

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK TENTANG PERATURAN
PERMAINAN FUTSAL DI KELAS VI SD SWASTA AL-AZIZ
KECAMATAN CAKUNG JAKARTA TIMUR**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Oleh :
Dzikri Aldila Wibowo
NIM 19604224017

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

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK TENTANG PERATURAN
PERMAINAN FUTSAL DI KELAS VI SD SWASTA AL-AZIZ
KECAMATAN CAKUNG JAKARTA TIMUR**

Oleh:
Dzikri Aldila Wibowo
NIM 19604224017

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument yang berupa tes pilihan ganda dan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Populasi dan sampel menggunakan *total sampling* yakni peserta didik kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur yang berjumlah 42 peserta didik. Validitas dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen ahli kemudian dilakukan analisa butir soal.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz berada pada kategori baik. Secara rinci kategori “sangat baik” sebesar 17%, kategori “baik” sebesar 45%, kategori “cukup” sebesar 38%, kategori “kurang” sebesar 0%, dan kategori “sangat kurang” sebesar 0%.

Kata Kunci: Tingkat pengetahuan, peserta didik kelas VI

**LEVEL OF KNOWLEDGE ON THE FUTSAL GAME RULES OF THE
SIXTH GRADE STUDENTS OF SD SWASTA AL AZIZ, CAKUNG
DISTRICT, EAST JAKARTA**

By:
Dzikri Aldila Wibowo
NIM 19604224017

ABSTRACT

This research aims to find out how well the comprehension on the rules of the futsal game in of the sixth grade students of SD Swasta Al-Aziz (Al-Aziz Private Elementary School), Cakung District, East Jakarta.

The research method was a descriptive quantitative study. The setting place where this research was carried out was at SD Swasta Al-Aziz, Cakung District, Jakarta. The data collection technique used an instrument in the form of a multiple choice test and the data analysis technique used the descriptive quantitative techniques with percentages. The population and sample used total sampling, from sixth grade students at SD Swasta Al-Aziz, Cakung District, East Jakarta, totaling 42 students. Research validity was conducted by expert lecturers and then analysis of the question items was carried out.

Based on the research results, it shows that the level of knowledge regarding the futsal game rules of the sixth grade students of SD Swasta Al-Aziz is in the good category. In detail, in the "very good" category at 17%, in the "good" category at 45%, in the "moderate" category at 38%, in the "poor" category at 0%, and in the "very poor" category at 0%.

Keywords: Level of knowledge, sixth grade students

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Dzikri Aldila Wibowo

NIM : 19604224017

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan
Futsal Di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta
Timur

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 mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 20 September 2023

Penulis



Dzikri Aldila Wibowo
NIM 19604224017

LEMBAR PERSETUJUAN

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK TENTANG PERATURAN
PERMAINAN FUTSAL DI KELAS VI SD SWASTA AL-AZIZ
KECAMATAN CAKUNG JAKARTA TIMUR**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**DZIKRI ALDILA WIBOWO
NIM 19604224017**

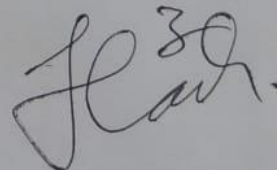
Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Fakultas
Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 20 September 2023

Koordinator Program Studi



Dr. Hari Yulianto, M.Kes
NIP. 196707011994121001

Dosen Pembimbing



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

LEMBAR PENGESAHAN

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK TENTANG PERATURAN
PERMAINAN FUTSAL DI KELAS VI SD SWASTA AL-AZIZ
KECAMATAN CAKUNG JAKARTA TIMUR



TUGAS AKHIR SKRIPSI

DZIKRI ALDILA WIBOWO
NIM 19604224017

Telahn dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Fakultas Ilmu
Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 9 Oktober 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		19/10/2023
Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris Penguji		19/10-2023
Dr. Hari Yulianto, M.Kes. Penguji Utama		17/10-2023

Yogyakarta, Oktober 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 198306262008121002

MOTTO

“Tetaplah berusaha untuk melawan rasa malas”
(Dzikri Aldila Wibowo)

“Untuk menggapai apa yang kita harapkan, kita harus menanamkan di dalam kepala kita bahwa itu akan terjadi”
(Dzikri Aldila Wibowo)

“Hidup itu pilihan, jika kau tidak memilih itu pilihanmu”
(Dzikri Aldila Wibowo)

“Yesterday is history, tomorrow is a mystery, but today is a gift, that’s why its called the present”
(Dzikri Aldila Wibowo)

HALAMAN PESEMBAHAN

Dengan mengucapkan Syukur Alhamdulillah, segala puji bagi ALLAH SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan lancar.

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak Sardi dan Ibu Nurlaela, terima kasih atas segala doa, perhatian, fasilitas, semangat, dan dukungan yang selalu diberikan. Segala doa, usaha, dan perjuangan Bapak dan Ibu membuatku kuat sampai di titik ini. Semoga Bapak dan Ibu selalu diberikan kesehatan, umur panjang dan selalu dilindungi ALLAH SWT agar dapat menemani langkahku menuju kesuksesan dan mengangkat derajat kalian.
2. Kepada Budhe Kemisah dan Pakde Waluyo terima kasih atas segala doa, dukungan, perhatian, fasilitas, dan sudah menjadi ibu keduaku. Semoga Budhe, Pakde dan Keluarga selalu diberikan kesehatan, umur Panjang dan selalu dilindungi ALLAh SWT.
3. Kepada Kakak saya Wimbo Fari Susilo dan adik saya Wisnu Rizqi Segoro dan Bunga Navisa Aqila yang selalu memberikan dukungan, doa, dan memberikan motivasi kepada saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih semoga kita semua menjadi anak yang sholeh dan sholehah dan bisa membanggakan kedua orang tua kita.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “ Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal Di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur” dapat disusun dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bimbingan Bapak Dr. Nurhadi, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan semangat, dorongan, bantuan dan bimbingannya selama penyusunan Tugas akhir Skripsi ini. Tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak terkait. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
2. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.

4. Kepala Sekolah SD Swasta Al-Aziz Bapak Ir. H. Sardi M.M yang telah memberikan izin, dukungannya dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Para guru, staf, dan peserta didik SD Swasta Al-Aziz yang telah memberikan bantuan dalam pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan support, memberikan doa, perhatian, dan kasih sayang.
7. Kepada orang yang saya sayang, dan teman-teman seperjuangan PJSD C 2019 yang telah mendukung saya dan berbagi ilmu dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi

Yogyakarta, 20 September 2023
Yang Menyatakan,

Dzikri Aldila Wibowo
NIM 19604224017

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Pengetahuan.....	9
2. Hakikat Permainan Futsal	17
B. Kajian Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Berpikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Desain Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	41
D. Definisi Operasional Variabel.....	42
E. Teknik dan Instrumen Penelitian Data.....	43
F. Uji Coba Instrumen.....	44
G. Teknik Analisa Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian	51
B. Pembahasan Hasil Penelitian	63
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Implikasi Hasil Penelitian	67
C. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Sarana dan Prasarana.....	5
Tabel 2. Jumlah Peserta Didik.....	6
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	43
Tabel 4. Uji Validitas	46
Tabel 5. Pedoman Tingkat Kesukaran Instrumen	48
Tabel 6. Patokan Indeks Daya Pembeda	49
Tabel 7. Norma Penelitian.....	49
Tabel 8. Deskriptif Statistik.....	51
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Norma Penilaian	52
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Lapangan	53
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Pemain	54
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Wasit.....	56
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Bola	57
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta AlAziz Dari Faktor Durasi Pertandingan	58
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Mulai dan Memulai Kembali Pertandingan	59
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal Di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Bola di Dalam dan di Luar Lapangan	61
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Pelanggaran dan Perbuatan Tidak Sopan.....	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tanda Lapangan	20
Gambar 2. Dimensi Melempar	21
Gambar 3. Kerangka Berfikir	40
Gambar 4. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz	52
Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Lapangan.....	54
Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Pemain.....	55
Gambar 7. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Wasit	56
Gambar 8. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Bola	57
Gambar 9. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Durasi Pertandingan.....	59
Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Mulai dan Memulai Kembali Pertandingan.....	60
Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Bola di Dalam dan di Luar Lapangan.....	61
Gambar 12. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Pelanggaran dan Perbuatan Tidak Sopan.....	63
Gambar 13. Dokumentasi Proses Pengerjaan Soal Uji Coba Instrumen di SD Negeri 09 Penggilingan.....	102
Gambar 14. Dokumentasi Pengerjaan Soal Tes di SD Swasta Al-Aziz	103

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS	70
Lampiran 2. Kartu Bimbingan	71
Lampiran 3. Surat Uji Coba Instrumen	72
Lampiran 4. Surat Keterangan Uji Coba Instrumen dari SD Negeri 09 Penggilingan	73
Lampiran 5. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i>	74
Lampiran 6. Surat Validasi Instrumen	75
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	76
Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian dari SD Swasta Al-Aziz	77
Lampiran 9. Instrumen tas.....	78
Lampiran 10. Hasil Uji Coba Instrumen	86
Lampiran 11. Hasil Validitas	87
Lampiran 12. Hasil Reliabilitas.....	88
Lampiran 13 Hasil Tingkat Kesukaran	89
Lampiran 14. Hasil Daya Pembeda.....	90
Lampiran 15. Hasil Data Penelitian	91
Lampiran 16. Hasil Penelitian Tiap Faktor	92
Lampiran 17. Hasil Penelitian Tiap Faktor	93
Lampiran 18. Hasil Penelitian Tiap Faktor	94
Lampiran 19. Hasil Penelitian Tiap Faktor	95
Lampiran 20. Hasil Penelitian Tiap Faktor	96
Lampiran 21. Hasil Penelitian Tiap Faktor	97
Lampiran 22. Hasil Penelitian Tiap Faktor	98
Lampiran 23. Hasil Penelitian Tiap Faktor	99
Lampiran 24. Dokumentasi Uji Coba Instrumen	100
Lampiran 25. Dokumentasi Penelitian di SD Swasta Al-Aziz	101

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena bertujuan untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi dalam diri peserta didik sehingga tak heran jika sekolah terus melakukan berbagai upaya agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional pasal 1) disebutkan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran yang ideal dilakukan dengan adanya timbal balik antara guru dan siswa. Dimana siswa memahami materi yang diberikan guru dan melakukan pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan berbagi ilmu dengan siswa lain sehingga mendapatkan proses pembelajaran yang diinginkan.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan yang diajarkan di Sekolah Dasar. Tujuan utama PJOK yaitu untuk mengembangkan peserta didik melalui aspek psikomotorik, tetapi tidak mengabaikan aspek lainnya yaitu aspek afektif dan kognitif. Proses pendidikan PJOK memanfaatkan aktivitas fisik dengan memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk aktif secara fisik dan mengembangkan kebugaran jasmani sehingga meningkatnya kualitas diri, baik dalam bentuk fisik, mental serta emosional.

Pada kurikulum 2013 yang digunakan di SD Swasta Al-Aziz disebutkan bahwa peserta didik telah mempelajari kombinasi gerak dasar permainan bola

besar di kelas V. Di kelas VI permainan bola besar akan diperdalam dengan variasi dan kombinasi gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Contoh permainan bola besar yaitu sepak bola, bola voli, futsal, bola basket. Salah satu olahraga yang diajarkan di Sekolah Dasar kelas VI dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yaitu permainan futsal yang termasuk pada permainan bola besar. Permainan futsal ini diajarkan di semester satu dengan kompetensi inti (pengetahuan) yang berbunyi; “Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain”. Kemudian, untuk kompetensi dasar yang berbunyi; “Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional”.

Dalam beberapa tahun terakhir ini, futsal sangat marak di Indonesia, baik di Jakarta maupun di daerah. Permainan futsal sendiri dilakukan oleh lima pemain dengan ukuran lapangan dan ukuran bolanya pun lebih kecil dibandingkan ukuran bola yang digunakan dalam sepak bola. Aturan yang ada di permainan futsal dibuat sedemikian ketat oleh FIFA agar permainan berjalan dengan *fair play*. Permainan futsal juga sangat digemari oleh anak sekolah dasar, karena mudahnya bermain futsal seperti aturan-aturan yang ada di dalam permainan dan juga sering diadakan kejuaraan antar pelajar sekolah dasar baik tingkat daerah maupun tingkat Nasional.

Pada pelaksanaan pembelajaran PJOK terkait permainan futsal mendapat 2 jam pembelajaran dalam 1 semester. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan futsal sudah terlaksana, akan tetapi minat peserta didik terkait teori permainan futsal kurang, serta pembelajaran hanya terfokus pada pembelajaran praktik sehingga peserta didik banyak yang kurang paham terkait materi yang disampaikan tentang permainan futsal, pemberian materi teori disampaikan bersamaan saat pelaksanaan praktik. Khususnya pada aturan-aturan yang ada pada permainan futsal, seperti kesalahan-kesalahan yang terjadi di lapangan.

Kesalahan-kesalahan yang terjadi di lapangan seperti pergantian pemain pada pasal 3 tentang para pemain. Kesalahan yang dilakukan peserta didik seperti saat pergantian pemain, dimana pemain pengganti memasuki lapangan terlebih dahulu sebelum pemain yang ingin diganti dan saat melakukan pergantian pemain tidak melalui zona substitusi timnya sendiri. Jika pergantian pemain tidak melalui zona substitusi timnya sendiri maka wasit dapat memberikan kartu kuning kepada pemain yang digantikan dan jika saat pergantian pemain, dimana pemain pengganti memasuki lapangan terlebih dahulu sebelum pemain yang ingin diganti maka wasit akan memberikan sanksi disiplin yaitu kartu kuning.

Kesalahan yang kedua masih ada beberapa yang melakukan pelanggaran pada pasal 12 tentang pelanggaran. Kesalahan yang dilakukan oleh peserta didik seperti mendorong pemain lawan saat merebut bola dari pemain lawan, peserta didik juga upaya menendang pemain lawan, dan menghalangi lawan dengan kontak. Peserta didik yang melakukan pelanggaran akan diberikan sanksi disiplin

oleh wasit yaitu kartu kuning untuk pemain yang sudah diperingatkan atau kartu merah untuk pemain yang harus keluar dari permainan. Sehingga tendangan bebas langsung atau tendangan bebas tidak langsung akan diberikan kepada tim lawan yang diambil dari tempat terjadinya pelanggaran atau tendangan pinalti jika melakukan pelanggaran di dalam kotak pinalti.

Kesalahan ketiga peserta didik juga sering melakukan kesalahan pada pasal 15 tentang *kick in*. Kesalahan peserta didik saat *kick in* seperti bola tidak berada di atas garis dan tidak berada pada titik dimana bola ke luar dan peserta didik berada dekat dengan *touchline* di mana *kick in* dilakukan. Terdapat kesalahan yang biasanya terjadi pada saat permainan futsal dilaksanakan, yaitu saat *kick in* pemain mengoper ke penjaga gawang dan di tangkap oleh penjaga gawang, sehingga akan dianggap pelanggaran oleh wasit. Sehingga akan diberikan tendangan bebas tidak langsung kepada tim lawan yang diambil dari tempat terjadinya pelanggaran.

Berdasarkan hasil observasi terkait proses pembelajaran PJOK di kelas VI SD Swasta Al-Aziz guru menggunakan sumber belajar yaitu buku paket Pendidikan PJOK. Untuk peserta didik sendiri hanya menggunakan Lembar Kegiatan Siswa (LKS). LKS berisikan materi, ringkasan, perintah/ instruksi dari guru kepada peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Pemilihan penggunaan LKS dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Terkait buku tentang peraturan futsal tidak ada.

Bermain futsal tentu ada faktor-faktor keselamatan yang harus diperhatikan. Tak terkecuali untuk anak sekolah dasar yang dalam masa ini masih sering bermain. Hal itu terlihat dari beberapa peserta didik yang tidak menggunakan sepatu saat bermain futsal. Futsal sendiri permainan yang melakukan *body contact* tubuh sehingga rawan menimbulkan cedera. Peserta didik hanya bermain untuk menyalurkan hobi, tetapi disana peserta didik tidak memikirkan faktor keselamatan dalam bermain di lapangan. Seperti peserta didik yang tidak memakai sepatu dalam permainan futsal. Seharusnya peserta didik harus memakai sepatu saat permainan futsal untuk melindungi bagian tubuhnya terutama pada bagian kaki.

Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan futsal sarana dan prasarana sangat diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memaksimalkan fasilitas yang ada dan menunjang bakat yang ada pada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi terkait dengan sarana dan prasarana waktu pembelajaran permainan futsal di SD Swasta Al-Aziz yaitu:

Tabel 1. Sarana dan Prasarana

No.	Nama Alat	Jumlah
1	Gawang	2
2	<i>Cone</i>	8
3	Bola	0
4	Jaring gawang	0
5	<i>Hurdle</i>	0
6	Lapangan	1

Pada pelaksanaan pembelajaran PJOK terkait permainan futsal di kelas VI di SD Swasta Al-Aziz masih banyak peserta didik yang kurang paham dalam menguasai materi pendidikan jasmani. Khususnya pada aturan-aturan yang ada

pada permainan futsal. Berdasarkan hasil observasi jumlah peserta didik kelas VI di SD Swasta Al-Aziz sebagai berikut:

Tabel 2. Jumlah Peserta Didik

Jumlah peserta didik	L/P	Keterangan
24	L	12
18	P	11

Berdasarkan hasil observasi terkait proses pembelajaran PJOK di kelas VI di SD Swasta Al-Aziz dengan jumlah peserta didik 42 dengan jumlah laki-laki 24 dan 18 perempuan. Pada saat melakukan permainan futsal dari 18 peserta didik perempuan sekitar 11 masih belum mengerti tentang peraturan permainan futsal. Untuk peserta didik laki-laki dari 24 peserta didik sekitar 12 masih belum mengerti tentang peraturan permainan futsal. Maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Tingkat pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal Kelas VI Sd Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat didefinisikan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peserta didik melakukan pelanggaran saat pergantian pemain.
2. Peserta didik melakukan upaya mendorong lawan.
3. Peserta didik melakukan kesalahan saat *kick in* seperti bola tidak berada di atas garis.
4. Beberapa peserta didik sekolah dasar kelas VI belum mengetahui faktor-faktor keselamatan dalam bermain futsal.

5. Kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani khususnya olahraga futsal.
6. Belum diketahui tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka perlu adanya batasan masalah supaya masalah tidak terlalu luas. Dalam penelitian ini hanya membatasi tentang “Tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa baik tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur ?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui mengenai tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat yang positif, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun dari kedua manfaat tersebut adalah sebagai

berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian bagi penelitian selanjutnya dan menjadi wawasan pengetahuan bagi guru, peserta didik dan masyarakat pada umumnya tentang pengetahuan permainan futsal.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru. Sebagai masukan yang berguna untuk pengembangan dan pembinaan olahraga futsal.
- b. Bagi peserta didik. Dapat mengembangkan bakat, minat, prestasi peserta didik di bidang olahraga khususnya futsal.
- c. Bagi Sekolah. Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan program tambahan pembelajaran pendidikan jasmani dan dapat meningkatkan prestasi peserta didik di bidang olahraga.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui. Ilmu adalah pengetahuan, tetapi pengetahuan belum tentu merupakan ilmu, karena pengetahuan dapat diperoleh dengan atau tanpa metode ilmiah, artinya pengetahuan dapat diperoleh melalui pengalaman sehari-hari atau berupa informasi yang kita terima dari seseorang yang memiliki kewibawaan atau otoritas tertentu. Sedangkan ilmu mesti diperoleh dengan metode ilmiah, yaitu dengan menggunakan metode berfikir deduktif dan induktif (Soelaiman, 2019, p. 26). Nursalam dalam Windi (2019, p. 16) berpendapat bahwa,

Pengetahuan adalah merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan ini terjadi melalui panca indra manusia. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting bagi terbentuknya tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Tanpa pengetahuan seseorang tidak mempunyai dasar untuk mengambil keputusan dan menentukan tindakan terhadap masalah yang dihadapi.

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh

melalui mata dan telinga. Tanpa pengetahuan seseorang tidak mempunyai dasar untuk mengambil keputusan dan menentukan tindakan terhadap masalah yang dihadapi (Pakpahan dkk., 2021, p. 32)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas yang dimaksud pengetahuan adalah sesuatu yang diperoleh melalui pengalaman sehari-hari atau berupa informasi yang kita terima dari seseorang yang memiliki kewibawaan atau otoritas tertentu atau hasil yang diketahui setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu.

b. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan atau ranah kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behavior*). Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan (Pakpahan, dkk., 2021, pp. 33-35):

1) Tahu (know)

Tahu merupakan mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, termasuk pengetahuan dan merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain dapat menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan, dan sebagainya.

2) Memahami (comprehension)

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

terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, meramalkan, menyimpulkan dan lain-lain terhadap objek yang dipelajari.

3) Aplikasi (*application*)

Aplikasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi yang sebenarnya. Aplikasi di sini dapat diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan rumus, metode, prinsip, hukum-hukum, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain. Misalnya dapat menggunakan rumus statistik dalam perhitungan-perhitungan hasil penelitian, dapat menggunakan prinsip-prinsip siklus pemecahan masalah (*problem solving cycle*) di dalam pemecahan masalah.

4) Analisis (*analysis*)

Analisis merupakan suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambar, dapat membedakan, dapat memisahkan, dapat mengelompokkan, dan lain-lain.

5) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk

menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Misalnya dapat menyusun, dapat merencanakan, dapat meringkaskan, dapat menyesuaikan, dan sebagainya terhadap suatu teori atau rumusan-rumusan yang telah ada.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan *justifikasi* atau penilaian terhadap suatu materi atau objek penilaian-penilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

Dimensi proses kognitif dalam taksonomi yang baru yaitu (Pakpahan, dkk., 2021, p. 35):

1) Menghafal

Menghafal yaitu mengingat kembali informasi yang tersimpan dalam memori. Mengingat merupakan proses kognitif yang paling rendah tingkatannya. Untuk mengkondisikan agar “mengingat” bisa menjadi bagian belajar bermakna, tugas mengingat hendaknya selalu dikaitkan dengan aspek pengetahuan yang lebih luas dan bukan sebagai suatu yang lepas dan terisolasi. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu mengenali (*recognizing*) dan mengingat (*recalling*).

2) Memahami

Memahami yaitu pengetahuan awal yang dimiliki dengan mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam pemikiran peserta

didik. Karena penyusun skema adalah konsep, maka pengetahuan konseptual merupakan dasar pemahaman. Kategori memahami mencakup tujuh proses kognitif: menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, dan menjelaskan.

3) Mengaplikasikan

Mengaplikasikan disini yaitu mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas, oleh karena itu mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Namun tidak berarti bahwa kategori ini hanya sesuai untuk pengetahuan prosedural saja. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu: menjalankan (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).

4) Mengevaluasi

Mengevaluasi disini yaitu membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Ada dua macam proses kognitif yaitu: Memeriksa (*checking*) dan mengkritik (*critiquing*).

5) Membuat

Membuat yaitu menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif dalam kategori ini, yaitu: Membuat (*generating*), merencanakan (*planning*), dan memproduksi (*producing*). Seseorang bisa mendapatkan informasi dari

berbagai tempat, berbagai cara sehingga menjadi sebuah pengetahuan yang akan dapat digunakan dalam kehidupan.

c. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Pengetahuan yang dimiliki oleh masing-masing orang dipengaruhi oleh banyak faktor. Secara umum faktor yang mempengaruhi pengetahuan dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu faktor internal (faktor yang berasal dari dalam individu) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar individu) (Darsini, dkk., 2019, pp. 104-106).

1) Faktor Internal

a) Usia

Usia merupakan hal yang memberikan pengaruh pada daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambahnya usia maka akan semakin mudah dalam menerima informasi. Umur mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Dengan bertambahnya umur, maka daya tangkap dan pola pikir seseorang akan lebih berkembang, sehingga pengetahuan diperolehnya semakin membaik.

b) Jenis kelamin

Jenis kelamin berpengaruh terhadap pengetahuan seseorang. Karena perempuan lebih sering menggunakan otak kanannya, hal tersebut yang menjadi alasan perempuan mampu melihat dari berbagai sudut pandang dan menarik kesimpulan, serta perempuan dapat menyerap informasi lima kali lebih cepat dibandingkan laki-

laki. Sedangkan laki-laki memiliki kemampuan motorik yang jauh lebih kuat dibandingkan perempuan. Kemampuan ini digunakan untuk kegiatan yang memerlukan koordinasi yang baik antara tangan dan mata. Sehingga laki-laki lebih baik dalam olahraga yang mengandalkan lempar-melempar.

2) Faktor Eksternal

a) Pendidikan

Pendidikan mempengaruhi seseorang untuk berperan serta dalam pembangunan dan umumnya semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang akan semakin mudah dalam menerima informasi. Seseorang yang menempuh pendidikan jenjang pendidikan formal, akan terbiasa untuk berfikir secara logis dalam menghadapi suatu permasalahan. Hal ini dikarenakan dalam proses pendidikan formal, individu akan diajarkan untuk mengidentifikasi masalah, menganalisa suatu permasalahan dan mencoba untuk memecahkan atau mencari solusi atas suatu permasalahan.

b) Pekerjaan

Pekerjaan merupakan aktivitas yang dilakukan manusia untuk mendapatkan gaji atau kegiatan yang dilakukan untuk mengurus kebutuhannya seperti mengerjakan pekerjaan rumah atau lainnya. Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun secara tidak langsung.

c) Pengalaman

Pengalaman merupakan sumber pengetahuan sebagai cara untuk mendapatkan kebenaran dengan mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh di masa lalu untuk memecahkan masalah. Pada umumnya semakin banyak pengalaman seseorang, semakin bertambah pengetahuan yang didapatkan.

d) Sumber informasi

Salah satu faktor yang dapat memudahkan seseorang dalam memperoleh pengetahuan yaitu dengan cara mengakses berbagai sumber informasi yang ada di berbagai media. Dengan zaman yang sekarang ini, informasi memudahkan seseorang untuk bisa mencari informasi lebih banyak. Seseorang yang mempunyai sumber informasi yang lebih banyak akan mempunyai pengetahuan yang lebih luas.

e) Minat

Minat akan menuntun seseorang dalam mencoba dan memulai hal baru sehingga pada akhirnya akan mendapatkan pengetahuan yang lebih dari sebelumnya. Minat atau passion merupakan keinginan yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni, sehingga seseorang memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.

f) Lingkungan

Lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku orang atau kelompok. Lingkungan merupakan segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada di dalam lingkungan tersebut.

g) Sosial Budaya

Sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi dari sikap dalam menerima informasi, seseorang yang berasal dari lingkungan yang tertutup seringkali sulit untuk menerima informasi baru yang disampaikan. Hal ini biasanya dapat ditemui pada beberapa komunitas masyarakat tertentu.

2. Hakikat Permainan Futsal

a. Pengertian Futsal

Permainan futsal adalah permainan sepakbola dalam ruangan dengan jumlah pemain 5 lawan 5 dengan ukuran lapangan yang lebih kecil. Dalam permainan futsal dapat mengembangkan keterampilan teknik, taktik, kecerdasan, dan keterampilan daripada kekuatan fisik kasar. Pengembangan teknik individu dalam futsal menggunakan bola yang lebih kecil dan berat dibandingkan dengan sepakbola. Dalam futsal jumlah sentuhan bola lebih banyak dibandingkan dengan sepakbola konvensional. Hal ini

memungkinkan pemain untuk mengembangkan keterampilan kaki yang lebih cepat. Jumlah pemain yang sedikit membuat setiap pemain sangat penting untuk bertahan dan menyerang. Sehingga dalam permainan futsal membutuhkan kerja sama team. Permainan futsal merupakan olahraga dengan intensitas cepat dan dinamis (Forum Diskusi Pelatih Futsal Indonesia, 2021, p. 1).

Dalam permainan futsal pemain bisa tampil lepas tanpa berpikir resiko di cedera lawan. Karena seperti yang diungkapkan oleh Josh dalam (Taufik, dkk., 2022, p. 2) bahwa futsal adalah suatu jenis olahraga yang memiliki aturan tegas tentang kondisi fisik. *Sliding tackle* (menjegal dari belakang), *body charge* (benturan badan), dan aspek kekerasan lain seperti dalam permainan sepakbola tidak diizinkan dalam futsal karena keberhasilan satu tim futsal tergantung kepada kerja sama antar pemain yang merupakan satu kesatuan bukan tergantung kepada individu pemain. Karena apabila pemain terlalu lama menguasai bola biasanya akan mudah direbut oleh lawan dan akan merugikan tim. Hal ini sesuai dengan apa yang sudah dijelaskan oleh John dalam (Taufik dkk., 2022, p. 2) “Mayoritas penguasaan bola dalam futsal adalah dengan kombinasi satu atau dua kali sentuhan di antara pemain dengan rekan satu tim. Dalam permainan futsal, pemain yang menundukkan kepala dan mencoba melakukan tiga atau lebih kombinasi sentuhan biasanya akan mudah kehilangan bola sehingga merugikan tim. John dalam (Taufik, dkk., 2022, p. 2) “Jumlah pemain juga merupakan salah satu akibat permainan futsal menjadi permainan yang

lebih melelahkan. Tidak ada pergerakan lambat dan leha-leha”. Pada permainan futsal yang modern, pemain dituntut untuk melakukan operan dan pergerakan. Istilah yang biasa digunakan dalam permainan futsal adalah *passing* lari, bergerak terus tanpa bola. Bila yang terjadi adalah *passing* diam, maka gawang akan lebih sering kebobolan. Namun dengan peraturan bahwa pergantian pemain dapat dilakukan kapan saja, kemampuan pelatih mengatur perputaran pemainnya sangat diperlukan (Taufik, dkk., p. 2).

b. Pasal-pasal Permainan Futsal

1) Pasal 1 – Lapangan

a) Permukaan Lapangan

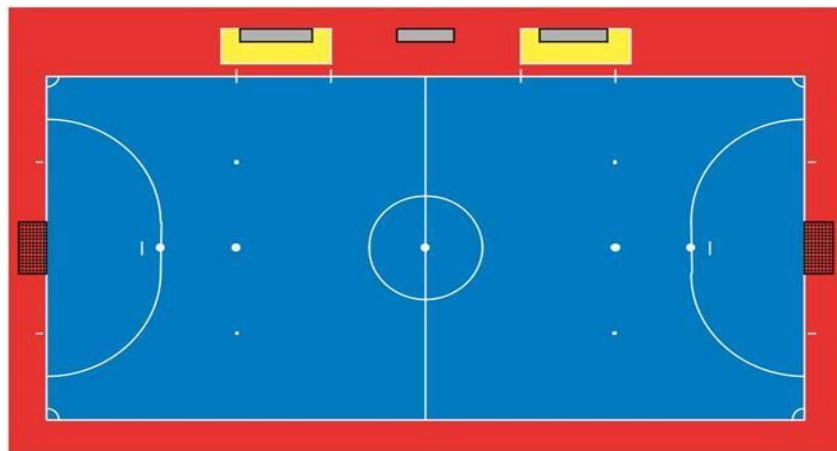
Menurut FIFA (2020, p. 10) permukaan lapangan harus rata dan halus, dan terdiri dari permukaan non-abrasif, lebih disukai terbuat dari kayu atau bahan buatan, sesuai dengan aturan kompetisi. Yang harus dihindari adalah penggunaan bahan dari beton atau korn blok.

b) Tanda Lapangan

Lapangan harus bujur sangkar dan ditandai dengan garis (garis putus-putus tidak diizinkan). Garis-garis ini termasuk dalam area di mana mereka adalah batas dan harus dapat dibedakan dengan jelas dari warna lapangan. Dua garis batas yang lebih panjang adalah garis sentuh. Dua garis pendek adalah garis gawang. Lapangan dibagi menjadi dua bagian oleh garis tengah, yang bergabung dengan titik tengah dari dua *touchlines*. Tanda tengah, dengan jari-jari 6 cm,

ditunjukkan pada titik tengah garis tengah. Sebuah lingkaran dengan radius 3 m ditandai di sekitarnya. Tanda harus ditarik di luar lapangan, 5 m dari setiap busur sudut, di sudut kanan ke garis gawang dan dipisahkan dari garis gawang dengan celah 5 cm, untuk memastikan bahwa pemain tim bertahan mundur *minimal distance* (5 m) ketika tendangan sudut diambil. Tanda ini memiliki lebar 8 cm dan panjang 40 cm.

Gambar 1. Tanda lapangan



Sumber: (FIFA, 2020, p. 11)

c) Dimensi Melempar

Panjang *touchline* harus lebih besar dari panjang garis gawang. Semua garis harus selebar 8 cm.

Untuk pertandingan non-internasional, dimensinya adalah sebagai berikut:

Panjang (<i>touchline</i>):	Minimum	25 m
	Maksimum	42 m
Lebar (garis gawang):	Minimum	16 m

Maksimum 25 m

Untuk pertandingan internasional, dimensinya adalah sebagai berikut:

Panjang (*touchline*): Minimum 38 m

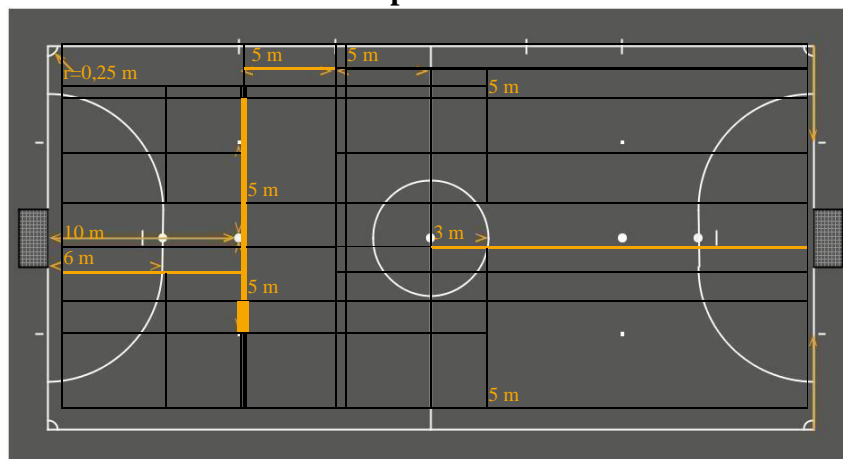
Maksimum 42 m

Lebar (garis gawang): Minimum 20 m

Maksimum 25 m

Aturan kompetisi dapat menentukan panjang garis gawang dan *touchline* dalam persyaratan di atas.

