waktu Pertandingan

Deskriptif statistik pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan durasi/waktu pertandingan pada tabel 21 berikut:

Tabel 21. Deskriptif Statistik Faktor Peraturan Durasi/Waktu Pertandingan

Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	52,08
<i>Median</i>	33,33
<i>Mode</i>	33,33
<i>Std, Deviation</i>	25,31
<i>Minimum</i>	0,00
<i>Maximum</i>	100,00

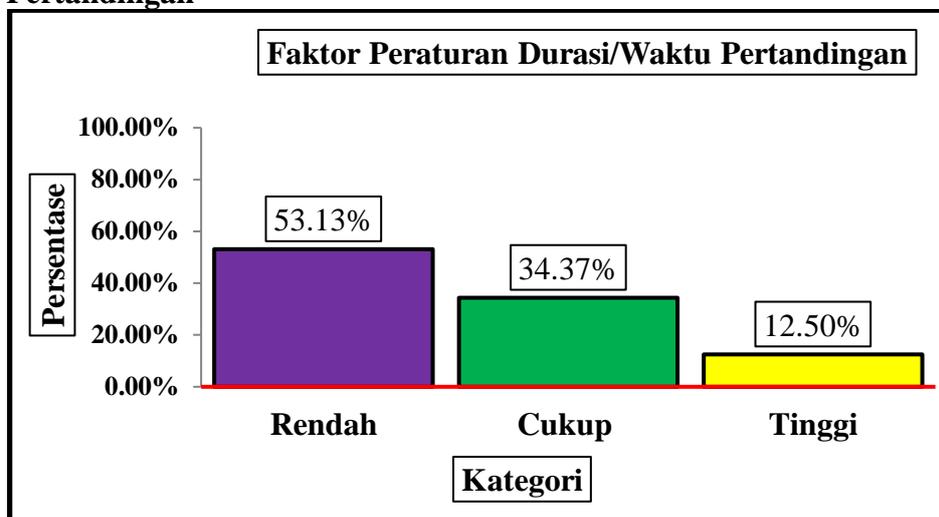
Pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan durasi/waktu pertandingan pada tabel 22 sebagai berikut:

Tabel 22. Norma Penilaian Faktor Peraturan Durasi/Waktu Pertandingan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Tinggi	4	12,50%
2	56 - 75	Cukup	11	34,37%
3	< 56	Rendah	17	53,13%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan tabel 22, pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan durasi/waktu pertandingan pada gambar 14 sebagai berikut:

Gambar 14. Diagram Batang Faktor Peraturan Durasi/Waktu Pertandingan



Berdasarkan tabel 22 dan gambar 14 menunjukkan pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan durasi/waktu pertandingan pada kategori “rendah” sebesar 43,13% (17 peserta didik), “cukup” sebesar 34,37% (11 peserta didik), dan “tinggi” sebesar 12,50% (4 peserta didik).

Tabel 22. Analisis Tiap Butir Faktor Peraturan Durasi/Waktu Pertandingan

Butir	Benar	Salah
8	50,00% (16 peserta didik)	50,00% (16 peserta didik)
9	56,25% (18 peserta didik)	43,75% (14 peserta didik)
10	50,00% (16 peserta didik)	50,00% (16 peserta didik)

Berdasarkan tabel 22, menunjukkan bahwa pada butir 8 tingkat kesalahan jawaban peserta didik mencapai 50,00% (16 peserta didik) dan jawaban benar 50,00% (16 peserta didik). Pada butir 9 tingkat kesalahan jawaban peserta didik mencapai 43,75% (14 peserta didik) dan jawaban benar 56,25% (18 peserta didik). Pada butir 10 tingkat kesalahan jawaban

peserta didik mencapai 50,00% (16 peserta didik) dan jawaban benar 50,00% (16 peserta didik).

5. Faktor Peraturan Wasit

Deskriptif statistik pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan wasit pada tabel 23 berikut:

Tabel 23. Deskriptif Statistik Faktor Peraturan Wasit

Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	57,81
<i>Median</i>	50,00
<i>Mode</i>	50,00
<i>Std, Deviation</i>	36,17
<i>Minimum</i>	0,00
<i>Maximum</i>	100,00

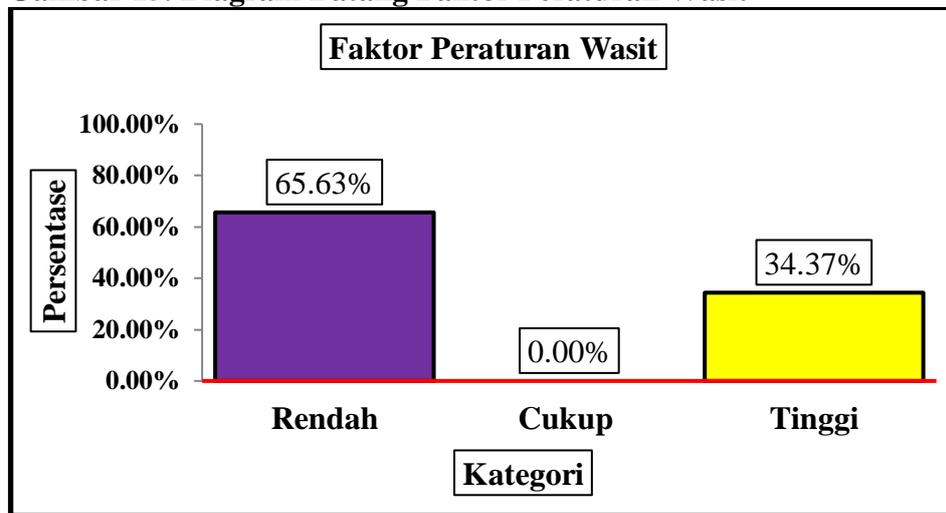
Norma Penilaian pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan wasit pada tabel 24 berikut:

Tabel 24. Norma Penilaian Faktor Peraturan Wasit

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Tinggi	11	34,37%
2	56 - 75	Cukup	0	0,00%
3	< 56	Rendah	21	65,63%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan tabel 24 di atas, pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan wasit pada gambar 15 sebagai berikut:

Gambar 15. Diagram Batang Faktor Peraturan Wasit



Berdasarkan tabel 24 dan gambar 15 menunjukkan pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo faktor peraturan wasit berada pada kategori “rendah” sebesar 65,63% (21 peserta didik), “cukup” sebesar 0,00% (0 peserta didik), dan “tinggi” sebesar 34,37% (11 peserta didik).