Gambar 2. Dimensi Melempar



Sumber: (FIFA, 2020, p. 12)

2) Pasal 2 – Bola

a) Kualitas dan Pengukuran

Bola harus (FIFA, 2020, p. 20):

- (1) Bulat.
- (2) Terbuat dari bahan yang sesuai.
- (3) Keliling antara 62 cm dan 64 cm.

- (4) Berat antara 400 g dan 440 g di awal pertandingan.
- (5) Tekanan yang setara dengan 0,6–0,9 atm (600–900 g/cm²) di permukaan laut.
- (6) Bola tidak boleh memantul lebih rendah dari 50 cm atau lebih tinggi dari 65cm pada rebound pertama saat dijatuhkan dari ketinggian 2m.

3. Pasal 3 – Pemain

a) Jumlah pemain

Menurut FIFA (2020, p. 23) “pertandingan dimainkan oleh dua tim, masing-masing dengan maksimal lima pemain, salah satunya harus menjadi penjaga gawang. Pertandingan mungkin tidak dimulai atau dilanjutkan jika salah satu tim memiliki kurang dari tiga pemain”.

Menurut FIFA (2020, p. 23) “jika aturan kompetisi menyatakan bahwa semua pemain dan pemain pengganti harus diberi nama sebelum kick-off dan memulai pertandingan dengan kurang dari lima pemain, hanya pemain dan pemain pengganti yang ada dalam daftar tim yang dapat bermain pada saat kedatangan mereka”.

b) Prosedur substitusi

Menurut FIFA (2020, p. 23) “pergantian pemain dapat dilakukan kapan saja, apakah bola sedang dimainkan atau tidak.” Untuk mengganti pemain dengan pemain pengganti, hal berikut berlaku:

- (1) Pemain yang diganti meninggalkan lapangan melalui zona substitusi timnya sendiri, kecuali seperti yang dibuktikan dalam Hukum Futsal Game.
- (2) Pemain yang diganti tidak perlu mendapatkan izin wasit untuk meninggalkan lapangan.
- (3) Wasit tidak perlu mengizinkan pemain pengganti untuk memasuki

- lapangan.
- (4) Pemain pengganti hanya memasuki lapangan setelah pemain yang diganti telah pergi.
 - (5) Pemain pengganti memasuki lapangan melalui zona substitusi timnya sendiri.
 - (6) Substitusi selesai ketika pemain pengganti sepenuhnya memasuki lapangan melalui zona substitusi team-nya sendiri setelah menyerahkan bib kepada pemain yang diganti, kecuali pemain terakhir harus meninggalkan lapangan melalui zona lain karena alasan apapun yang diatur dalam Hukum Futsal Permainan, dalam hal ini pengganti harus menyerahkan bib kepada wasit ketiga.
 - (7) Sejak saat itu, pemain pengganti menjadi pemain dan pemain yang telah diganti menjadi pemain pengganti.
 - (8) Izin untuk melanjutkan dengan substitusi dapat ditolak dalam keadaan tertentu, misalnya jika pengganti tidak memiliki peralatan er dalam rangka.
 - (9) Pemain yang diganti dapat mengambil bagian lebih lanjut dalam pertandingan.
 - (10) Semua pemain pengganti tunduk pada otoritas dan yurisdiksi wasit, apakah dipanggil untuk bermain atau tidak.

4. Pasal 4 – Peralatan Pemain

a) Keamanan`

Menurut Fifa (2020, p. 30) “seorang pemain tidak boleh menggunakan atau memakai peralatan atau barang lain yang berbahaya. Semua barang perhiasan (kalung, cincin, gelang, anting-anting, gelang kulit, karet gelang, dll.) dilarang dan harus dilepas. Menggunakan selotip untuk menutupi perhiasan tidak diizinkan”.

Menurut FIFA (2020, p. 30) “para pemain harus diperiksa sebelum dimulainya pertandingan”. Jika seorang pemain mengenakan atau menggunakan peralatan atau perhiasan yang tidak sah / berbahaya di lapangan, wasit harus memerintahkan pemain untuk:

- (1) Melepas item.
- (2) Tinggalkan lapangan pada penghentian berikutnya jika pemain tidak

mampu atau tidak mau mematuhi.

Seorang pemain yang menolak untuk mematuhi atau memakai item lagi harus diperingatkan.

5. Pasal 5 – Wasit

a) Otoritas wasit

Menurut FIFA (2020, p. 37) “setiap pertandingan dikendalikan oleh dua wasit dan wasit kedua yang memiliki wewenang penuh untuk menegakkan Hukum Futsal Permainan sehubungan dengan pertandingan”.

b) Keputusan wasit

Menurut FIFA (2020, p. 37) “keputusan wasit mengenai fakta-fakta yang berhubungan dengan permainan, termasuk apakah gol dicetak atau tidak dan hasil pertandingan, adalah final”.

Menurut FIFA (2020, p. 37) “wasit tidak boleh mengubah keputusan karena menyadari itu tidak benar atau atas saran dari ofisial pertandingan, asalkan mereka tidak harus memulai ulangpermainan atau menghentikan permainan.”

Terkadang salah satu asisten wasit menunjukkan /mengomunikasikan pelanggaran tetapi wasit tidak melihat indikasi atau mendengar komunikasi sampai setelah permainan dimulai kembali. Wasit masih dapat mengambil disiplin yang sesuai, tetapi mengulang yang terkait dengan pelanggaran tidak berlaku (FIFA, 2020, p. 37). Keputusan wasit menang atas keputusan wasit kedua setiap kali ada

ketidaksepakatan di antara mereka. Apabila terjadi gangguan yang seperti perilaku yang tidak pantas, wasit akan membebaskan wasit kedua atau official pertandingan lainnya dari tugas mereka, mengatur agar mereka diganti dan membuat laporan kepada pihak yang berwenang (FIFA, 2020, p. 37).

c) Cadangan Asisten Wasit

Dalam turnamen atau kompetisi di mana asisten wasit cadangan ditunjuk, peran dan tugas harus sesuai dengan pedoman yang terkandung dalam publikasi ini.

6. Pasal 6 – Official Pertandingan Lainnya

a) Asisten wasit

Dua asisten wasit dapat ditunjuk (wasit ketiga dan pencatat waktu) yang harus melakukan tugas mereka sesuai dengan Hukum Permainan Futsal. Mereka diposisikan di luar lapangan, sejajar dengan garis tengah dan di sisi yang sama dengan zona substitusi. Pencatat waktu duduk di meja pencatat waktu, sementara wasit ketiga dapat melakukan tugasnya baik duduk atau berdiri (FIFA, 2020, p. 42).

Menurut FIFA (2020, p. 42) “Pencatat waktu dan rujukan ketiga dilengkapi dengan kronometer yang sesuai dan peralatan yang diperlukan untuk menyimpan catatan akumulasi pelanggaran, yang disediakan oleh asosiasi atau klub di bawah yurisdiksi siapa pertandingan dimainkan”.

7. Pasal 7 – Durasi Pertandingan

a) Periode bermain

Pertandingan berlangsung selama dua periode yang sama dari 20 menit waktu bermain, yang hanya dapat dikurangi jika diizinkan oleh kompetisi rules (FIFA, 2020, p. 46).

b) Mengakhiri periode bermain

Pencatat waktu memberi sinyal akhir setiap periode 20 menit (dan periode perpanjangan waktu) dengan sinyal akustik atau bunyi peluit dari official pertandingan(FIFA, 2020, p. 46).

(1) Jika tendangan bebas langsung yang dimulai dengan akumulasi pelanggaran keenam atau tendangan penalti diberikan, harus dilakukan atau diulang. Ketika suatu periode akan berakhir, periode tersebut akan dianggap telah berakhir setelah tendangan bebas langsung atau tendangan penalti selesai. pertandingan dianggap selesai ketika, bola berhenti bergerak atau keluar dari permainan, bola dimainkan oleh pemain manapun (termasuk penendang) selain kiper bertahan, dan wasit berhenti bermain karena pelanggaran oleh penendang atau tim penendang.

(2) Jika sebuah tendangan pinnalti harus dilakukan atau diulang, durasi waktu pada babak tersebut ditambah sampa dengan tendangan pinalti sudah dilakukan.

8. Pasar 8 – Mulai dan Memulai Kembali Permainan

Sebuah koin dilempar dan tim yang menang undian memutuskan mana gawang yang akan diserang di babak pertama pertandingan. Jika tim yang memenangkan pertandingan mengambil *kick off* maka tim yang kalah mendapatkan *kick off* di babak kedua (FIFA, 2020, p. 48).

Menurut FIFA (2020, p. 48) “*kick-off* memulai kedua periode pertandingan, dan memulai kembali permainan setelah sebuah gol dicetak. Tendangan bebas (langsung atau tidak langsung), tendangan penalti, *kick-in*, pembersihan gawang dan tendangan sudut adalah *restart* lainnya.”

a) Pembukaan

(1) Prosedur

- (a) Tim yang memenangkan lemparan koin memutuskan tujuan mana yang akan diserang di periode pertama atau untuk mengambil *kick-off*.
- (b) Tergantung pada hal di atas, tim lain mengambil *kick-off* atau memutuskan tujuan mana yang akan diserang pada periode pertama.
- (c) Tim yang memutuskan gol mana yang akan diserang di periode pertama mengambil *kick-off* untuk memulai periode kedua.
- (d) Untuk periode kedua, tim mengubah ujung dan menyerang tujuan yang berlawanan.
- (e) Pada babak pertama, setiap tim berganti bangku sehingga bangkunya berada di sisi pertahanan lapangan.
- (f) Setelah sebuah tim mencetak gol, *kick-off* diambil oleh tim lain.
- (g) Semua pemain, kecuali pemain yang mengambil *kick-off*, harus berada di setengah lapangan mereka sendiri.
- (h) Lawan dari tim yang mengambil *kick-off* harus setidaknya 3m dari bola sampai dimainkan.
- (i) Bola harus diam di tanda tengah.
- (j) *Referee bench side* menunjukkan bahwa *kick-off* dapat dilakukan dengan memberi isyarat dengan peluitnya.
- (k) Bola sedang dimainkan ketika ditendang dan jelas bergerak.

Jika terjadi pelanggaran prosedur *kick-off* lainnya, *kick-off* diambil kembali.

9) Pasal 9 – Bola Masuk Dan Keluar Dari Pertandingan

a) Bola keluar dari permainan

Bola di luar permainan, ketika (FIFA, 2020, p. 50):

- (1) Bola secara keseluruhan melewati garis samping dan garis gawang walaupun menggelinding atau melayang.
- (2) Permainan telah dihentikan sementara oleh wasit.
- (3) Bola menyentuh langit langit.

b) Bola dalam permainan

Bola dalam permainan setiap waktu termasuk ketika (FIFA, 2020, p. 50):

- (1) Bola memantul dari tiang gawang ke dalam lapangan
- (2) Bola memantul/menyentuh wasit ketika mereka masih berada dalam lapangan

10) Pasal 10 - Menentukan Hasil Pertandingan

a) Gol dicetak

Menurut FIFA (2020, p. 51) “sebuah gol dicetak ketika seluruh bola melewati garis gawang, antara tiang gawang dan di bawah mistar gawang, asalkan tidak ada pelanggaran yang dilakukan oleh tim yang mencetak gol”.

Menurut FIFA (2020, p. 51) “jika pemain tim penyerang, termasuk kiper, memindahkan atau membalikkan gawang, wasit harus menganulir gol tersebut. Jika itu disengaja, pemain harus diperingatkan”. Apabila penjaga gawang melempar bola langsung ke gawang lawan, izin

gol harus diberikan, kecuali jika peraturan melarang pelemparan bola langsung melewati garis tengah. Dalam hal ini, tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan (FIFA, 2020, p. 51).

Menurut FIFA (2020, p. 51) “jika salah satu wasit memberi sinyal gol sebelum bola melewati garis gawang sepenuhnya (di antara tiang gawang, sebagaimana diatur dalam Hukum 1) dan segera menyadari kesalahannya, permainan dimulai kembali dengan bola yang dijatuhkan”.

b) Tim pemenang

Tim yang mencetak jumlah gol paling banyak selama pertandingan adalah pemenangnya. Jika kedua tim mencetak gol yang sama atau tidak mencetak/tercipta gol, maka pertandingan dinyatakan imbang atau seri.

11) Pasal 11 – *Offside*

Tidak ada *offside* dalam futsal

12) Pasal 12 – Pelanggaran dan Perbuatan Tidak Sopan

a) Tendangan bebas langsung

Tendangan bebas langsung diberikan jika seorang pemain melakukan salah satu pelanggaran berikut terhadap lawan dengan cara yang dianggap oleh wasit ceroboh, sembrono atau menggunakan kekuatan yang berlebihan (FIFA, 2020, p. 56):

(1) Biaya.

(2) Melompat.

- (3) Tendangan atau upaya menendang.
- (4) Mendorong.
- (5) Pemogokan atau upaya untuk menyerang (termasuk head-but).
- (6) Mengatasi atau menantang.
- (7) Perjalanan atau upaya untuk melakukan perjalanan.

Jika pelanggaran melibatkan kontak, itu dihukum dengan tendangan bebas langsung atau tendangan penalti.

- (1) "Ceroboh" adalah ketika seorang pemain menunjukkan kurangnya perhatian atau pertimbangan ketika membuat tantangan atau bertindak tanpa tindakan pencegahan. Tidak diperlukan sanksi disiplin.
- (2) "Nekat" adalah ketika seorang pemain bertindak dengan mengabaikan bahaya, atau konsekuensi untuk, lawan dan harus diperingatkan.
- (3) "Menggunakan kekuatan yang berlebihan" adalah ketika seorang pemain melebihi penggunaan kekuatan yang diperlukan dan / atau membahayakan keselamatan lawan dan harus diusir.

Tendangan bebas langsung juga diberikan jika seorang pemain melakukan salah satu pelanggaran berikut:

- (1) Pelanggaran handball (kecuali untuk kiper di dalam area penaltinya).
- (2) Memegang lawan.
- (3) Menghalangi lawan dengan kontak.
- (4) Menggigit atau meludahi seseorang.

- (5) Melempar objek pada bola, lawan atau ofisial pertandingan, atau melakukan kontak dengan bola dengan benda yang dipegang.

Semua pelanggaran yang tercantum dalam bagian ini dihitung sebagai akumulasi pelanggaran.

b) Tendangan bebas tidak langsung.

Tendangan bebas tidak langsung diberikan jika seorang pemain

(FIFA, 2020, p. 58):

- (1) Bermain dengan cara yang berbahaya (sebagaimana didefinisikan di bawah).
- (2) Menghambat kemajuan lawan tanpa kontak yang dilakukan.
- (3) Bersalah atas perbedaan pendapat, menggunakan bahasa dan/atau gerak tubuh yang menyinggung, menghina atau kasar atau pelanggaran verbal lainnya.
- (4) Mencegah penjaga gawang melepaskan atau melempar bola dari tangan atau tendangan atau mencoba menendang bola ketika penjaga gawang sedang dalam proses melepaskan atau melemparkannya.
- (5) Melakukan pelanggaran lain yang tidak disebutkan dalam undang-undang futsal yang permainannya dihentikan untuk memperingatkan atau mengirim pemain.

Tendangan bebas tidak langsung juga diberikan jika seorang penjaga gawang melakukan salah satu pelanggaran berikut:

- (1) Mengontrol bola dengan tangan, lengan, atau kaki di setengah lapangannya sendiri selama lebih dari empat detik.
- (2) Setelah memainkan bola, di mana pun di lapangan, menyentuhnya lagi di setengah lapangannya sendiri setelah sengaja dimainkan ke kiper oleh rekan satu tim tanpa lawan bermain atau menyentuhnya.
- (3) Menyentuh bola dengan tangan atau lengan di dalam area penaltinya sendiri setelah sengaja ditendang ke kiper oleh rekan satu tim.
- (4) Menyentuh bola dengan tangan atau lengan di dalam area penaltinya sendiri setelah menerimanya langsung dari tendangan oleh rekan satu tim.
- (5) Dimana ini dilarang oleh aturan domestik untuk pemuda, veteran, cacat dan atau futsal akar rumput, melempar bola langsung melewati garis tengah (tendangan bebas harus diambil dari tempat di mana bola melewati garis tengah).

Seorang penjaga gawang dianggap mengendalikan bola ketika:

- (1) Bola berada di antara tangan atau di antara tangan dan permukaan apapun (misalnya lapangan, tubuh sendiri) atau ketika menyentuhnya dengan bagian tangan atau lengan mana pun.
- (2) Memegang bola dengan tangan terbuka terulur.
- (3) Memantulkannya di lapangan atau melemparkannya ke udara.
 - (a) Bermain dengan cara yang berbahaya

Menurut FIFA (2020, p. 58) “bermain dengan cara yang berbahaya adalah tindakan apa pun yang, ketika mencoba memainkan bola, menghindari cedera pada seseorang (termasuk para pemain itu sendiri), dan termasuk mencegah lawan di dekatnya memainkan bola karena takut cedera”.