Tabel 25. Analisis Tiap Butir Faktor Peraturan Wasit

Butir	Benar	Salah
11	59,38% (19 peserta didik)	40,62% (13 peserta didik)
12	56,25% (18 peserta didik)	43,75% (14 peserta didik)

Berdasarkan tabel 25 di atas, menunjukkan bahwa pada butir 11 tingkat kesalahan jawaban peserta didik mencapai 40,62% (13 peserta didik) dan jawaban benar 59,38% (19 peserta didik). Pada butir 12 tingkat kesalahan jawaban peserta didik mencapai 43,75% (14 peserta didik) dan jawaban benar 56,25% (18 peserta didik).

6. Faktor Peraturan Tendangan Penalti

Deskriptif statistik pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan tendangan penalti pada tabel 26 berikut:

Tabel 26. Deskriptif Statistik Faktor Tendangan Penalti

Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	59,38
<i>Median</i>	50,00
<i>Mode</i>	50,00
<i>Std, Deviation</i>	32,22
<i>Minimum</i>	0,00
<i>Maximum</i>	100,00

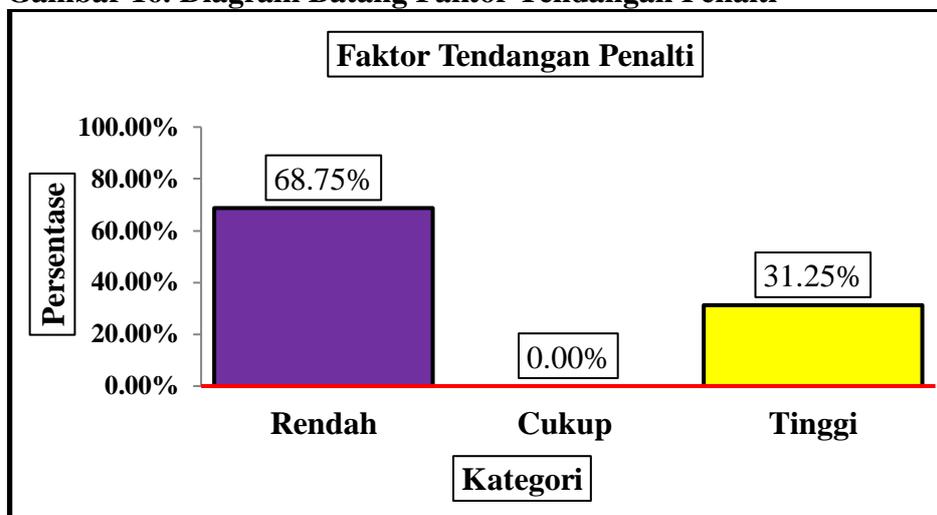
Berdasarkan tabel 26, pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan tendangan penalti pada tabel 27 sebagai berikut:

Tabel 27. Norma Penilaian Faktor Tendangan Penalti

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Tinggi	10	31,25%
2	56 - 75	Cukup	0	0,00%
3	< 56	Rendah	22	68,75%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan tabel 27 di atas, pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan tendangan penalti pada gambar 16 sebagai berikut:

Gambar 16. Diagram Batang Faktor Tendangan Penalti



Berdasarkan tabel 27 dan gambar 16 menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan tendangan penalti berada pada kategori “rendah” sebesar 68,75% (22 peserta didik), “cukup” sebesar 0,00% (0 peserta didik), dan “tinggi” sebesar 31,25% (10 peserta didik).

Tabel 28. Analisis Tiap Butir Faktor Tendangan Penalti

Butir	Benar	Salah
13	62,50% (20 peserta didik)	37,50% (12 peserta didik)
14	56,25% (18 peserta didik)	43,75% (14 peserta didik)

Berdasarkan tabel 28 di atas, menunjukkan bahwa pada butir 13 tingkat kesalahan jawaban peserta didik mencapai 37,50% (12 peserta didik) dan jawaban benar 62,50% (20 peserta didik). Pada butir 14 tingkat kesalahan jawaban peserta didik mencapai 43,75% (14 peserta didik) dan jawaban benar 56,25% (18 peserta didik).

7. Faktor Peraturan Ukuran Bola

Deskriptif statistik pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan ukuran bola pada tabel 29 berikut:

Tabel 29. Deskriptif Statistik Faktor Peraturan Ukuran Bola

Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	54,69
<i>Median</i>	50,00
<i>Mode</i>	100,00
<i>Std, Deviation</i>	42,80
<i>Minimum</i>	0,00
<i>Maximum</i>	100,00

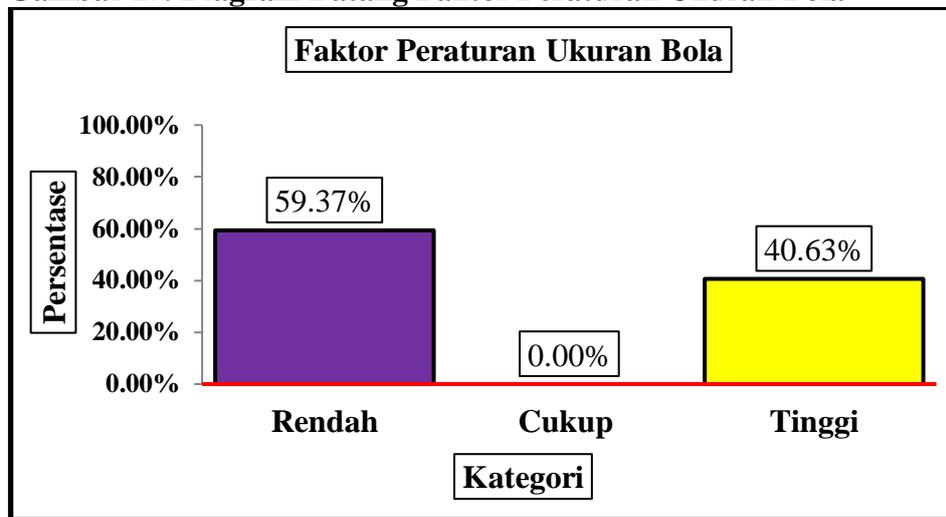
Berdasarkan tabel 29 di atas, Norma Penilaian pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan ukuran bola pada tabel 30 sebagai berikut:

Tabel 30. Norma Penilaian Faktor Peraturan Ukuran Bola

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Tinggi	13	40,63%
2	56 - 75	Cukup	0	0,00%
3	< 56	Rendah	19	59,37%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan tabel 30 di atas, pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan ukuran bola disajikan pada gambar 17 sebagai berikut:

Gambar 17. Diagram Batang Faktor Peraturan Ukuran Bola



Berdasarkan tabel 30 dan gambar 17 menunjukkan pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan ukuran bola pada kategori “rendah” sebesar 59,37% (19 peserta didik), “cukup” sebesar 0,00% (0 peserta didik), dan “tinggi” sebesar 40,63% (13 peserta didik).