- (b) Menghambat kemajuan lawan tanpa kontak

Menurut FIFA (2020, p. 59) “menghambat kemajuan lawan berarti bergerak ke jalur lawan untuk menghalangi, memblokir, memperlambat atau memaksa perubahan arah ketika bola tidak berada dalam jarak bermain dari salah satu pemain”.

- (c) Memblokir lawan

Memblokir lawan dapat dianggap sebagai taktik yang sah dalam futsal, selama pemain yang memblokir lawan diam pada saat kontak. Sebuah blok dapat dilakukan terhadap lawan yang memiliki atau tidak memiliki bola (FIFA, 2020, p. 59).

13) Pasal 13 – Tendangan Bebas

a) Jenis tendangan bebas

Menurut FIFA (2020, p. 68) “tendangan bebas langsung dan tidak langsung diberikan kepada tim lawan dari pemain, pemain pengganti, pemain yang dikirim atau official tim yang bersalah atas suatu pelanggaran”. Dalam tendangan bebas langsung dan tidak langsung hitungan empat detik ditunjukkan jelas oleh salah satu wasit.

(1) Sinyal tendangan bebas tidak langsung

Menurut FIFA (2020, p. 68) “wasit menunjukkan tendangan bebas tidak langsung dengan mengangkat satu lengan di atas kepala. Sinyal ini dipertahankan sampai tendangan telah diambil dan bola menyentuh pemain lain atau keluar dari permainan”. Tendangan bebas tidak langsung harus diambil kembali jika dia atau kedua wasit gagal memberi sinyal bahwa tendangannya tidak langsung dan bola ditendang langsung ke gawang.

(2) Bola akan dianggap masuk kegawang jika (FIFA, 2020, p. 68):

(a) Jika tendangan bebas langsung ditendang langsung ke gawang lawan, gol diberikan.

(b) Jika tendangan bebas tidak langsung ditendang langsung ke gawang lawan, izin gol diberikan kepada lawan (kecuali sinyal tendangan bebas tidak langsung tidak dibuat oleh salah satu atau kedua wasit).

(c) Jika tendangan bebas langsung atau tidak langsung ditendang

langsung ke gawang penendang sendiri , tendangan sudut diberikan kepada lawan.

14) Pasal 14 – Tendangan Penalti

Menurut FIFA (2020, p. 76) “tendangan penalti diberikan jika seorang pemain melakukan pelanggaran tendangan bebas langsung di dalam area penaltinya atau di luar lapangan sebagai bagian dari permainan sebagaimana diuraikan dalam Hukum 12”.

a) Prosedur

Menurut Fifa (2020, p. 76) “bola harus diam pada tanda penalti dan tiang gawang, mistar gawang dan jaring gawang tidak boleh bergerak. Pemain yang mengambil tendangan penalti harus diidentifikasi dengan jelas”. Kiper bertahan harus tetap berada di garis gawang, menghadap penendang, di antara tiang gawang, tanpa menyentuh tiang gawang, mistar gawang atau jaring gawang, sampai bola telah ditendang. Pemain selain penendang dan kiper harus:

- (1) Di lapangan.
- (2) Setidaknya 5 m dari tanda penalti.
- (3) Di belakang tanda penalti.
- (4) Di luar area penalti.

Setelah para pemain mengambil posisi, salah satu wasit memberi sinyal untuk tendangan penalti yang akan diambil. *Back-heeling* diizinkan asalkan bola bergerak maju. Ketika bola ditendang, salah satu kaki kiper harus menyentuh garis atau sejajar dengan garis goal. Jika

tendangan penalti diberikan ketika suatu periode akan berakhir, periode tersebut akan dianggap telah berakhir setelah tendangan penalti selesai (FIFA, 2020, p. 76). Tendangan dianggap selesai ketika, setelah bola dimainkan, salah satu dari hal berikut terjadi:

- (1) bola berhenti bergerak atau keluar dari permainan;
- (2) bola dimainkan oleh pemain manapun (termasuk penendang) selain kiper bertahan;
- (3) Wasit berhenti bermain karena pelanggaran oleh penendang atau tim penendang.

15) Pasal 15 – *Kick In*

Kick-in diberikan kepada pemain lawan yang terakhir menyentuh bola ketika seluruh bola melewati *touchline* di lantai atau di udara, atau ketika bola menyentuh langit-langit saat bermain (FIFA, 2020, p. 80).

a) Prosedur

Pada saat mengirimkan bola:

- (1) Bola harus diam di *touchline* pada titik di mana ia meninggalkan lapangan atau titik terdekat ke tempat ia menyentuh langit-langit.
- (2) Semua lawan harus berdiri setidaknya 5 m dari titik di *touchline* di mana *kick-in* akan diambil.

Menurut FIFA (2020, p. 80) “bola harus dimasukkan ke dalam permainan dalam waktu empat detik dari tim yang siap untuk menempatkan bola ke dalam permainan atau wasit menandakan bahwa tim siap untuk memasukkannya ke dalam permainan”.

Jika *kick-in* diambil lalu bola keluar lapangan di atas *touchline* yang sama di mana ia diambil tanpa menyentuh pemain lain, itu diambil kembali oleh tim lawan dari lokasi yang sama di mana *kick-in* asli diambil (FIFA, 2020, p. 80). Jika pemain benar mengambil *kick-in*, sengaja menendang bola pada lawan untuk memainkan bola lagi tetapi tidak dengan cara ceroboh atau sembrono atau menggunakan kekuatan yang berlebihan, wasit memungkinkan bermain untuk melanjutkan (FIFA, 2020, p. 80).

16) Pasal 16 – Pembersihan Tujuan

Menurut FIFA (2020, p. 82) “sebuah gol mungkin tidak dicetak langsung dari pembersihan gol. Jika bola langsung masuk ke gawang tim yang kipernya melakukan *goal clearance*, tendangan sudut diberikan kepada lawan. Jika bola langsung masuk ke gawang tim yang tidak melakukan *goal clearance*, tim tersebut akan diberikan *goal clearance*”.

a) Prosedur

- (1) Bola dilempar atau dilepaskan dari titik manapun di dalam area penalti oleh kiper tim bertahan.
- (2) Bola sedang dimainkan ketika dilempar atau dilepaskan dan jelas bergerak.
- (3) Bola harus dimasukkan ke dalam permainan dalam waktu empat detik dari tim yang siap untuk menempatkan bola ke dalam permainan atau wasit *signalling* bahwa tim siap untuk memasukkannya ke dalam permainan.

(4) Lawan harus berada di luar area penalti sampai bola dimainkan.

17) Pasal 17 – Tendangan Sudut

Menurut FIFA (2020, p. 84) “tendangan sudut diberikan ketika seluruh bola melewati garis gawang di lantai atau di udara, setelah terakhir menyentuh pemain tim bertahan, dan gol tidak dicetak”.

a) Prosedur

- (1) Bola harus ditempatkan di area sudut terdekat dengan titik di mana bola melewati garis gawang.
- (2) Bola Tidak diam dan ditendang oleh pemain dari tim penyerang.
- (3) Bola harus dimasukkan ke dalam permainan dalam waktu empat detik dari tim yang siap untuk menempatkan bola ke dalam permainan atau wasit menandakan bahwa tim siap untuk memasukkannya ke dalam permainan.
- (4) Bola sedang dimainkan ketika ditendang dan jelas bergerak; tidak perlu meninggalkan area sudut.
- (5) Lawan harus tetap setidaknya 5 m dari busur sudut sampai bola dimainkan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Berikut penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Nanda Gestawan Setyadi (2016) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul Tentang Peraturan

Permainan Futsal”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul yang berjumlah 32 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Dengan hasil penelitian yaitu pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 37,5% (12 siswa), kategori “cukup” sebesar 56,25% (18 siswa), kategori “tinggi” sebesar 6,25% (2 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

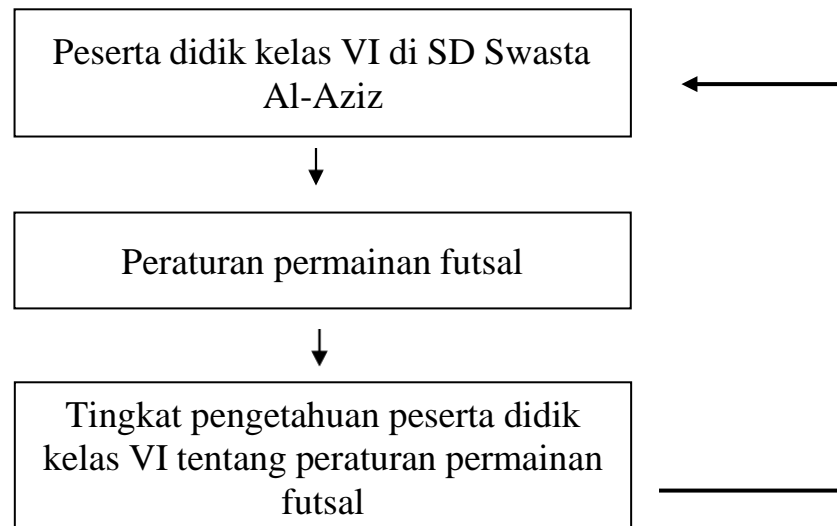
2. Kusnun Lukmanto (2016) yang berjudul “Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Futsal Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sdit Salman Al Farisi 2 Jetis Wedomartani Ngemplak Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta”. Populasi dan sampel dalam penelitian berjumlah 40 anak. Diambil dengan teknik purposive sampling menjadi 22 anak. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan datanya menggunakan tes dan pengukuran dengan instrumen model ter keterampilan dasar futsal bagi pemain KU 10-12 tahun. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif statistik yang dituangkan dalam bentuk *presentage* yang mengacu norma Penilaian Keterampilan Bermain Futsal KU 10-12 tahun. Dengan hasil penelitian dengan kategori “baik sekali” yaitu 1 siswa (4,55%), 3 siswa (13,64%) berada dalam kategori “baik”, 7 siswa (31,82%) berada dalam kategori “sedang”, 9 siswa (40,91%) berada dalam kategori “kurang”, 2 siswa (9,09%) berada dalam kategori “kurang sekali”.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran futsal pada pendidikan jasmani di sekolah dasar sangat digemari oleh peserta didik. Dalam permainan futsal peserta didik membutuhkan keterampilan dasar yang baik dalam bermain futsal dan pengetahuan tentang olahraga futsal. Khususnya tentang peraturan-peraturan yang ada dalam olahraga futsal. Peserta didik dalam pengetahuan tentang peraturan-peraturan yang ada pada olahraga futsal masih banyak yang belum paham. Sehingga guru harus memberikan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik dan dapat dijalankan dengan baik. Pembelajaran futsal sebaiknya guru penjas tidak hanya memberikan arahan ketika saat di lapangan saja melainkan guru penjas memberikan pengetahuan tentang peraturan sebelum permainan. Sehingga peserta didik dapat bermain futsal sesuai dengan aturan yang ada dan tidak melakukan kesalahan-kesalahan ketika sedang bermain futsal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal khususnya untuk kelas VI di SD Swasta Al-Aziz dengan judul “Tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz kecamatan Cakung Jakarta Timur”. Dengan diketahui tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal diharapkan peserta didik dapat bermain futsal sesuai dengan aturan yang ada pada olahraga futsal. Harapan dari penelitian ini setiap peserta didik dapat bermain futsal sesuai peraturan yang ada pada olahraga futsal.

Gambar 3. Kerangka Berfikir



BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017, p. 147) “penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan hasil Analisa data yang telah terkumpul.” Metode penilaian kuantitatif merupakan metode *Ilmiah/scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Disebut metode kuantitatif karena data penelitian yang diperoleh berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2018, p. 13). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Instrumen berupa tes pilihan ganda atau (*multiple choice*) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yang dilakukan yaitu di SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur yang beralamat di Jl. Penggilingan Rt. 10/04, Jakarta Timur. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan April 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan semua objek dan benda-benda alam termasuk manusia yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu sehingga dapat dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017, p. 80). Berdasarkan

pendapat di atas, maka populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi pengambilan sampel dilakukan menggunakan *total sampling*. *Total sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan jumlah yang sama dengan populasi (Sugiyono, 2013, p. 124). Penelitian ini dilakukan secara *total sampling* dengan menggunakan seluruh jumlah populasi. Penggunaan teknik *total sampling* dikarenakan jumlah populasi yang kurang dari 100 sehingga seluruh jumlah populasi dijadikan sebagai sampel.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015, p. 60). Variabel yang menjadi obyek penelitian ini adalah tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu tingkat pengetahuan peserta didik di kelas VI SD Swasta Al-Aziz tentang peraturan permainan futsal. Definisi operasional dalam penelitian ini seberapa jauh tingkat pengetahuan peserta didik di kelas VI SD Swasta Al-Aziz untuk mengetahui, memahami, dan mempraktekkan peraturan permainan futsal. Yang diukur menggunakan soal dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*).

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrument dalam penelitian ini berupa tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda. Dalam penelitian ini, instrumen tes berupa rangkaian pertanyaan penilaian pemahaman peserta didik tentang peraturan permainan futsal. Komponen instrumen sebagai alat pengumpulan dan disajikan berupa kisi-kisi instrumen penelitian pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir soal
Tingkat Pengetahuan Peserta didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur	1. Lapangan	a. Ukuran lapangan b. Penalti	1,2,3
	2. Pemain	a. Pergantian pemain b. Pemain c. Pemain dan pemain pengganti dikeluarkan	4,5,6
	3. Wasit	Tugas dan kewajiban wasit	7,8,9
	4. Bola	Kualitas dan ukuran	10,11,12,13
	5. Durasi pertandingan	a. Berakhirnya waktu permainan b. Waktu sela (<i>time out</i>)	14,15,16
	6. Mulai dan memulai kembali permainan	a. Tendangan permulaan b. Menjatuhkan bolal	17,18,19
	7. Bola di dalam dan di luar lapangan	a. Bola di luar lapangan b. Bola di dalam lapangan	20,21,22
	8. Pelanggaran dan perbuatan tidak sopan	a. Pelanggaran yang dihukum dengan tendangan bebas langsung b. Pelanggaran yang dihukum dengan tendangan pinalti c. Pelanggan yang dihukum dengan tendangan bebas tidak langsung	23,24,25
Jumlah			25

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Tes yang digunakan adalah tes tulis pilihan ganda (*multiple choice*). Untuk Menyusun instrument ada 3 langkah:

a. Mendefinisikan konstrak (variabel)

Mendefinisikan konstrak yaitu kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengatasi alat dan fasilitas dalam pembelajaran. Sebagai guru jasmani dapat mengatasi masalah apabila dalam mengajar kurangnya peralatan maupun fasilitas dalam pembelajaran.

b. Menyidik faktor

Menyidik faktor bisa dilihat dari masalah masalah yang timbul dalam pembelajaran, kemampuan menciptakan ide-ide baru sebagai upaya untuk memecahkan masalah yang ada, dan terbuka terhadap hal hal baru yang bermanfaat bagi kemajuan dalam pembelajaran.

c. Menyusun butir-butir pernyataan

Item-item pernyataan merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor tersebut. Faktor-faktor dari suatu variabel, biasanya terdiri dari beberapa indicator. Dari indicator inilah butir-butir pernyataan disusun.

F. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrument dalam penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 09 Pengilingan dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik. Instrument penelitian ini berupa tes tertulis pilihan ganda atau *multiple choice* yang

berjumlah 30 butir soal. Berdasarkan hasil uji coba instrument kemudian dianalisa dengan menggunakan teknik analisa butir soal dan diperoleh 25 butir soal layak digunakan dan 5 butir soal dinyatakan gugur, yaitu pada nomer 3, 11, 17, 24, dan 30. Hasil analisis instrument uji coba menunjukkan keuskaran soal ditingkat sukar 0%, sedang 67%, dan mudah 33%. Untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan baik atau tidak, perlu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur dalam kecepatan mengukur yang hendak diukur (Yusup, 2018, p. 22). Untuk melihat hasil lebih dari uji validitas bisa dilihat pada lampiran.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} - \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Sumber: Arikunto dalam Kunanti (2021, p. 36)

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y
- N = Banyak subjek
- $\sum XY$ = Skor hasil perkalian X dan Y
- $\sum X$ = Jumlah X
- $\sum X^2$ = Jumlah kuadrat X
- $\sum Y$ = Jumlah Y
- $\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat y

Tabel 4. Uji Validitas

No.	Butir	R hitung	r tabel	Keterangan
1	Butir 1	0.479	0,361	Valid
2	butir 2	0.379	0,361	Valid
3	Butir 3	0.303	0,361	Tidak valid
4	Butir 4	0.446	0,361	Valid
5	Butir 5	0.393	0,361	Valid
6	Butir 6	0.464	0,361	Valid
7	Butir 7	0.416	0,361	Valid
8	Butir 8	0.497	0,361	Valid
9	Butir 9	0.410	0,361	Valid
10	Butir 10	0.433	0,361	Valid
11	Butir 11	0.312	0,361	Tidak valid
12	Butir 12	0.464	0,361	Valid
13	Butir 13	0.401	0,361	Valid
14	Butir 14	0.437	0,361	Valid
15	Butir 15	0.457	0,361	Valid
16	Butir 16	0.395	0,361	Valid
17	Butir 17	0.174	0,361	Tidak valid
18	Butir 18	0.558	0,361	Valid
19	Butir 19	0.504	0,361	Valid
20	Butir 20	0.361	0,361	Valid
21	Butir 21	0.457	0,361	Valid
22	Butir 22	0.426	0,361	Valid
23	Butir 23	0.416	0,361	Valid
24	Butir 24	0.313	0,361	Tidak valid
25	Butir 25	0.611	0,361	Valid
26	Butir 26	0.372	0,361	Valid
27	Butir 27	0.416	0,361	Valid
28	Butir 28	0.558	0,361	Valid
29	Butir 29	0.470	0,361	Valid
30	Butir 30	0.247	0,361	Tidak valid

2. Uji Realibilitas

Pembuktian reliabilitas perlu dilakukan untuk mengetahui keajegan suatu tes. Tes dapat dikatakan reliabel jika dilakukan tes secara berulang-ulang tetapi menunjukkan hasil yang sama. Reliabilitas dinyatakan dengan angka yang dikenal dengan koefisien reliabilitas (Hanifah, 2017, p. 48).