Tabel 31. Analisis Tiap Butir Faktor Tendangan Penalti

Butir	Benar	Salah
15	56,25% (18 peserta didik)	43,75% (14 peserta didik)
16	53,12% (17 peserta didik)	46,88% (15 peserta didik)

Berdasarkan tabel 31 di atas, menunjukkan bahwa pada butir 15 tingkat kesalahan jawaban peserta didik mencapai 43,75% (14 peserta didik) dan jawaban benar 56,25% (18 peserta didik). Pada butir 16 tingkat kesalahan jawaban peserta didik mencapai 43,75% (14 peserta didik) dan jawaban benar 56,25% (18 peserta didik).

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo tertinggi pada kategori “cukup” sebesar 56,25%, selanjutnya pada kategori rendah sebesar 43,75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo belum optimal. Hasil tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti, yaitu guru hanya memberikan pembelajaran secara mandiri, peserta didik diberikan tugas praktik teknik sepakbola. Berdasarkan informasi guru, bahwa tugas yang dilakukan peserta didik masih banyak yang salah. Gerakan teknik yang dilakukan masih kurang tepat. Pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya mengarah pada aspek psikomotor, guru jarang memberikan materi secara teori.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan 10 peserta didik SD Negeri 1 Tirtomulyo menunjukkan bahwa ada 7 peserta didik (70%) tidak mampu menyebutkan dengan benar macam-macam teknik dasar sepakbola, 3 peserta didik (30%) mampu menyebutkan teknik dasar sepakbola dengan benar meskipun masih kurang tepat. Peserta didik juga mayoritas menjawab salah tentang ukuran lapangan, jumlah pemain, dan waktu yang digunakan dalam permainan sepakbola mini. Hasil tersebut tentunya mengindikasikan bahwa pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan sepakbola mini masih kurang.

Pengetahuan merupakan salah satu kemampuan yang dapat dicapai setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar. Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda, ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada juga yang sama sekali tidak dapat mengambil inti dari apa yang telah dipelajari, sehingga yang didapat hanya sebatas mengetahui. Dapat dikatakan bahwa fungsi pengetahuan adalah sebagai alat bantu manusia dalam memecahkan berbagai persoalan yang ada dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya (Majid, dkk., 2021, p. 221).

Pendapat Kartikasari, dkk., (2019, p. 37) 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 eksternal 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. Semua faktor tersebut dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar dan penyerapan pengetahuan.

Pengetahuan diperoleh melibatkan beberapa faktor, faktor yang pertama dari diri orang yang ingin memperoleh pengetahuan, hal ini terkait dengan daya ingat manusia yang berbeda satu sama lain (Ridwan, dkk., 2021,

p. 31). Kemudian faktor lingkungan dan kebudayaan seseorang, ini terkait dengan banyak atau kompleksnya lingkungan. Faktor informasi juga mempengaruhi pengetahuan, hal ini karena informasi yang banyak dan kompleks selain membantu menambah kejelasan tetapi untuk mengolahnya juga membutuhkan keahlian, keterampilan, dan alat yang canggih. Seseorang dikatakan tahu apabila mampu menyampaikan informasi yang didapatnya melalui lisan atau tulisan.

Sepakbola mini merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari 7/8 pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Adapun hal yang menjadi tujuan dalam permainan sepakbola mini mulai dari menguasai permainan, menghentikan serangan lawan agar gawang tidak kemasukan gol serta melakukan serangan ke gawang lawan untuk mencetak gol dan memperoleh kemenangan. Sepakbola mini adalah salah satu cabang olahraga yang mengharuskan seseorang memiliki keterampilan dalam permainannya. Gerakan-gerakan yang terjadi dalam permainan sangat kompleks (Marianingsih, 2021, p. 12).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan ukuran lapangan berada pada kategori “rendah” sebesar 90,62% (29 peserta didik). Masih ada 14 peserta didik menjawab salah tentang ukuran lapangan sepakbola mini, serta ada 18 peserta didik menjawab benar bahwa ukuran lapangan sepakbola mini adalah panjang 25-42 meter dan lebar 15-25 meter. Selanjutnya ada 15 peserta didik

menjawab benar jarak antara tiang gawang dan jarak dari ujung bagian bawah tanah ke palang gawang. Pendapat Kemendikbud (2020, p. 14) bahwa “ukuran lapangan sepakbola mini secara rinci yaitu: (1) panjang 25 – 42 meter, (2) lebar 15 – 25 meter, (3) garis lingkaran tengah lapangan berjari – jari 3 meter, (4) garis busur depan gawang berjarak 6 meter, (5) lebar gawang 3 meter dan tinggi gawang 2 meter, (6) jarak tendangan penalti 6 meter, (7) daerah tendangan sudut berjari-jari 25 cm”.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan jumlah pemain berada pada kategori “rendah” sebesar 68,75% (22 peserta didik) “cukup” sebesar 25,00% (8 peserta didik). Hanya ada 12 peserta didik menjawab benar tentang jumlah pemain dalam sepakbola mini setiap timnya, 16 peserta didik menjawab benar batas jumlah pergantian pemain sepakbola mini sebanyak 3 orang, serta 14 peserta didik menjawab benar jumlah pemain cadangan sepakbola mini. Pendapat Marianingsih (2021, p. 20) bahwa “jumlah pemain sepakbola mini yaitu 7 pemain tiap tim dan jumlah pemain disesuaikan dengan lapangan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan bola masuk dan keluar area lapangan berada pada kategori “rendah” sebesar 59,37% (19 peserta didik) dan “tinggi” sebesar 40,63% (13 peserta didik). Ada 19 peserta didik

menjawab benar bahwa tendangan yang dilakukan di sisi gawang dalam permainan sepakbola mini disebut tendangan pojok (*corner*).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan durasi/waktu pertandingan pada kategori “rendah” sebesar 43,13% (17 peserta didik), “cukup” sebesar 34,37% (11 peserta didik), dan “tinggi” sebesar 12,50% (4 peserta didik). Ada 16 peserta didik menjawab benar lama permainan sepakbola mini 2x7 menit, 18 peserta didik menjawab benar tentang babak yang dimainkan dalam sepakbola mini, serta 16 peserta didik menjawab benar pertandingan sepakbola mini akan berakhir ketika wasit meniup peluit panjang. Pendapat Marianingsih (2021, p. 20) bahwa waktu permainan dalam sepakbola mini adalah 2 x 7 menit (5 menit waktu istirahat)”.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo faktor peraturan wasit berada pada kategori “rendah” sebesar 65,63% (21 peserta didik) dan “tinggi” sebesar 34,37% (11 peserta didik). Ada 19 peserta didik menjawab benar bawah bila terjadi pelanggaran, pihak yang menentukan tendangan bebas dalam sepakbola mini adalah wasit, serta 18 peserta didik menjawab benar tentang permainan sepakbola mini dipimpin oleh tiga orang wasit, terdiri dari 1 orang wasit utama, 1 orang asisten, dan 1 orang wasit khusus untuk mencatat waktu pertandingan. Seperti yang dijelaskan Kemendikbud (2020, p. 14) bahwa “permainan sepakbola mini

dipimpin oleh tiga orang wasit, terdiri dari 1 orang wasit utama, 1 orang asisten, dan 1 orang wasit khusus untuk mencatat waktu pertandingan”.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan tendangan penalti berada pada kategori “rendah” sebesar 68,75% (22 peserta didik) dan “tinggi” sebesar 31,25% (10 peserta didik). Ada 20 peserta didik menjawab benar bahwa dalam sepakbola mini, penalti dilakukan ketika menjatuhkan lawan di dalam kotak penalti dan 18 peserta didik menjawab benar jarak titik penalti dalam permainan sepakbola mini yaitu 9 meter dari gawang. Seperti yang dijelaskan Kemendikbud (2010, p. 32) bahwa “titik penalti dalam sepakbola mini yaitu 9 meter dari gawang”.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berdasarkan faktor peraturan ukuran bola pada kategori “rendah” sebesar 59,37% (19 peserta didik) dan “tinggi” sebesar 40,63% (13 peserta didik). Ada 18 peserta didik menjawab benar ukuran lingkaran bola dalam sepakbola mini 62 – 64 cm dan 17 peserta didik menjawab benar untuk bola yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah bola berbahan plastik dan dilapisi busa (sudah dimodifikasi). Seperti yang dijelaskan Santoso (2011, p. 20) bahwa “bola yang dipakai berbentuk bulat sebagaimana layaknya bola yang dipakai pada sepakbola. Bola terbuat dari bahan kulit atau lainnya dengan ukuran keliling 62 – 64 cm”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diketahui bahwa pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo berada pada kategori “rendah” sebesar 43,75% (14 peserta didik), “cukup” sebesar 56,25% (18 peserta didik), dan “tinggi” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

B. Keterbatasan Hasil Penelitian

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

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil tes Benar-Salah, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian tes Benar-Salah. Selain itu dalam pengisian tes Benar-Salah diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran tes Benar-Salah kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

C. Implikasi

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

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan bagi pembaca dan sebagai acuan peneliti lain yang mengadakan penelitian lebih lanjut tentang pengetahuan peserta didik kelas V terhadap peraturan permainan sepakbola mini.

D. Saran

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

1. Hendaknya peserta didik agar lebih meningkatkan pengetahuan terhadap peraturan permainan sepakbola mini agar mendapatkan pengetahuan yang lebih baik.
2. Hendaknya guru mampu merancang pembelajaran dengan materi yang menarik agar peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran PJOK khususnya materi sepakbola mini.

3. Bagi peneliti lain hendaknya lebih dilakukan pengawasan secara ketat pada saat responden mengisi tes Benar-Salah yang diberikan agar hasilnya lebih objektif.
4. Bagi peneliti lain hendaknya melakukan penelitian dengan menambah referensi-referensi yang lebih baru, menggunakan pendekatan yang berbeda dan dengan objek yang berbeda pula, sehingga hasil dari penelitian akan dapat lebih menyempurnakan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R., & Azandi, F. (2020). Effect of play approach against learning outcomes in soccer games. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 1(1), 1-7.
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono: A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kemampuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).
- Aji, A. W. (2021). Pengukuran ketepatan shooting anggota ekstrakurikuler sepak bola pada Sekolah Menengah Pertama di Bengkulu Selatan. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 2(01), 23-26.
- Akhmad, N., & Suriatno, A. (2018). Analisis Keterampilan dasar sepak bola pemain klub Bima Sakti. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 3(3), 48-53.
- Amra, F., & Soniawan, V. (2020, August). The effect of agility, foot-eye coordination, and balance on dribbling ability: An ex post facto research at balai baru football academy padang. In *1st Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHRS 2019)* (pp. 759-763). Atlantis Press.
- Andriansyah, M. F., & Winarno, M. E. (2020). Hubungan antara kecepatan, kelincahan dan koordinasi dengan keterampilan dribbling siswa Akademi Arema U-14. *Sport Science and Health*, 2(1), 12-23.
- Ardiansyah, A., & Komaini, A. (2019). Tinjauan kemampuan teknik dribbling pemain sepak bola Seven FC Ulakan Padang Pariaman. *JURNAL STAMINA*, 2(5), 31-36.
- Arifin, A. (2021). Penerapan sepak bola mini dalam penjasorkes terhadap hasil belajar sepak bola pada siswa kelas IX. *Jurnal Ilmiah Humanika*, 4(1).
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arwandi, J., & Firdaus, M. (2021, February). Effect of agility training towards soccer dribbling skills. In *1st International Conference on Sport Sciences, Health and Tourism (ICSSHT 2019)* (pp. 7-10). Atlantis Press.
- Asnaldi, A., Zulman, F. U., & Madri, M. (2018). Hubungan motivasi olahraga dan kemampuan motorik dengan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa sekolah Dasar Negeri 16 Sintoga Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Menssana*, 3(2), 16-27.

- Azwar, S. (2018). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bahtra, R. (2022). *Buku ajar permainan sepakbola*. Padang: SUKABINA Press.
- Barlian, E. (2020). Pengaruh latihan jump to box terhadap kemampuan heading. *Jurnal Performa Olahraga*, 5(1), 73-79.
- Bausad, A. A., & Musrifin, A. Y. (2019). Analisis karakter peserta didik kelas V pada pembelajaran penjaskes di Sekolah Dasar Negeri se Kota Mataram. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 1(2).
- Busri, H., Badrih, M., Dimas Andika Putra, S. I. P., Anisa, L. I. F., Sofiah, U., Istiqomah, F., ... & Dwiningrum, M. (2021). *Linguistik terapan konsep pembelajaran dan penelitian linguistik mutakhir*. Literasi Nusantara.
- Desmita. (2018). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamaludin. A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran, 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan: Penerbit CV Kaaffah Learning Center.
- Efendi, R. (2018). Konsep revisi Taksonomi Bloom dan implementasinya pada pelajaran matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Erfayliana, Y., & Wati, O. K. (2020). Tingkat keterampilan dasar bermain sepakbola peserta didik kelas atas Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 159-166.
- Fajri, S. A., & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari pralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).
- Firlando, R., Frima, A., & Sunardi, L. (2020). Aplikasi pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis android. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 12(02), 166-172.
- Ginting, M. B. (2018). Membangun pengetahuan anak usia dini melalui permainan konstruktif berdasarkan perspektif teori Piaget. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02).
- Hambali, S. (2019). Implementasi metode bermain dalam pembelajaran passing bawah bola voli di Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(1), 27-32.