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Sumber: Muslikah (2014, p. 85)

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan
- p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
- q = Proporsi Subjek Yang menjawab item dengan salah (1-p)
- $\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian p dan q
- n = Banyak item
- S = Standar deviasi dari tes (akar varian)

Pendapat Arikunto dalam (Rahayu dan Sukanti, 2013, p. 70) Apabila r_{11} sama dengan atau lebih besar daripada 0,70 berarti tes hasil belajar yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi(reliabel). Pada penelitian ini uji reliablitas menggunakan bantuan *Ms. Excel* dengan hasil 0,82. Dimana dalam uji coba penelitian ini hasilnya reliabel karena lebih dari 0,70. Untuk hasil lebih lanjut bisa lihat pada lampiran.

3. Tingkat Kesukaran

Fernades dalam Hanifah (2017, p. 47) “tingkat kesukaran butir soal diukur dengan tingkat kebenaran dalam menjawab soal. Semakin soal mudah maka indeks kesukaran semakin tinggi. Soal dengan nilai p mendekati 0 dianggap sangat sulit sedangkan nilai p mendekati 1 adalah soal yang sangat mudah. Indeks tingkat kesukaran 0,3 sampai 0,7 dianggap baik.”

Menurut Arikunto dalam (Rahayu dan Sukanti, 2013, p. 70) menyatakan rumus untuk menghitung tingkat kesukaran suatu tes sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Sumber: Muslikah (2014, p. 86)

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Kriteria indeks kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 5. Pedoman Tingkat Kesukaran Instrumen

Indeks Kesukaran	Katagori Soal
$P > 0.70$	Mudah
$0.30 < 0.70$	Sedang
$P < 0.30$	Sukar

Sumber : Rahayu dan Sukanti (2013, p. 71)

4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal dalam membedakan kelompok atas yang berkemampuan tinggi dengan kelompok bawah yang berkemampuan rendah. Nilai daya beda dinyatakan dengan indeks daya beda. Semakin besar indeks daya beda maka kemampuan soal dalam membedakan kelompok atas dengan bawah semakin tinggi (Hanifah, 2017, p. 47).

$$DP = \frac{2(BA - BB)}{N}$$

Sumber : Niko dalam Kadir (2015, p. 76)

Keterangan:

DP : Daya pembeda soal

BA : Jumlah jawaban benar pada kelompok atas

BB : Jumlah jawaban benar pada kelompok bawah

N : Jumlah siswa yang mengerjakan tes

Menurut Fatimah & Alfath (2019, p. 52) patokan yang dapat digunakan untuk mengetahui sebesar tingkat pembeda pada sebuah item butir soal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Patokan Indeks Daya Pembeda

Besaran angka indeks diskrimnasi item (D)	Klasifikasi	Interprestasi
Kurang dari 0,20	<i>Poor</i>	Butir item yang bersangkutan daya pembedanya lemah sekali (jelek), dianggap tidak memiliki daya pembeda yang baik.
0,20-0,40	<i>Satisfactory</i>	Butir item yang bersangkutan telah memiliki pembeda yang cukup (sedang).
0,40-0,70	<i>Good</i>	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang baik
0,70–1,00	<i>Excellent</i>	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang baik sekali
Bertanda negative	-	Butir item yang bersangkutan daya pembedanya negatif (jelek sekali)

G. Teknik Analisis Data

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan data statistik. Analisis tersebut untuk mengetahui seberapa tinggi pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz. Untuk memudahkan dalam mendistribusikan data digunakan skor baku (T skor) dengan penilaian 5 kategori. Menurut Azwar dalam Puput (2023, p. 51) “untuk menentukan kriteria skor dapat dilihat dengan menggunakan penilaian Acuan Patokan (PAP)” dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Norma Penilaian

NO	Interval	Katagori
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	0-20	Sangat Kurang

Sumber; Sugiyonoa (2018, p. 199)

Selanjutnya dapat dilakukan pemaknaan sebagai pembahasan atas permasalahan yang diajukan dalam bentuk persentase. Menurut Anas Sudijono, (2015, p. 40) rumus untuk menghitung frekuensi relatif (persentase) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sample responden

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur dengan jumlah responden sebanyak 42 peserta didik. Sebelum melaksanakan penelitian yang sesungguhnya instrument yang valid telah diuji coba terlebih dahulu. Uji coba instrument dilakukan di SD Negeri 1 09 Penggilingan dengan jumlah responden 30 peserta didik.

Instrument tes berupa tes tertulis *multiple choice* dengan jumlah butir soal sebanyak 30. Dengan nilai soal salah 0, dan soal benar 1. data tes yang berupa data mentah kemudian dianalisa dengan bantuan program *Ms. Excel*. Deskriptif statistic data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz dengan jumlah responden 42 peserta didik dengan jumlah soal sebanyak 25 butir didapatkan median = 17, skor terendah (minimum) = 11, skor tertinggi (maksimum) = 23, mean = 16,7, range = 12, standar deviasi = 3,5. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Deskriptif Statistik

Statistik	
Median	17
Minimum	11
Maksimum	23
Mean	16,7
Range	12
Standar Deviation	3,5
Jumlah Sampel	42

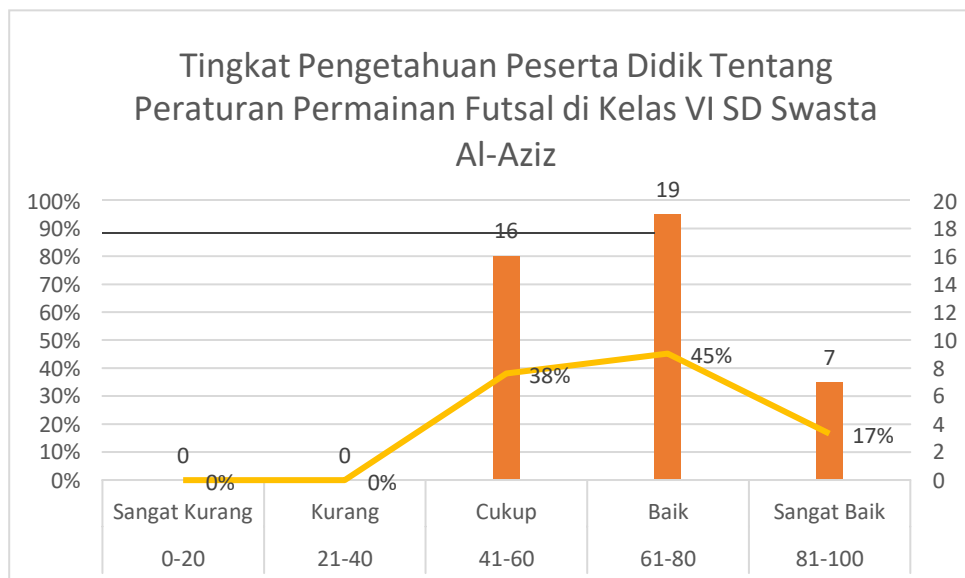
Setelah data diolah dan dianalisa menggunakan program *Ms. Excel*, kemudian dikategorikan dalam deskripsi hasil tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Norma Penilaian

Interval	Katagori	Frekuensi	Persentase
81-100	Sangat baik	7	17%
61-80	Baik	16	38%
41-60	Cukup	19	45%
21-40	Kurang	0	0%
0-20	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		42	100%

Tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz jika disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar 4. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz



Berdasarkan tabel di atas diketahui tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan

Cakung Jakarta Timur yang berkatagorikan sangat baik sebesar 17%, katagori baik sebesar 45%, katagori cukup sebesar 38%, katagori kurang sebesar 0%, dan katagori sangat kurang 0%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diartikan tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur sebageian besar adalah dalam katagori “baik”

1. Faktor Lapangan

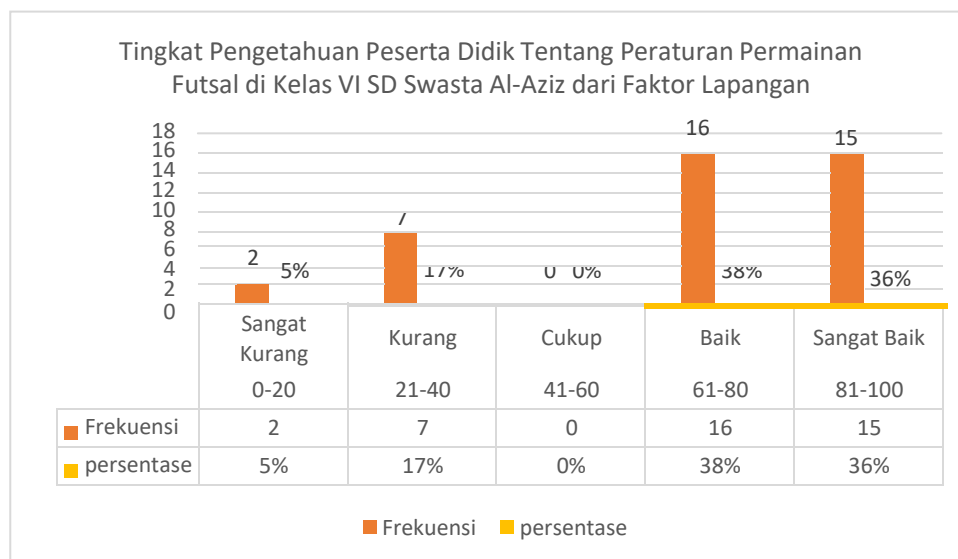
Dari analisis data tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz faktor lapangan. Hasil tersebut disajikan dalam tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Lapangan

Interval	Katagori	Frekuensi	persentase
81-100	Sangat Baik	15	36%
61-80	Baik	16	38%
41-60	Cukup	0	0%
21-40	Kurang	7	17%
0-20	Sangat Kurang	2	5%
Jumlah		42	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel di atas, tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal kelas VI SD Swasta Al-Aziz dari faktor lapangan disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:

Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Lapangan



Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas Vi SD Swasta Al-Aziz dari faktor lapangan berada pada katagori sangat baik 36%, katagori baik 38%, katagori cukup 0%, katagori kurang 17%, katagori sangat kurang 5%.

2. Faktor Pemain

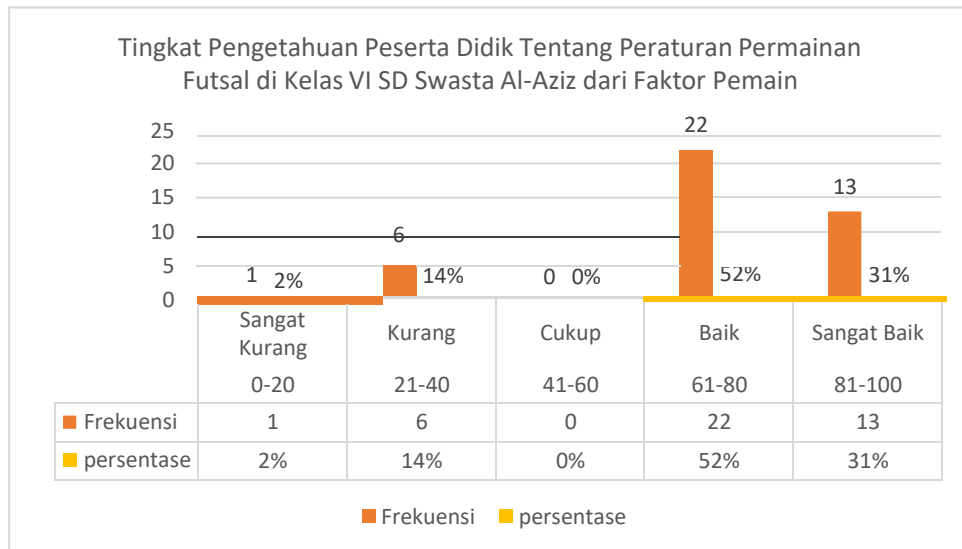
Dari analisis data tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz faktor pemain. Hasil tersebut disajikan dalam tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal Di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Pemain

Interval	Katagori	Frekuensi	persentase
81-100	Sangat Baik	13	31%
61-80	Baik	22	52%
41-60	Cukup	0	0%
21-40	Kurang	6	14%
0-20	Sangat Kurang	1	2%
Jumlah		42	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel di atas, tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal kelas VI SD Swasta Al-Aziz dari faktor pemain disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:

Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Pemain



Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas Vi SD Swasta Al-Aziz dari faktor pemain berada pada katagori sangat baik 36%, katagori baik 38%, katagori cukup 0%, katagori kurang 17%, katagori sangat kurang 2%.

3. Faktor Wasit

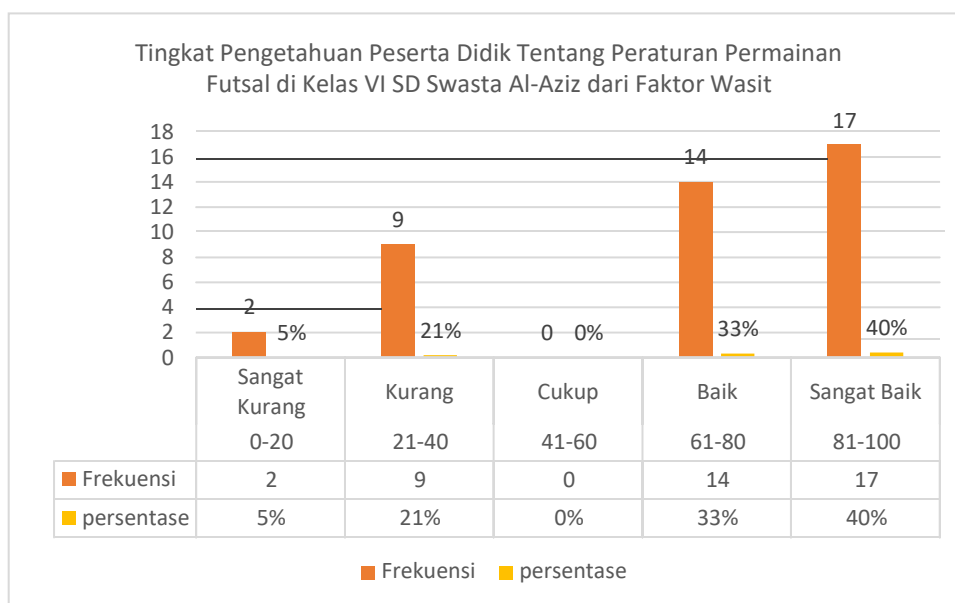
Dari analisis data tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz faktor wasit. Hasil tersebut disajikan dalam tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Wasit

Interval	Katagori	Frekuensi	persentase
81-100	Sangat Baik	17	40%
61-80	Baik	14	33%
41-60	Cukup	0	0%
21-40	Kurang	9	21%
0-20	Sangat Kurang	2	5%
Jumlah		42	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel di atas, tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal kelas VI SD Swasta Al-Aziz dari faktor wasit disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:

Gambar 7. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Wasit



Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas Vi SD Swasta Al-Aziz dari faktor wasit berada pada katagori sangat baik 40%, katagori baik 33%, katagori cukup 0%, katagori kurang 21%, katagori sangat kurang 5%.