- Handaka, R. D., Ginanjar, A., & Utami, N. S. (2020). Fenomena siswa pasif kelas X dalam pembelajaran renang di SMA Negeri 1 Majenang Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 191-203.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiwaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Wonosari: CV. Pustaka Ilmu.
- Haryanto. (2020). *Evaluasi pembelajaran (konsep dan manajemen)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hendrawan, A. (2019). Gambaran tingkat pengetahuan tenaga kerja pt' x' tentang undang-undang dan peraturan kesehatan dan keselamatan kerja. *Jurnal Delima Harapan*, 6(2), 69-81.
- Hendrawan, A. K., & Hendrawan, A. (2020). Gambaran tingkat pengetahuan nelayan tentang kesehatan dan keselamatan kerja. *Saintara: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Maritim*, 5(1), 26-32.
- Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. (2020). Kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(2), 147-154.
- Imammulhaq, M. I., Saputra, Y. M., & Muhtar, T. (2021). Korelasi pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi covid-19 dengan hasil belajar siswa di SMA Bina Muda Cicalengka. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).
- Iswanto, I. (2017). Analisis instrumen ujian formatif mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia ISSN*, 0216-1699.
- 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.
- Kartikasari, D., Ariwinanti, D., & Hapsari, A. (2019). Gambaran pengetahuan kesehatan reproduksi siswa SMK Wisnuwardhana Kota Malang. *Preventia: The Indonesian Journal of Public Health*, 4(1), 36-41.
- Keliat., & Helmi, B. (2018). Upaya meningkatkan hasil belajar shooting pada permainan sepak bola melalui gaya mengajar inklusi pada siswa kelas VIII Smp Negeri 4 Percut Sei Tuan. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 6(2), 45-54.

- Khalik, K. (2017). Analisis hubungan kelincahan dengan keterampilan bermain sepakbola Klub Jantho Fc. *Jurnal Penjaskesrek*, 4(2), 218-227.
- Komarudin. (2016). Membentuk kematangan emosi dan kekuatan berpikir positif pada remaja melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2).
- Komarudin, K., & Risqi, F. (2020). Tingkat kepercayaan diri, kohesivitas, dan kecerdasan emosi siswa Kelas Khusus Olahraga cabang olahraga sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 1-8.
- Kurniawan, W. P., & Suharjana, S. (2018). Pengembangan model permainan poloair sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa sekolah dasar kelas atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2), 50-61.
- Kusriyanti, K., & Sukoco: (2020). Model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 65-77.
- Lisnawati, L., Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak game online free fire pada siswa sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 840-850.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132-139.
- Mahardhika, N. A., Betty, J., Jusuf, K., & Priyambada, G. (2018). Dukungan orangtua terhadap motivasi berprestasi siswa SKOI Kalimantan Timur dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2), 62-68.
- Majid, R. F., Julianti, R. R., & Iqbal, R. (2021). Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat Kabupaten Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(6), 217-225.
- Marhat, M. (2021). Peningkatan pembelajaran sepakbola menggunakan permainan sepakbola mini pada peserta didik kelas VA Sdn 4 Bukit Tunggal. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 16-25.
- Marianingsih. (2021). *Tingkat Pengetahuan Peserta Didik dalam Permainan Sepak Bola di SD Negeri Karangtengah Baru Kelas V Wonosari Gunungkidul*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta.

- Maulani, M., Alipatan, M., & Khotimah, H. (2021). Kesulitan belajar matematika siswa kelas X ditinjau dari taksonomi Bloom revisi ranah kognitif. *Kompetensi*, 14(1), 40-51.
- Mawa, M. N. (2020). Meningkatkan pembelajaran sepakbola dengan menggunakan permainan sepakbola mini pada siswa kelas V Sd Inpres Iligetang. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 1(11), 9-13.
- Mawarti, S., & Arsiwi, A. A. (2020). Analisis pengembangan materi pembelajaran bola basket berorientasi high order thinking skill di sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 55-64.
- Misbahuddin, M. H., & Winarno, M. E. (2020). Studi kemampuan teknik dasar sepakbola pemain SSB Unibraw 82 Kota Malang kelompok usia 15-16 tahun. *Sport Science and Health*, 2(4), 215-223.
- Muhrisin, M. (2023). Meningkatkan hasil belajar PJOK materi senam lantai dengan metode latihan berulang pada siswa kelas IV SDN Penimpoh tahun pelajaran 2020/2021. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(1).
- Mularsih, S., Munawaroh, L., & Elliana, D. (2018). Hubungan pengetahuan dan dukungan suami dengan pemilihan alat kontrasepsi dalam rahim (AKDR) pada Pasangan Usia Subur (PUS) di Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. *Jurnal Kebidanan*, 7(2), 144.
- Muslim, M. A., & Rahmat, A. (2021). Perbedaan ketepatan passing kaki bagian dalam dan kaki bagian luar dalam permainan sepak bola. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 5(1), 30-40.
- Nihlah, N. (2019). Struktur ilmu pengetahuan. *An-Nidhom: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 45-57.
- Nugraha, U., & Hadinata, R. (2019). Pengaruh metode latihan dan motivasi berlatih terhadap kemampuan passing sepakbola. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 8(1), 13-27.
- Nur, M., Yasriuddin, Y., AM, A. M., & Kamaruddin, I. (2022). PKM peraturan dan teknik dasar sepakbola siswa SD Inpres Perumnas Antang III Makassar. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 184-190.
- Oktavia, E. R., Agustin, F. R., Magai, N. M., Widyawati, S. A., & Cahyati, W. H. (2018). Pengetahuan risiko pernikahan dini pada remaja umur 13-19 tahun. *HIGEIA (Journal of Public Health Research and Development)*, 2(2), 239-248.

- Pambudi, M. I., Winarno, M. E., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(1), 110-116.
- Pambudi, M. I., Winarno, M. E., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(1), 110-116.
- Prasetyo, D. D. (2019). Paradigma baru pendidikan Islam 4.0: Telaah taksonomi Bloom dalam perspektif iman. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 2(1), 185-197.
- Prastiwi, B. K., & Fatkhuroyana, I. (2020). Pengaruh latihan kelincahan dengan model tiang bentuk X dan tiang bentuk M untuk meningkatkan dribbling bola pemain Persepu UPGRIS. *Journal Power Of Sports*, 3(2), 30-36.
- Pratiwi, A. D., & Nugraha, H. (2023). Model permainan akurasi lempar pisau pada anak usia 10-12 tahun. *Journal Olahraga Rekat (Rekreasi Masyarakat)*, 2(1), 38-49.
- Puspita, R. I., Maghfirah, S., & Sari, R. M. (2019). Penyuluhan kesehatan menggunakan media video terhadap pengetahuan ibu dalam pencegahan kejang demam balita di Dukuh Ngembel Desa Baosan Lor Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo. *Health Sciences Journal*, 3(1), 23-31.
- Ridwan, M., Syukri, A., & Badarussyamsi, B. (2021). Studi analisis tentang makna pengetahuan dan ilmu pengetahuan serta jenis dan sumbernya. *Jurnal Geuthèè: Penelitian Multidisiplin*, 4(1), 31-54.
- Risqi, F., & Arsila, S. P. (2021). Melatih tingkat kepercayaan diri, kohesivitas, serta kecerdasan emosi siswa pada cabang olahraga sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).
- Rizhardi, R. (2020). Latihan kolaboratif dalam meningkatkan kemampuan teknik dasar bermain sepakbola siswa. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 3(1), 1-9.
- Rizki, A., Ulfah, W. A., & Oktarina, O. (2019). Pengaruh latihan barrier hops dan knee tuck jump untuk meningkatkan tendangan jarak jauh (longpass) sekolah sepakbola Ayoma U-16 Pedindang Kabupaten Bangka Tengah. *Sport, Pedagogic, Recreation, and Technology*, 2(1), 1-4.
- Santoso, N. (2014). Tingkat keterampilan passing-stopping dalam permainan sepakbola pada mahasiswa PJKR B angkatan 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(2).

- Situmeang, I. R. V. O. (2021). Hakikat filsafat ilmu dan pendidikan dalam kajian filsafat ilmu pengetahuan. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(1), 1-17.
- Sridadi, S., Dwihandaka, R., & Bagiastomo, A. (2020). Evaluasi tes hasil belajar ulangan akhir semester genap mata pelajaran PJOK kelas VIII SMP N 1 Ngemplak tahun ajaran 2017/2018 dengan analisis butir soal. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 28-40.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono, A., Anisah, A., & Iswahyuni, I. (2019). Media interaktif sebagai optimalisasi pemahaman materi permainan bola tangan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 1-11.
- Supriatna, E., & Wahyupurnomo, M. A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN Se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Suwaryo, A. W., & Yuwono: (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan masyarakat dalam mitigasi bencana alam tanah longsor. *URECOL*, 305-314.
- Syampurma, H. (2018). Studi tentang tingkat pengetahuan ilmu gizi siswa-siswi SMP Negeri 32 Padang. *Jurnal Menssana*, 3(1), 88-99.
- Utami, M. S., & Purnomo, E. (2019). Minat siswa sekolah menengah pertama terhadap pembelajaran atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 12-21.
- Vinando, M., Insanisaty, B., & Sutisyana, A. (2017). Analisis kemampuan short pass permainan sepak bola peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Curup Utara. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 1(1), 28-34.
- Walton-Fisette, J. L., & Sutherland, S. (2018). Moving forward with social justice education in physical education teacher education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(5), 461-468.
- Wicaksono: N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., Widanita, N., & Anggraeni, D. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 41-54.

Yogatama, R., & Irawadi, H. (2019). Metode bermain berpengaruh terhadap akurasi passing sepakbola. *Jurnal Patriot*, 1(2), 704-714.

Yulianto, H. (2021). Analisis indeks aiken untuk mengukur validitas isi instrumen komitmen tugas bermain sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bandel
Kepada Yth, : Bapak Ari Iswanto, M.Or.

Dengan hormat,
Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Sektiaji Bagus Bagaskoro Sutikno
NIM : 18604221063
Departemen : PJSD

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, dan (3) draf instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 12 Agustus 2023

Pembimbing,



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

Hormat saya,



Sektiaji Bagus Bagaskoro Sutikno
NIM 18604221063

Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ari Iswanto, M.Or.
NIP : 198401272019031003

Menerangkan bahwa saudara:

Nama : Sektiaji Bagus Bagaskoro Sutikno
NIM : 18604221063
Departemen : PJSJ
Judul : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo

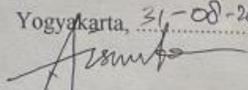
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian Tuga Akhir tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Beberapa saran sebagai berikut:

1. Sesuaikan Instrumen yang digunakan dengan bentuk yg akan di teliti
2. Dalam pelaksanaan penelitian harus sesuai dengan Instrumen yg dibuat.

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

Yogyakarta, 31-08-2023

Ari Iswanto, M.Or.
NIP 198401272019031003

Beri tanda ✓

Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba dari FIKK

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-ins



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
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 : B/75/UN34.16/LT/2023 4 September 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian**

Yth . Kepala SD Negeri 2 Parangtritis, Mancingan XI, Parangtritis, Kretek, Bantul

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Sektiaji Bagus Bagaskoro Sutikno
NIM : 18604221063
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Mini Di SD Negeri Tirtomulyo
Waktu Uji Instrumen : Senin - Sabtu, 4 - 9 September 2023

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,


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

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 4. Surat Keterangan Uji Coba dari Sekolah

 **PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN, DAN OLARAGA
SD NEGERI 2 PARANGTRITIS
Alamat : Mancingan, Parangtritis, Kretek, Bantul, Yogyakarta, Kode Pos: 55772
Telp. 085103271414 Email: sekolahku.sd2parangtritis@gmail.com 

SURAT KETERANGAN
Nomor : 054/SD2P/IX/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Parangtritis :

Nama : BUDI SANTOSA, M.Pd.
NIP : 19730429 199606 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri 2 Parangtritis
Alamat Instansi : Mancingan XI, Parangtritis, Kretek, Bantul

Menerangkan bahwa :

Nama : SEKTIAJI BAGUS BAGASKORO SUTEKNO
NIM : 18604221063
PRODI : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S1

Telah melaksanakan **Uji Instrumen Penelitian** di SD Negeri 2 Parangtritis, pada tanggal 05 September 2023 sampai dengan 06 September 2023.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parangtritis, 06 September 2023
Kepala Sekolah