4. Faktor Bola

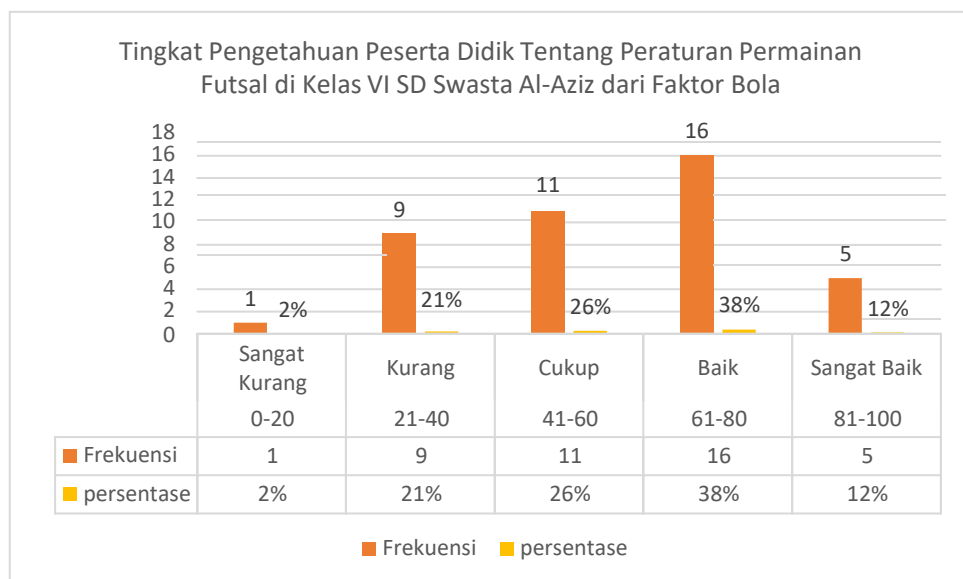
Dari analisis data tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz faktor bola. Hasil tersebut disajikan dalam tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Bola

Interval	Katagori	Frekuensi	persentase
81-100	Sangat Baik	5	12%
61-80	Baik	16	38%
41-60	Cukup	11	26%
21-40	Kurang	9	21%
0-20	Sangat Kurang	1	2%
Jumlah		42	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel di atas, tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal kelas VI SD Swasta Al-Aziz dari faktor bola disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:

Gambar 8. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Bola



Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas Vi SD Swasta Al-Aziz dari faktor bola berada pada katagori sangat baik 12%, katagori baik 38%, katagori cukup 26%, katagori kurang 21%, katagori sangat kurang 2%.

5. Faktor Durasi Pertandingan

Dari analisis data tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz faktor durasi pertandingan.

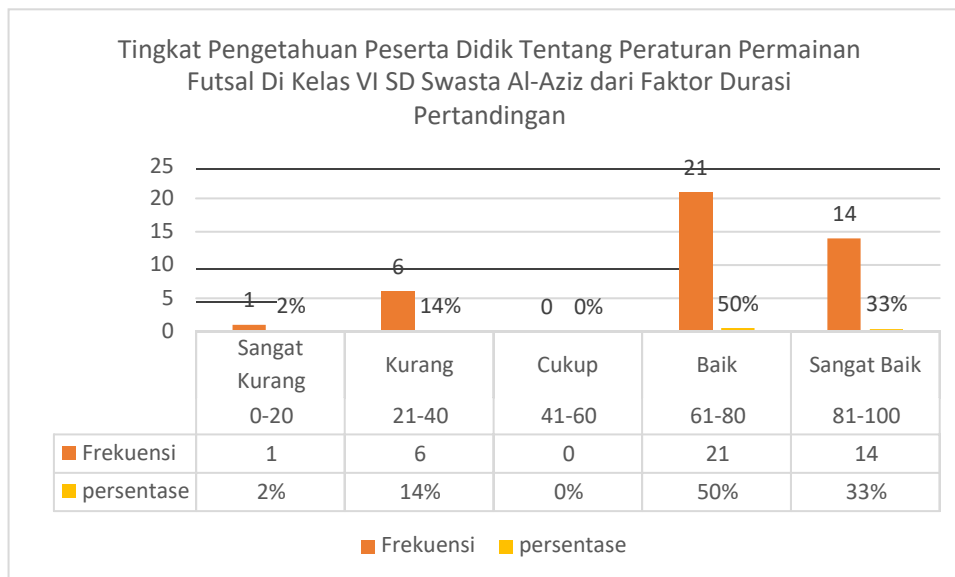
Hasil tersebut disajikan dalam tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Durasi Pertandingan

Interval	Katagori	Frekuensi	persentase
81-100	Sangat Baik	14	33%
61-80	Baik	21	50%
41-60	Cukup	0	0%
21-40	Kurang	6	14%
0-20	Sangat Kurang	1	2%
Jumlah		42	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel di atas, tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal kelas VI SD Swasta Al-Aziz dari faktor durasi pertandingan disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:

Gambar 9. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Durasi Pertandingan



Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas Vi SD Swasta Al-Aziz dari faktor durasi pertandingan berada pada katagori sangat baik 33%, katagori baik 50%, katagori cukup 0%, katagori kurang 14%, katagori sangat kurang 2%.

6. Faktor Mulai dan Memulai Kembali Pertandingan

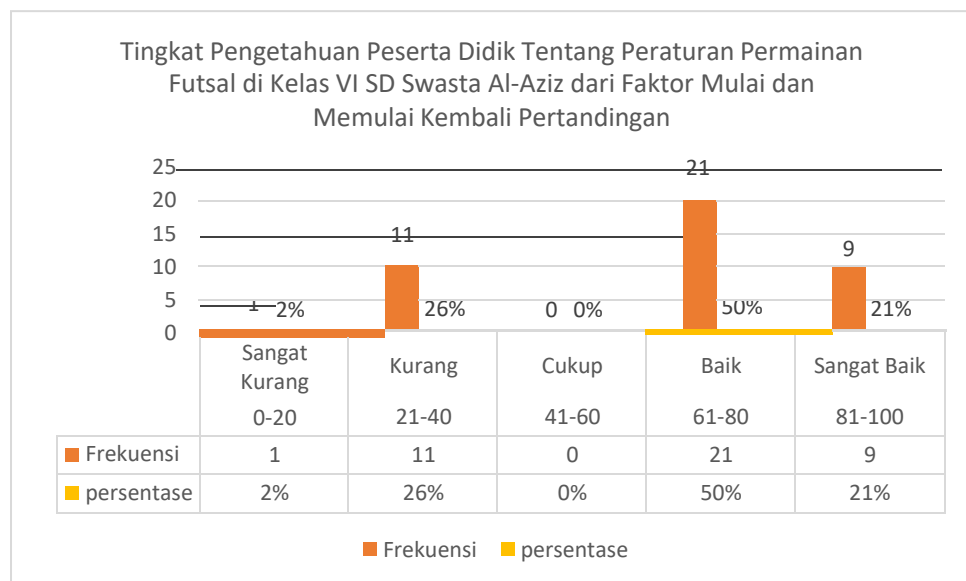
Dari analisis data tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz faktor mulai dan memulai kembali pertandingan. Hasil tersebut disajikan dalam tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Mulai dan Memulai Kembali Pertandingan

Interval	Katagori	Frekuensi	persentase
81-100	Sangat Baik	9	21%
61-80	Baik	21	50%
41-60	Cukup	0	0%
21-40	Kurang	11	26%
0-20	Sangat Kurang	1	2%
Jumlah		42	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel di atas, tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal kelas VI SD Swasta Al-Aziz dari faktor mulai dan memulai kembali pertandingan disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:

Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Mulai dan Memulai Kembali Pertandingan



Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas Vi SD Swasta Al-Aziz dari faktor mulai dan memulai kembali pertandingan berada pada katagori sangat baik 21%, katagori baik 50%, katagori cukup 0%, katagori kurang 26%, katagori sangat kurang 2%.

7. Faktor Bola di Dalam dan di Luar Lapangan

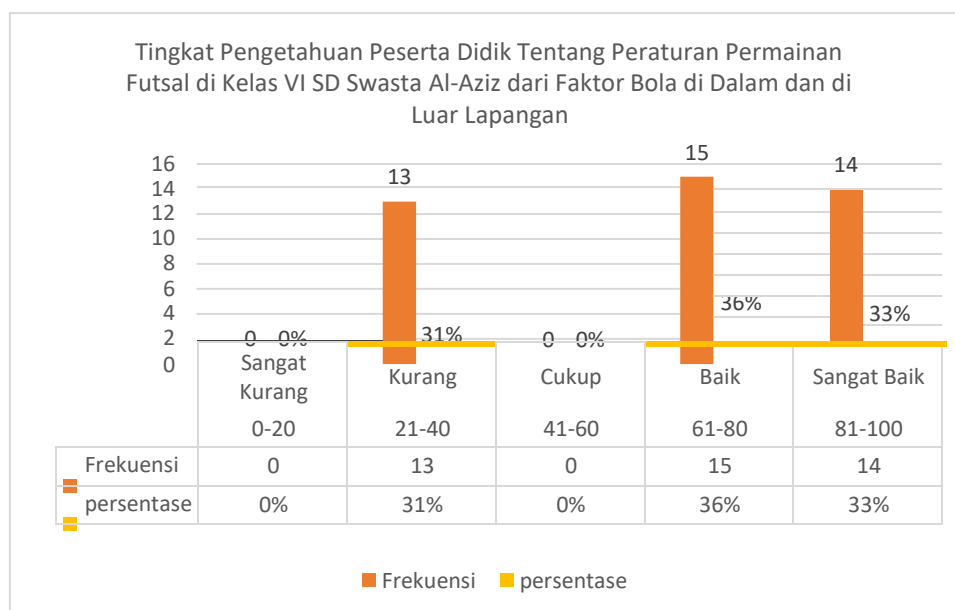
Dari analisis data tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz faktor bola di dalam dan di luar lapangan. Hasil tersebut disajikan dalam tabel 16 sebagai berikut:

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Bola di Dalam dan di Luar Lapangan

Interval	Katagori	Frekuensi	persentase
81-100	Sangat Baik	14	33%
61-80	Baik	15	36%
41-60	Cukup	0	0%
21-40	Kurang	13	31%
0-20	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		42	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel di atas, tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal kelas VI SD Swasta Al-Aziz dari faktor bola di dalam dan di luar lapangan disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:

Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Bola di Dalam dan di Luar Lapangan



Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas Vi SD Swasta Al-Aziz dari faktor bola di dalam dan di luar lapangan berada pada katagori sangat baik 33%, katagori

baik 36%, katagori cukup 0%, katagori kurang 31%, katagori sangat kurang 0%.

8. Faktor Pelanggaran dan Perbuatan Tidak Sopan

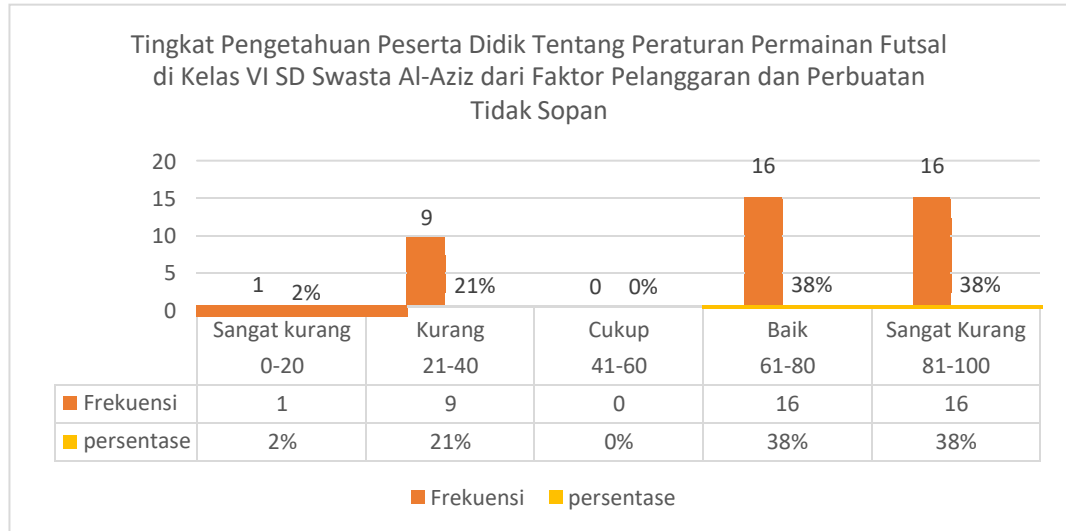
Dari analisis data tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz faktor pelanggaran dan perbuatan tidak sopan. Hasil tersebut disajikan dalam tabel 17 sebagai berikut:

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Pelanggran dan Perbuatan Tidak Sopan

Interval	Katagori	Frekuensi	persentase
81-100	Sangat Baik	16	38%
61-80	Baik	16	38%
41-60	Cukup	0	0%
21-40	Kurang	9	21%
0-20	Sangat Kurang	1	2%
Jumlah		42	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel di atas, tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal kelas VI SD Swasta Al-Aziz dari faktor pelanggaran dan perbuatan tidak sopan disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:

Gambar 12. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Dari Faktor Pelanggaran dan Perbuatan Tidak Sopan



Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas Vi SD Swasta Al-Aziz dari faktor pelanggaran dan perbuatan tidak sopan berada pada katagori sangat baik 38%, katagori baik 38%, katagori cukup 0%, katagori kurang 21%, katagori sangat kurang 2%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz berada pada katagori “baik”. Persentase paling besar yaitu pada katagori “baik” sebesar 45% (19 peserta didik). Artinya 19 peserta didik dari 42 peserta didik mempunyai tingkat pengetahuan yang baik terhadap peraturan permainan futsal. Diikuti katagori rendah “cukup” sebesar 38% (16

peserta didik). Artinya 16 peserta didik dari 42 peserta didik mempunyai pengetahuan yang cukup terhadap peraturan permainan futsal. Selanjutnya pada katagori “sangat baik” sebesar 17% (7 peserta didik). Artinya 7 peserta didik dari 42 peserta didik mempunyai pengetahuan yang sangat baik terhadap peraturan permainan futsal. Apabila ditinjau dari faktor peraturan permainan futsal sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis yang saya lakukan menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal dari faktor lapangan pada katagori sangat baik 36% (15 peserta didik), katagori baik 38% (16 peserta didik), katagori cukup 0% (0 peserta didik), katagori kurang 17% (7 peserta didik), katagori sangat kurang 5% (2 peserta didik).
2. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal dari faktor pemain pada katagori sangat baik 31% (13 peserta didik), katagori baik 52% (22 peserta didik), katagori cukup 0% (0 peserta didik), katagori kurang 14% (6 peserta didik), katagori sangat kurang 2% (1 peserta didik).
3. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal dari faktor wasit pada katagori sangat baik 40% (17 peserta didik), katagori baik 33% (14 peserta didik), katagori cukup 0% (0 peserta didik), katagori kurang 21% (9 peserta didik), katagori sangat kurang 5% (2 peserta didik).
4. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal dari faktor bola pada katagori sangat

baik 12% (5 peserta didik), katagori baik 38% (16 peserta didik), katagori cukup 26% (11 peserta didik), katagori kurang 21% (9 peserta didik), katagori sangat kurang 2% (1 peserta didik).

5. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal dari faktor durasi pertandingan pada katagori sangat baik 33% (14 peserta didik), katagori baik 50% (21 peserta didik), katagori cukup 0% (0 peserta didik), katagori kurang 14% (6 peserta didik), katagori sangat kurang 2% (1 peserta didik).
6. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal dari faktor mulai dan memulai kembali pertandingan pada katagori sangat baik 21% (9 peserta didik), katagori baik 50% (21 peserta didik), katagori cukup 0% (0 peserta didik), katagori kurang 26% (11 peserta didik), katagori sangat kurang 2% (1 peserta didik).
7. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal dari faktor bola di dalam dan di luar lapangan pada katagori sangat baik 33% (14 peserta didik), katagori baik 36% (15 peserta didik), katagori cukup 0% (0 peserta didik), katagori kurang 31% (13 peserta didik), katagori sangat kurang 0% (0 peserta didik).
8. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal dari faktor lapangan pada katagori sangat baik 38% (16 peserta didik), katagori baik 38% (16 peserta didik),

katagori cukup 0% (0 peserta didik), katagori kurang 21% (9 peserta didik), katagori sangat kurang 2% (1 peserta didik).

C. Keterbatan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna dan masih memiliki kelemahan. Beberapa keterbatan dan kekurangan dari penelitian ini adalah:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden atau peserta didik dalam mengerjakan tes yang diberikan. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberikan penjelasan tentang tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil tes sehingga dimungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian tes diperoleh juga adanya sifat responden atau peserta didik sendiri seperti halnya kejujuran dan ketakutan dalam menjawab soal yang diberikan kepada responden atau peserta didik tersebut dengan sebenarnya.
3. Keterbatasan tenaga dan waktu dalam melakukan penelitian ini yang mengakibatkan peneliti tidak bisa mengawasi responden dalam mengerjakan soal yang diberikan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data ditunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur berkategori sangat baik sebesar 17% (7 peserta didik), katagori baik sebesar 45% (19 peserta didik), katagori cukup sebesar 38% (16 peserta didik), katagori kurang sebesar 0% (0 peserta didik), katagori sangat kurang sebesar 0% (0 peserta didik). Mengacu pada nilai rata-rata dan nilai tertinggi hasil penelitian, tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz berada pada katagori “baik”.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut :

1. Menjadikan masukan untuk SD Swasta Al-Aziz mengenai pengetahuan peserta didik kelas VI terhadap peraturan permainan futsal.
2. Serta masukan untuk guru agar dapat memberikan materi gerak dasar renang dengan lebih baik lagi kedepannya.

C. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dalam penelitian di atas ada beberapa saran yang perlu disampaikan dengan hasil penelitian ini antar lain:

1. Bagi peneliti selanjutnya agar lebih mengembangkan penelitian ini lebih dalam lagi pada pengetahuan peserta didik kelas VI SD Swasta Al-Aziz terhadap peraturan permainan futsal.
2. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.
3. Bagi sekolah atau pihak yang berwenang lebih memperhatikan mutu pendidikan dengan memberikan dukungan sarana dan prasarana dalam menunjang proses belajar mengajar

DAFTAR PUSTAKA

- Soelaiman, D.A. (2019). *Filsafat Ilmu Pengetahuan Perspektif Barat Dan Islam*. Banda Aceh: Bandar Publising.
- Rachmawati, W.C. (2019). *Promosi Kesehatan Dan Ilmu Perilaku*. Malang: Wineka Media.
- Depdikbud. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20. Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Pakpahan, M., Siregar, D., Susilawaty, A., Mustar., Tasnim., Ramdany, R., Manurung, E.I., Sianturi, E., Tomponu, M.R.G., Sitangga, Y.F., & Maisyarah, M. (2021). *Promosi Kesehatan Dan Perilaku Kesehatan*. Yayasan Kita Menulis
- Darsini, Fahrurrozi, & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan ; Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 97.
- Forum Diskusi Pelatih Futsal Indonesia. (2021). *Futsal Coaching Manual*.
- Taufik, M.S., Widiastuti., Setiakarnawijaya, Y., & Firmasyah. (2022). *Buku Panduan Futsal (Metode Latihan) Small Side Game Modification Small Side Game dan Interval Training*. Cianjur: CV. Eureka media Aksar.
- FIFA. (2020). *Futsal Laws Of The Game*.
- Setyadi, N.G. (2016). Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngeri 1 Gunungkidul Tentang Peraturan Permainan Futsal. *Skripsi* dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lukmanto, K. (2016). Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Futsal Siswa Peserta Ekstrakurikuler SDIT Salman Al Farisi 2 Jetis Wedomartani Ngemplak Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. *Skripsi* dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Peneltian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Hanifah, N. (2017). Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi. *Sosio E-KONS*, 6(1).
- Purwanti, M. (2014). Analisis Butir Soal Ujian Akhir Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Menggunakan Microsoft Office Excel 2010. *Jurnal pendidikan Akuntansi Indonesia*. 12(1). 81-94.
- Rahayu, E. P & Sukanti. (2013). Analisis Butir Soal Ulangan Kenaikan Kelas Ekonomi Akutansi. 67-81.
- Kunanti, N. P. (2021). Tingakt Pengetahuan Siswa Kelas V Tentang Permainan Sepakbola di SD Muhammadiyah Krangkajen Yogyakarta. *Skripsi* dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kadir, A. (2015). Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 70–81.
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis kesukaran soal, daya pembeda dan fungsi distraktor. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37–64.
- Wulandari, P. (2023). Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Wijirejo Kecamatan Pandak Terhadap Pembelajaran Senam Lantai Guling Depan. *Skripsi* dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta
- Sudijono, A. (2015). Pengantar Evaluasi Pendidikan (XIV). Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1)

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS



Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092.
Laman : <http://www.fikk.uny.ac.id>, Surel : humas_fikk@uny.ac.id

SURAT PERMOHONAN PEMBIMBING PENYUSUNAN PROPOSAL TA No. 113/PJSD/IX/2023

Berdasarkan persetujuan Koorprodi atas usulan Proposal Tugas Akhir Skripsi mahasiswa:

Nama : Dzikri Aldila Wibowo
NIM : 19604224017
Program Studi : S1-Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur.

Dengan hormat, mohon Bapak:

Nama : Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.
NIP : 19740317 200812 1 003
Jabatan : Lektor Kepala
Departemen : Olahraga dan Kesehatan
Fakultas : Fakultas Vokasi

Bersedia sebagai Pembimbing penyusunan proposal TA bagi mahasiswa tersebut di atas. Atas kesediaannya dan kerjasama Bapak diucapkan banyak terima kasih.

Mengetahui,
Ketua Departemen PJSD

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Yogyakarta, 15 September 2023
Koorprodi S1-PJSD

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Kartu Bimbingan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR PROGRAM SARJANA
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092.
Laman : <http://www.fkk.uny.ac.id>. Surel : humas_fkk@uny.ac.id

FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN LAPORAN TA

Nama Mahasiswa : Deikeri Aldila Wibowo
Dosen Pembimbing : Dr. Murnadi Santoso, M.Pd
NIM : 19604224017
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta A1-A212 Kecamatan Cakung Jakarta Timur

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	6 Maret 2023	Konsultasi Judul		<i>[Signature]</i>
2.	24 Mei 2023	Konsultasi Bab I	Revisi: Penulisan	<i>[Signature]</i>
3.	18 Juni 2023	Konsultasi Bab II	Revisi Penambahan referensi	<i>[Signature]</i>
4.	9 Juli 2023	Konsultasi Bab III	Revisi tata tulis	<i>[Signature]</i>
5.	4 September 2023	Permohonan expert judgment instrumen		<i>[Signature]</i>
6.	8 September 2023	Konsultasi hasil uji coba instrumen		<i>[Signature]</i>
7.	18 September 2023	Bimbingan bab IV dan V	Revisi: melengkapi lampiran dan tata tulis.	<i>[Signature]</i>

Mengetahui
Koord.Prodi S1 PJSD

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Yogyakarta, 20 September 2023

Mahasiswa,

[Signature]
Deikeri Aldila Wibowo
NIM. 19604224017

Lampiran 3. Surat Uji Coba Instrumen

Lampiran 3. Surat Uji Coba Instrumen
SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen>



**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/47/UN34.16/LT/2023

15 Agustus 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth . Kepala SD Negeri Penggilingan 09
Jl. Mentibu Elok No.1, RT.14/RW.9, Penggilingan, Kec. Cakung, Kota Jakarta Timur,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13940

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

Nama : Dzikri Aldila Wibowo
NIM : 19604224017
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Judul Tugas Akhir : TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK TENTANG PERATURAN PERMAINAN FUTSAL DI KELAS VI SD SWASTA AL-AZIZ KECAMATAN CAKUNG JAKARTA TIMUR
Waktu Uji Instrumen : Selasa - Kamis, 22 - 24 Agustus 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 Instrumen dari SD Negeri 09 Penggilingan

Lampiran 4. Surat Keterangan Uji Coba Instrumen dari SD Negeri 09 Penggilingan

 PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI PENGGILINGAN 09
Jl. Mentibu Perum Aneka Elok Blok G Kelurahan Penggilingan
Kecamatan Cakung – Jakarta Timur
Telp. (021) 4804616 e-mail : sdnpenggilingan09pagi@gmail.com NPSN : 20104206

SURAT KETERANGAN
Nomor : 056/1.851.2/2023


Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN Penggilingan 09 Pagi menerangkan bahwa


Nama	: Dzikri Aldila Wibowo
NIM	: 19604224017
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Fakultas	: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas	: Universitas Negeri Yogyakarta

Telah mengadakan kegiatan

Jenis Kegiatan	: Uji instrumen Penelitian
Lokasi Kegiatan	: SD Negeri Penggilingan 09 Pagi
Judul Tugas Akhir	: Tingkat pengetahuan peserta didik tentang peraturan permainan futsal di kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Jakarta, 31 Agustus 2023
Kepala Sekolah

SITI ANISAH, S Pd
NIP. 196407121986032008



Lampiran 5. Surat Permohonan *Expert Judgement*

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bandel


Kepada Yth,
Bapak Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
Di tempat

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

Nama : Dzikri Aldila Wibowo
NIM : 19604224017
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Permainan Futsal Di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan Cakung Jakarta Timur

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

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian bapak diucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Dosen pembimbing TA

Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197043172008121003

Yogyakarta, 21 Agustus 2023
Pemohon,

Dzikri Aldila Wibowo
NIM 19604224017

Lampiran 6. Surat Validasi Instrumen

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197043172008121003

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Dzikri Aldila Wibowo

NIM : 19604224017

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TA : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan
Permainan Futsal di Kelas VI SD Swasta Al-Aziz Kecamatan
Cakung Jakarta Timur

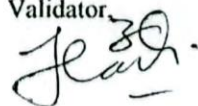
Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak

Dengan saran dan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir
Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 21 Agustus 2023

Validator



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

NIP 197043172008121003

Catatan

Beri tanda ✓

Lampiran 7. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

Lampiran 7. Surat Izin Penelitian dari Fakultas
SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN 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.140/UN34.16/PT.01.04/2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

12 September 2023

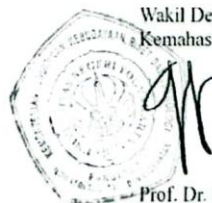
Yth. Kepala SD SWASTA AL-AZIZ

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

Nama : Dzikri Aldila Wibowo
NIM : 19604224017
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 TENTANG PERATURAN PERMAINAN FUTSAL DI KELAS VI SD SWASTA AL-AZIZ KECAMATAN CAKUNG JAKARTA TIMUR
Waktu Penelitian : Rabu - Kamis, 13 - 14 September 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.

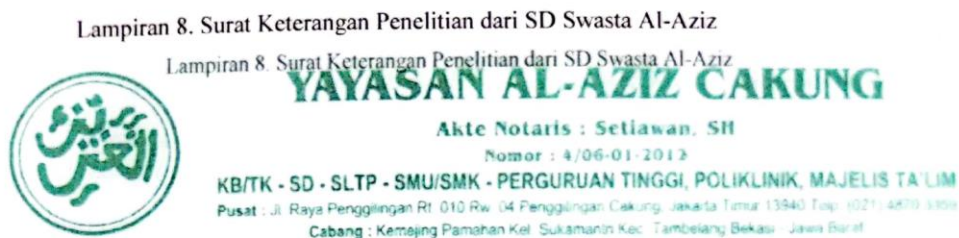


Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,

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

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

Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian dari SD Swasta Al-Aziz



Nomor : 0125/SK/SDAA/IX/2023
Lampiran :-
Hal : Surat balasan telah melakukan penelitian

Kepada Yth,
Ketua Jurusan
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,
Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ir. H. Sardi, M.M.
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat Tugas : SD AL-AZIZ

Menerangkan bahwa :

Nama : Dzikri Aldila Wibowo
NIM : 19604224017
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1

Berdasarkan surat yang kami terima dari Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa yang bersangkutan telah disetujui melakukan penelitian di SD AL-AZIZ sebagai syarat penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul :

"TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK TENTANG PERATURAN PERMAINAN FUTSAL DI KELAS VI SD SWASTA AL-AZIZ KECAMATAN CAKUNG JAKARTA TIMUR"

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih

Jakarta, 15 September 2023



Lampiran 9. Instrumen tas

Lampiran 9. Instrumen TAS

Instrument tes TAS

A. Identitas Responden

Nama :
Kelas :
Sekolah :

B. Petunjuk Umum

1. Bacalah soal dengan teliti sebelum menjawab!
2. Jumlah soal ada 20 butir pilihan ganda
3. Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan memberi tanda (x) pada huruf a, b, c, dan d di lembar jawaban yang tersedia!

SELAMAT MENGERJAKAN

1. Sebuah tanda titik pinalti pertama digambarkan dari titik tengah antara kedua tiang gawang.

Berapa jarak titik pinalti pertama dari titik tengah antara kedua tiang gawang...

- A. 3 m
- B. 5 m
- C. 6 m
- D. 10 m

2. Lapangan futsal berbentuk...

- A. Lingkaran
- B. Bujur sangkar
- C. Segitiga
- D. Persegi



1



2



3



4

3. Dari gambar diatas yang merupakan lapangan futsal yaitu...
- A. 1
 - B. 2
 - C. 3
 - D. 4
4. Di dalam kompetisi FIFA dan kompetisi lainnya dibawah pengawasan konfederasi serta asosiasi nasional. Peraturan kompetisi harus meyakinkan berapa banyak pemain pengganti yang telah disepakati. Pada permainan futsal berapa jumlah maksimal pemain cadangan...
- A. 8 pemain
 - B. 9 pemain
 - C. 10 pemain
 - D. 12 pemain

5. Pernyataan dibawah ini yang benar mengenai permainan futsal adalah ...
- A. Futsal hanya dimainkan oleh orang-orang berpengalaman
 - B. Futsal merupakan permainan anak muda jaman sekarang
 - C. Futsal merupakan permainan bola yang beranggotakan 11 orang
 - D. Futsal terdiri dari 5 orang dalam satu tim
6. Pada saat permainan pemain salah satu tim mendapatkan kartu merah setelah melakukan pelanggaran, sehingga jumlah pemain tim menjadi 5 melawan 4. Jika tim dengan jumlah pemain lebih banyak mencetak gol, maka yang terjadi adalah...
- A. Pemain dengan jumlah sedikit dapat ditambah satu pemain
 - B. Pemain dengan jumlah lebih banyak dapat ditambah satu pemain
 - C. Pemain dengan jumlah sedikit dan lebih banyak dapat ditambah satu pemain
 - D. Tidak dapat ditambah satu pemain atau kedua tim tetap dengan jumlah yang sama
7. Pemain futsal yang bertugas sebagai penjaga gawang adalah ...
- A. Flank
 - B. Pivot
 - C. Kiper
 - D. Ancor
8. Memegang teguh peraturan permainan dan membiarkan permainan terus berlanjut ketika pelanggaran terjadi pada suatu tim merupakan tugas dari seorang ... futsal
- A. Wasit
 - B. Pemain
 - C. Official pertandingan
 - D. Penjaga gawang

9. Dalam olahraga futsal terdapat wasit untuk mengatur jalannya suatu pertandingan olahraga.

Berapa wasit yang diperlukan dalam pertandingan futsal....

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

10. Pada permainan futsal wasit berada...

- A. Di dalam lapangan
- B. Di luar lapangan
- C. Di pinggir lapangan
- D. Semua benar



1



2



3



4

11. Gambar di atas yang merupakan bola futsal yaitu ...

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

12. Jika bola pecah atau rusak pada saat melakukan tendangan bebas tanpa pagar atau tendangan dari titik penalti dalam suatu pertandingan, maka pertandingan harus dihentikan.

Pertandingan dapat dimulai kembali dengan....

- A. Melakukan *kick in*
 - B. Melakukan tendangan sudut
 - C. Menajutuhkan bola pada daerah garis pinalti
 - D. Mengulang kembali sebuah tendangan
13. Bola futsal terbuat dari...
- A. Kulit
 - B. Kain
 - C. Rotan
 - D. Bulu
14. Perbedaan antara bola futsal dan bola sepak...
- A. Bola sepak lebih kecil dari bola futsal
 - B. Bola futsal lebih ringan dari bola sepak
 - C. Bola futsal lebih kecil dari bola sepak
 - D. Bola sepak lebih berat dari bola futsal
15. Setiap tim berhak meminta waktu untuk *Time-out* selama satu menit disetiap babak, yang **bukan** kondisi diberlakukannya untuk mendapatkan *Time-out* yaitu...
- A. Ketika *time-out*, pemain boleh tetap berada di dalam atau diluar lapangan
 - B. Tim yang tidak meminta *time-out* pada babak pertama, pada babak kedua tim tersebut berhak mendapatkan dua kali *time-out*
 - C. Ketika *time-out* para pemain cadangan harus berada di luar lapangan
 - D. Seorang pemain dapat digantikan setelah sinyal akustik atau peluit terdengar menunjukkan akhir *time-out*

16. Setiap pertandingan olahraga futsal terdapat *time out* setiap tim mendapatkannya disetiap babak selama satu menit. Berapakah setiap babak *time out* diberikan kepada salah satu tim...
- A. 1
 - B. 2
 - C. 3
 - D. 4
17. Kick off adalah cara memulai atau memulai kembali permainan, yang termasuk dari kick off adalah...
- A. Tendangan sudut
 - B. Bola keluar dari batas/garis lapangan
 - C. Pada permulaan babak pertama pertandingan atau babak kedua
 - D. Saat terjadi pelanggaran
18. Jika sala satu tim menendang ke arah gawang lalu terkena pemain dengan sengaja menyuntuh bola menggunakan tangan di luar kotak pinalti. Maka akan dilakukan...
- A. Tendangan bebas tidak langsung
 - B. Tendangan bebas langsung
 - C. Tendangan sudut
 - D. *Kick in*
19. Pada permulaan babak pertama pertandingan atau *kick off*, yang **bukan** termasuk dari proses *kick off* adalah...
- A. Seluruh pemain berada dalam setengah lapangannya sendiri
 - B. Pemain lawan harus berada paling kurang 3 m
 - C. Bola ditempatkan dititik tengah lapangan



- D. Pemain yang melakukan *kick off* berada di daerah lawan
20. Jika bola disentuh oleh pemain sebelum bola tersebut menyentuh permukaan. Maka wasit akan...
- A. Memberikan tendangan bebas langsung
 - B. Memberikan tendangan sudut
 - C. Memberikan tendangan pinalti
 - D. Menjatuhkan bola kembali
21. Ketika permainan futsal dilaksanakan di lapangan indoor lalu saat permainan salah satu pemain menendang keatas lapangan dan mengenai langit-langit. Maka akan dilakukan...
- A. Kick in
 - B. Tendangan bebas tidak langsung
 - C. Tendangan bebas langsung
 - D. Tendangan pinalti
22. Ketika melakukan tendangan bebas langsung dan tidak langsung, bola mengenai mistar gawang dan masih berada di dalam lapangan. Permainan akan tetap berjalan dikarenakan ...
- A. Bola masih berada di dalam lapangan
 - B. Bola keluar dari lapangan
 - C. Bola di tangkap oleh penjaga gawang
 - D. Bola di buang ke luar lapangan
23. Jika tim penyerang melakukan tendangan ke arah gawang lawan dan terkena pemain bertahan dan bola secara keseluruhan melewati garis gawang walaupun menggelinding atau melayang. Maka akan berikan tendangan...
- A. Tendangan bebas langsung