BUDI SANTOSA, M.Pd.
NIP. 19730429 199606 1 001



Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari FIKK

SURAT IZIN PENELITIAN abou



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
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 : B/87/UN34.16/PT.01.04/2023 4 September 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth . Kepala SD Tirtomulyo, Krajan, Tirtomulyo, Kretek, Bantul

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

Nama	: Sektiaji Bagus Bagaskoro Sutikno
NIM	: 18604221063
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Mini di SD Negeri Tirtomulyo
Waktu Penelitian	: 11 September - 11 Oktober 2023

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,
Mahasiswa dan Alumni,




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

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian dari FIKK

	PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDA DAN OLAH RAGA KORWIL KAPANEWON KRETEK SD N TIRTOMULYO	
<i>Alamat : Krajan, Tirtomulyo, Kretek, Bantul, Yogyakarta. Email : sdtirtomulyo@gmail.com</i>		
<u>SURAT KETERANGAN</u>		
Nomor : 421.2/09.033/SD TML/IX/2023		
<p>Sehubungan dengan surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan, Nomor: B/87/UN34.16/PT.01.04/2023, hal :izin Penelitian tertanggal 04 September 2023, maka Kepala Sekolah SD N Tirtomulyo dengan ini menerangkan bahwa nama mahasiswa di bawah ini :</p>		
Nama	:	Sektiaji Bagus Bagaskoro Sutikno
NIM	:	18604221063
Prodi	:	Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S1
<p>Benar telah mengadakan penelitian di SD N Tirtomulyo pada tanggal 11 September – 11 Oktober 2023 guna melengkapi data Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Mini di SD Negeri Tirtomulyo”.</p>		
<p>Demikian Surat Keterangan diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.</p>		
		<p>11 September 2023 Kepala Sekolah  GUSMARTI,S.Pd.SD 19690713 199303 2 007</p>
		

Lampiran 7. Instrumen Penelitian

PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta, maka yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Sektiaji Bagus Bagaskoro Sutikno
NIM : 18604221063
Judul Penelitian : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Mini di SD Negeri 1 Tirtomulyo

Dengan segala kerendahan hati, memohon kepada saudara untuk berkenan menjadi responden dalam penelitian ini dengan mengisi instrumen yang peneliti ajukan. Jawaban saudara sangat kami butuhkan dan akan dijamin kerahasiannya.

Atas bantuan dan partisipasinya, peneliti ucapkan terimakasih.

Wassalmu'alaikum Warhmatullahi Wabarakatuh

Peneliti

Sektiaji Bagus Bagaskoro Sutikno

Lanjutan Lampiran 7. Instrumen Penelitian

PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Alamat :

Menyatakan bersedia menjadi responden pada penelitian yang dilakukan oleh:

Nama Mahasiswa : Sektiaji Bagus Bagaskoro Sutikno

NIM : 18604221063

Bersedia untuk mengisi instrumen penelitian yang diajukan oleh mahasiswa dengan nama di atas, tanpa prasangka dan paksaan. Jawaban yang diberikan hanya semata-mata untuk keperluan ilmu pengetahuan.

Demikian surat pertanyaan kami buat.

Yogyakarta, 2023

Responden

Lanjutan Lampiran 7. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

A. Identitas Responden

1. Nama :
2. Jenis kelamin : Laki-laki Perempuan
3. Umur :
4. Alamat :

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pengetahuan anda.
3. Mohon setiap butir pernyataan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan dengan pengetahuan anda sesungguhnya.
4. Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang dipilih.

C. Instrumen

No	Pernyataan	Benar	Salah
1	Ukuran lapangan sepakbola mini adalah panjang 25-42 meter dan lebar 15-25 meter		
2	Jarak antara tiang gawang 120 cm dan jarak dari ujung bagian bawah tanah ke palang gawang adalah 100 cm		
3	Jumlah pemain dalam sepakbola mini adalah 12 pemain termasuk penjaga gawang setiap timnya		
4	Batas jumlah pergantian pemain sepakbola mini sebanyak 3 orang		
5	Jumlah pemain cadangan sepakbola mini maksimal 5		

No	Pernyataan	Benar	Salah
	orang		
6	Dalam sepakbola mini, apabila bola keluar ke samping lapangan dilakukan lemparan ke dalam		
7	Tendangan yang dilakukan di sisi gawang dalam permainan sepakbola mini disebut tendangan pojok (<i>corner</i>)		
8	Lama permainan sepakbola mini 2x7 menit		
9	Dalam pertandingan sepakbola mini, babak sepakbola yang dimainkan adalah 3 babak		
10	Pertandingan sepakbola mini akan berakhir ketika wasit meniup peluit panjang		
11	Bila terjadi pelanggaran, pihak yang menentukan tendangan bebas dalam sepakbola mini adalah wasit.		
12	Permainan sepakbola mini dipimpin oleh tiga orang wasit, terdiri dari 1 orang wasit utama, 1 orang asisten, dan 1 orang wasit khusus untuk mencatat waktu pertandingan		
13	Dalam sepakbola mini, penalti dilakukan ketika menjatuhkan lawan di dalam kotak penalti		
14	Jarak titik penalti dalam permainan sepakbola mini berjarak 11 meter		
15	Ukuran lingkaran bola dalam sepakbola mini 62 – 64 cm		
16	Untuk bola yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah bola berbahan plastik dan dilapisi busa (sudah dimodifikasi)		

Lampiran 8. Data Uji Coba

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Σ
1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	9
2	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	9
3	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	9
4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	9
5	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	8
6	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	10
7	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	8
8	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	9
9	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	6
10	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	5
11	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	4
12	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	6
13	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	5
14	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	7
15	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	9
16	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	6
17	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	8
18	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	6
19	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	5
20	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6
21	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	5
22	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	8
Σ	7	12	12	13	11	12	13	12	12	12	9	8	6	6	6	6	157
p	0,32	0,55	0,55	0,59	0,50	0,55	0,59	0,55	0,55	0,55	0,41	0,36	0,27	0,27	0,27	0,27	
q	0,68	0,45	0,45	0,41	0,50	0,45	0,41	0,45	0,45	0,45	0,59	0,64	0,73	0,73	0,73	0,73	
p.q	0,22	0,25	0,25	0,24	0,25	0,25	0,24	0,25	0,25	0,25	0,24	0,23	0,20	0,20	0,20	0,20	

k	16
Σpq	3,72
var	29,64
Mean	7,14
KR-20	0,924

Lampiran 9. Data Penelitian

No	A		B			C		D			E		F		G		Σ	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	7	43,75
2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	10	62,50
3	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	9	56,25
4	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	5	31,25
5	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	9	56,25
6	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	9	56,25
7	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	8	50,00
8	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	11	68,75
9	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	8	50,00
10	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	8	50,00
11	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	7	43,75
12	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	10	62,50
13	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	9	56,25
14	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	9	56,25
15	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	10	62,50
16	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	9	56,25
17	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	9	56,25
18	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	75,00
19	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	5	31,25
20	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10	62,50
21	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	31,25
22	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	10	62,50
23	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	7	43,75
24	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	75,00
25	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	8	50,00
26	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	8	50,00
27	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	8	50,00
28	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	5	31,25
29	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	10	62,50
30	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	10	62,50
31	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	7	43,75
32	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	9	56,25

Faktor peraturan ukuran lapangan	A
Faktor peraturan jumlah pemain	B
Faktor peraturan bola masuk dan keluar area lapangan	C
Faktor peraturan durasi/waktu pertandingan	D
Faktor peraturan wasit	E
Faktor peraturan tendangan penalti	F
Faktor peraturan ukuran bola	G

Lanjutan Lampiran 9. Data Penelitian

No	Pengetahuan terhadap Sepakbola Mini	A	B	C	D	E	F	G
1	43.75	0	33.33	50	33.33	50	50	100
2	62.50	50	33.33	100	100.00	100	50	0
3	56.25	50	33.33	0	66.67	50	100	100
4	31.25	50	0.00	50	33.33	50	50	0
5	56.25	50	33.33	100	0.00	100	50	100
6	56.25	100	66.67	50	33.33	50	50	50
7	50.00	50	33.33	0	100.00	50	50	50
8	68.75	50	66.67	100	33.33	100	50	100
9	50.00	50	33.33	0	66.67	50	100	50
10	50.00	50	33.33	100	66.67	50	50	0
11	43.75	50	0.00	50	66.67	0	50	100
12	62.50	100	33.33	50	33.33	50	100	100
13	56.25	50	33.33	100	100.00	50	50	0
14	56.25	50	33.33	0	66.67	50	100	100
15	62.50	50	33.33	100	33.33	100	100	50
16	56.25	50	66.67	100	33.33	0	50	100
17	56.25	100	66.67	0	33.33	100	50	50
18	75.00	50	33.33	100	66.67	100	100	100
19	31.25	0	66.67	50	66.67	0	0	0
20	62.50	50	33.33	50	33.33	100	100	100
21	31.25	50	33.33	50	33.33	50	0	0
22	62.50	50	66.67	100	33.33	50	50	100
23	43.75	50	66.67	0	33.33	50	100	0
24	75.00	50	33.33	100	66.67	100	100	100
25	50.00	50	33.33	50	66.67	0	100	50
26	50.00	50	33.33	50	33.33	100	50	50
27	50.00	50	100.0	50	33.33	0	50	50
28	31.25	50	33.33	50	33.33	50	0	0
29	62.50	50	33.33	100	100.00	100	0	50
30	62.50	50	100.0	100	66.67	50	50	0
31	43.75	50	33.33	0	66.67	100	50	0
32	56.25	50	66.67	100	33.33	0	50	100

Lampiran 10. Hasil Analisis Deskriptif Statistik

Statistics

	Pengetahuan terhadap sepakbola mini	Faktor peraturan ukuran lapangan	Faktor peraturan jumlah pemain	Faktor peraturan bola masuk dan keluar area lapangan	Faktor peraturan durasi/waktu pertandingan	Faktor peraturan wasit	Faktor peraturan tendangan penalti	Faktor peraturan ukuran bola
N Valid	32	32	32	32	32	32	32	32
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	53,32	51,56	43,75	59,38	52,08	57,81	59,38	54,69
Median	56,25	50,00	33,33	50,00	33,33	50,00	50,00	50,00
Mode	56,25	50,00	33,33	100,00	33,33	50,00	50,00	100,00
Std, Deviation	11,66	20,02	23,09	39,02	25,31	36,17	32,22	42,80
Minimum	31,25	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Maximum	75,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00
Sum	1706,25	1650,00	1399,96	1900,00	1666,65	1850,00	1900,00	1750,00

Pengetahuan terhadap sepakbola mini

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 31,25	4	12,5	12,5	12,5
43,75	4	12,5	12,5	25,0
50	6	18,8	18,8	43,8
56,25	8	25,0	25,0	68,8
62,5	7	21,9	21,9	90,6
68,75	1	3,1	3,1	93,8
75	2	6,2	6,2	100,0
Total	32	100,0	100,0	

Faktor peraturan ukuran lapangan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	6,2	6,2	6,2
50	27	84,4	84,4	90,6
100	3	9,4	9,4	100,0
Total	32	100,0	100,0	

Lanjutan Lampiran 10. Hasil Analisis Deskriptif Statistik

Faktor peraturan jumlah pemain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	6,2	6,2	6,2
	33,33	20	62,5	62,5	68,8
	66,67	8	25,0	25,0	93,8
	100	2	6,2	6,2	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Faktor peraturan bola masuk dan keluar area lapangan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	7	21,9	21,9	21,9
	50	12	37,5	37,5	59,4
	100	13	40,6	40,6	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Faktor peraturan durasi/waktu pertandingan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	3,1	3,1	3,1
	33,33	16	50,0	50,0	53,1
	66,67	11	34,4	34,4	87,5
	100	4	12,5	12,5	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Faktor peraturan wasit

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	6	18,8	18,8	18,8
	50	15	46,9	46,9	65,6
	100	11	34,4	34,4	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Lanjutan Lampiran 10. Hasil Analisis Deskriptif Statistik

Faktor peraturan tendangan penalti

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	4	12,5	12,5	12,5
	50	18	56,2	56,2	68,8
	100	10	31,2	31,2	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Faktor peraturan ukuran bola

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	31,2	31,2	31,2
	50	9	28,1	28,1	59,4
	100	13	40,6	40,6	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Lampiran 11. Dokumentasi Uji Coba



Gambar 1. Dokumentasi Uji Coba di SD Negeri 2 Parangtritis



Gambar 2. Dokumentasi Uji Coba di SD Negeri 2 Parangtritis

Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian



Gambar 3. Peneliti Menjelaskan Kepada Peserta Didik



Gambar 4. Peneliti Menjelaskan Kepada Peserta Didik



Gambar 5. Peserta Didik sedang Mengerjakan Soal dari Peneliti



Gambar 6. Peserta Didik sedang Mengerjakan Soal dari Peneliti