- B. Tendangan pinalti
 - C. Tendangan sudut
 - D. Tendangan bebas tidak langsung
24. Menendang atau mencoba menendang lawan di luar kotak pinalti termasuk pelanggaran dan tim lawan akan diberikan...
- A. Tendangan pinalti
 - B. Tendangan sudut
 - C. Kick in
 - D. Tendangan bebas langsung
25. Memukul atau mencoba memukul lawan di dalam kotak pinalti termasuk pelanggaran dan mendapatkan kartu kuning atau kartu merah, sehingga tim yang dilanggar akan diberikan...
- A. Tendangan pinalti
 - B. Tendangan bebas tidak langsung
 - C. Tendangan bebas langsung
 - D. Tendangan sudut

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

Lampiran 10. Hasil Uji Coba Instrumen

Lampiran 1.1. Hasil Validitas

NO	Soal																														TOTAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
2	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	15	
3	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	15	
4	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
5	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
6	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
7	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
8	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	19	
9	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	22	
10	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	12	
11	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	14	
12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	24
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	26	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
16	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	28	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	26	
19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	25	
20	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	14	
21	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	17	
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	25	
23	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	22	
24	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24	
25	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	11	
26	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	23	
27	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	16	
28	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	22	
29	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	17	
30	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	14	
Jumlah	18	19	20	25	28	17	27	19	24	14	18	20	17	20	19	25	16	26	20	29	19	16	27	19	20	26	27	26	19	18		
R HITUNG	0.478949	0.378703	0.303281	0.445681	0.392775	0.464166	0.41629	0.496502	0.356369	0.433232	0.311574	0.463842	0.400523	0.437082	0.457236	0.394907	0.17363	0.557881	0.503892	0.360748	0.457236	0.42649	0.41629	0.313259	0.611023	0.372333	0.41629	0.557881	0.470324	0.247199		
R TABEL	0.361																															
V/T	v	v	t	v	v	v	v	v	v	v	t	v	v	v	v	v	t	v	v	v	v	v	v	t	v	v	v	v	v	t		

R tabel dari 30 responden adalah 0,361
 jika r hitung > dari r tabel maka valid
 Jika r hitung < dari r tabel maka tidak valid
 Berdasarkan hasil uji validitas diatas dengan 30 soal terdapat 5 soal yang gugur atau tidak valid

NO	Soal																														total			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23		
2	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	15			
3	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	16			
4	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	26			
5	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26			
6	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23			
7	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25			
8	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	19			
9	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	22			
10	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	12			
11	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	17			
12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24			
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	24		
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	26		
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29		
16	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28		
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	28		
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	26		
19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	25		
20	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	14		
21	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	17		
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	25			
23	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	22			
24	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24		
25	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	11		
26	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	23		
27	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	16			
28	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22			
29	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	17		
30	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	14			
Jumlah Benar	18	19	20	25	28	17	27	19	24	14	18	20	17	20	19	25	16	26	20	29	19	16	27	19	20	26	27	26	19	18				
variasi	0,24	0,232222	0,222222	0,138889	0,062222	0,245556	0,09	0,232222	0,16	0,248889	0,24	0,222222	0,245556	0,222222	0,232222	0,138889	0,248889	0,115556	0,222222	0,032222	0,232222	0,248889	0,09	0,232222	0,222222	0,115556	0,09	0,115556	0,232222	0,24				
n	30																																	
n-1	29																																	
P	0,6	0,633333	0,666667	0,833333	0,933333	0,566667	0,9	0,633333	0,8	0,466667	0,6	0,666667	0,566667	0,666667	0,633333	0,833333	0,533333	0,866667	0,666667	0,966667	0,633333	0,533333	0,9	0,633333	0,666667	0,866667	0,9	0,866667	0,633333	0,6				
q	0,4	0,366667	0,333333	0,166667	0,066667	0,433333	0,1	0,366667	0,2	0,533333	0,4	0,333333	0,433333	0,333333	0,366667	0,166667	0,466667	0,133333	0,333333	0,033333	0,366667	0,466667	0,1	0,366667	0,333333	0,133333	0,1	0,333333	0,366667	0,4				
pq	0,24	0,232222	0,222222	0,138889	0,062222	0,245556	0,09	0,232222	0,16	0,248889	0,24	0,222222	0,245556	0,222222	0,232222	0,138889	0,248889	0,115556	0,222222	0,032222	0,232222	0,248889	0,09	0,232222	0,222222	0,115556	0,09	0,115556	0,232222	0,24				
spq	5,611111																																	
Varian skor	27,92889																																	
kr 20	0,826648																																	
Status	Reliabilitas							0,70		0,82																								

Lampiran 1.2. Hasil Reliabilitas

NO	Soal																														Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
2	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	15	
3	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	15	
4	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
5	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
6	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
7	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25	
8	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	19	
9	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	22	
10	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	12	
11	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	14	
12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	24
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	26
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
16	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	28	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	26
19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	25
20	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	14
21	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	17
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	25	
23	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	22	
24	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24
25	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	11
26	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	23
27	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	16
28	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	22
29	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	17
30	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	14
Jumlah benar	18	19	20	25	28	17	27	19	24	14	18	20	17	20	19	25	16	26	20	29	19	16	27	19	20	26	27	26	19	18		
Tingkat kesukaran	0.6	0.633333	0.666667	0.833333	0.933333	0.566667	0.9000	0.633333	0.8	0.466667	0.6	0.666667	0.566667	0.666667	0.633333	0.833333	0.533333	0.866667	0.666667	0.966667	0.633333	0.533333	0.9	0.633333	0.666667	0.866667	0.9	0.866667	0.633333	0.6		
Kategori	SD	SD	SD	M	M	SD	M	SD	M	SD	SD	SD	SD	SD	SD	M	SD	SD	SD	SD	M	SD	SD	M	SD	SD	M	M	M	SD	SD	

Lampiran 13. Hasil Tingkat Kesukaran

Tabel Tingkat Kesukaran	
P-P	Klasifikasi
0,00-0,29	Sukar
0,30-0,69	Sedang
0,70-1,00	Mudah

Lampiran 14. Hasil Daya Pembeda

NO	Soal																														Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	28	
13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
12	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
4	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	26
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	26
14	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
28	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	25
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	25
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	24
2	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24
15	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	23
5	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Kelompok atas	0.866667	0.733333333	0.733333	1	1	0.733333	1	0.8	0.933333	0.666667	0.733333	0.866667	0.733333	0.8	0.866667	0.933333	0.6	1	0.866667	1	0.866667	0.733333	1	0.733333	0.866667	1	1	1	0.866667	0.733333		
30	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23	
7	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
27	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	22	
20	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	22	
18	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	19
21	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	17
10	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	17	
11	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	16
16	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	15
17	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	15
22	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	14	
8	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	14
25	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	14	
19	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	12
3	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	11	
Kelompok bawah	0.333333	0.533333333	0.6	0.666667	0.866667	0.4	0.8	0.466667	0.666667	0.266667	0.466667	0.466667	0.4	0.533333	0.4	0.733333	0.466667	0.733333	0.466667	0.933333	0.4	0.333333	0.8	0.533333	0.466667	0.733333	0.8	0.733333	0.4	0.466667		
Daya pembeda	0.533333	0.2	0.133333	0.333333	0.133333	0.333333	0.2	0.333333	0.266667	0.4	0.266667	0.4	0.333333	0.266667	0.466667	0.2	0.133333	0.266667	0.4	0.066667	0.466667	0.4	0.2	0.2	0.4	0.266667	0.2	0.266667	0.466667	0.266667		
Kategori	cukup	C	C	C	K	C	C	C	C	B	C	B	C	C	B	C	K	C	B	K	B	C	C	C	B	C	C	C	B	C		
DP	0,00-0,19	Kualifikasi																														
	0,20-0,39	kurang																														
	0,40-0,69	cukup																														
	0,70-1,00	baik																														
	negatif	baik sekali																														
		tidak baik																														

NO	Soal																									Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	20	80
2	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	16	64
3	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	15	60
4	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92
5	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20	80
6	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	18	72
7	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20	80
8	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	17	68
9	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	17	68
10	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	12	48
11	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	15	60
12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88
13	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	18	72
14	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	19	76
15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88
16	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	76
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	22	88
18	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	19	76
19	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	84
20	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	11	44
21	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	12	48
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	21	84
23	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	20	80
24	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	21	84
25	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	11	44
26	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	19	76
27	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	12	48
28	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18	72
29	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	16	64
30	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	12	48
31	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	19	76
32	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	13	52
33	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	14	56
34	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	14	56
35	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	15	60
36	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	16	64
37	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	16	64
38	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	14	56
39	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	14	56
40	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	13	52
41	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	13	52
42	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	17	68

Lampiran 15. Hasil Data Penelitian

Lampiran 16. Hasil Penelitian Tiap Faktor

Faktor 1 Lapangan					
Responden	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Jumlah	Nilai
1	1	1	1	3	100
2	1	0	1	2	67
3	1	1	1	3	100
4	1	0	0	1	33
5	0	1	1	2	67
6	1	0	0	1	33
7	1	0	0	1	33
8	0	1	1	2	67
9	0	1	1	2	67
10	1	1	1	3	100
11	1	0	1	2	67
12	1	1	0	2	67
13	1	1	1	3	100
14	0	1	1	2	67
15	1	1	1	3	100
16	0	1	0	1	33
17	1	1	1	3	100
18	1	1	1	3	100
19	1	1	1	3	100
20	0	1	0	1	33
21	1	0	0	1	33
22	1	1	1	3	100
23	1	1	1	3	100
24	1	1	1	3	100
25	0	0	0	0	0
26	0	1	1	2	67
27	1	1	0	2	67
28	0	1	1	2	67
29	0	1	0	1	33
30	0	0	1	1	33
31	1	1	0	2	67
32	0	0	0	0	0
33	1	1	1	3	100
34	1	1	0	2	67
35	1	1	1	3	100
36	1	1	0	2	67
37	1	0	1	2	67
38	0	1	1	2	67
39	1	1	0	2	67
40	1	0	0	1	33
41	1	1	1	3	100
42	1	1	1	3	100

Lampiran 17. Hasil Penelitian Tiap Faktor

Faktor 2 Pemain					
Responder	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Jumlah	Nilai
1	1	1	1	3	100
2	1	1	1	3	100
3	0	1	0	1	33
4	1	1	1	3	100
5	1	1	0	2	67
6	1	0	1	2	67
7	1	1	1	3	100
8	1	1	0	2	67
9	0	1	1	2	67
10	1	1	0	2	67
11	1	1	1	3	100
12	1	1	1	3	100
13	0	1	0	1	33
14	1	0	1	2	67
15	1	1	1	3	100
16	1	1	0	2	67
17	1	1	1	3	100
18	1	1	0	2	67
19	1	0	1	2	67
20	1	1	0	2	67
21	0	1	1	2	67
22	1	1	1	3	100
23	1	1	0	2	67
24	1	1	0	2	67
25	1	0	0	1	33
26	1	1	1	3	100
27	1	1	0	2	67
28	0	1	1	2	67
29	1	1	0	2	67
30	1	1	1	3	100
31	1	1	0	2	67
32	0	0	1	1	33
33	1	1	0	2	67
34	0	1	1	2	67
35	1	1	0	2	67
36	1	1	1	3	100
37	0	0	0	0	0
38	1	1	1	3	100
39	0	1	1	2	67
40	1	0	0	1	33
41	0	1	0	1	33
42	1	0	1	2	67

Lampiran 18. Hasil Penelitian Tiap Faktor

Faktor 3 Wasit					
Responden	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Jumlah	Nilai
1	0	1	1	2	67
2	0	1	1	2	67
3	0	0	1	1	33
4	1	1	1	3	100
5	1	0	1	2	67
6	1	1	1	3	100
7	1	1	0	2	67
8	1	1	1	3	100
9	1	1	1	3	100
10	1	0	1	2	67
11	1	0	0	1	33
12	1	1	1	3	100
13	1	1	1	3	100
14	1	1	1	3	100
15	1	0	1	2	67
16	1	1	0	2	67
17	1	1	1	3	100
18	0	1	1	2	67
19	1	1	1	3	100
20	1	1	1	3	100
21	0	0	0	0	0
22	1	1	1	3	100
23	1	1	1	3	100
24	1	1	1	3	100
25	1	0	1	2	67
26	1	1	1	3	100
27	0	0	0	0	0
28	1	0	1	2	67
29	1	0	1	2	67
30	1	0	0	1	33
31	1	1	1	3	100
32	0	1	0	1	33
33	1	0	1	2	67
34	1	0	0	1	33
35	1	0	0	1	33
36	0	1	1	2	67
37	1	1	1	3	100
38	1	0	0	1	33
39	1	0	1	2	67
40	0	1	0	1	33
41	1	0	0	1	33
42	1	1	1	3	100

Lampiran 19. Hasil Penelitian Tiap Faktor

Faktor 4 Bola						
Responden	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Jumlah	Nilai
1	1	0	1	0	2	50
2	0	0	1	1	2	50
3	1	1	1	1	4	100
4	1	1	1	1	4	100
5	0	1	1	1	3	75
6	1	0	1	1	3	75
7	1	1	0	1	3	75
8	0	1	1	0	2	50
9	1	0	1	0	2	50
10	0	0	1	0	1	25
11	0	0	0	1	1	25
12	1	1	0	1	3	75
13	0	0	1	1	2	50
14	1	1	1	1	4	100
15	1	1	0	1	3	75
16	0	1	1	1	3	75
17	1	0	1	1	3	75
18	1	1	1	0	3	75
19	1	1	1	0	3	75
20	0	0	0	0	0	0
21	0	1	0	0	1	25
22	0	0	1	1	2	50
23	1	0	1	1	3	75
24	1	1	1	0	3	75
25	1	1	1	0	3	75
26	1	1	0	1	3	75
27	0	1	0	0	1	25
28	0	0	1	0	1	25
29	0	1	0	1	2	50
30	1	1	0	0	2	50
31	1	1	1	1	4	100
32	1	1	1	1	4	100
33	0	0	0	1	1	25
34	1	1	1	0	3	75
35	1	0	0	0	1	25
36	1	0	1	0	2	50
37	1	1	0	1	3	75
38	0	1	1	0	2	50
39	0	0	1	1	2	50
40	1	0	0	0	1	25
41	0	0	1	0	1	25
42	1	1	0	1	3	75

Lampiran 20. Hasil Penelitian Tiap Faktor

Faktor 5 Durasi Pertandingan					
Responden	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Jumlah	Nilai
1	1	1	1	3	100
2	1	0	1	2	67
3	1	0	1	2	67
4	1	1	1	3	100
5	1	1	1	3	100
6	1	0	1	2	67
7	1	1	1	3	100
8	0	1	1	2	67
9	1	0	1	2	67
10	0	0	1	1	33
11	0	1	0	1	33
12	1	1	0	2	67
13	1	1	1	3	100
14	0	0	1	1	33
15	1	1	1	3	100
16	1	1	1	3	100
17	1	1	1	3	100
18	0	1	1	2	67
19	0	1	1	2	67
20	0	0	0	0	0
21	0	1	0	1	33
22	1	1	1	3	100
23	1	0	1	2	67
24	0	1	1	2	67
25	1	1	0	2	67
26	1	0	1	2	67
27	0	0	1	1	33
28	1	1	1	3	100
29	1	1	1	3	100
30	1	0	1	2	67
31	1	1	1	3	100
32	0	1	1	2	67
33	1	1	1	3	100
34	0	1	1	2	67
35	0	1	1	2	67
36	0	1	1	2	67
37	1	1	0	2	67
38	0	1	1	2	67
39	1	1	0	2	67
40	1	1	1	3	100
41	1	1	0	2	67
42	0	0	1	1	33

Lampiran 21. Hasil Penelitian Tiap Faktor

Faktor 6 Mulai dan Memulai Kembali Permainan					
Responden	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Jumlah	Nilai
1	1	1	1	3	100
2	0	1	0	1	33
3	0	1	0	1	33
4	1	1	1	3	100
5	0	1	1	2	67
6	0	1	1	2	67
7	1	1	1	3	100
8	1	1	0	2	67
9	0	1	1	2	67
10	0	1	0	1	33
11	1	0	1	2	67
12	1	1	1	3	100
13	1	1	0	2	67
14	1	1	0	2	67
15	0	1	1	2	67
16	0	1	1	2	67
17	1	1	1	3	100
18	0	1	1	2	67
19	1	1	1	3	100
20	1	1	0	2	67
21	1	1	1	3	100
22	0	1	1	2	67
23	1	1	1	3	100
24	0	1	1	2	67
25	1	0	0	1	33
26	0	1	1	2	67
27	1	0	1	2	67
28	1	1	0	2	67
29	0	1	0	1	33
30	0	0	1	1	33
31	1	0	1	2	67
32	1	0	0	1	33
33	0	0	1	1	33
34	0	0	0	0	0
35	0	0	1	1	33
36	1	1	0	2	67
37	0	1	1	2	67
38	1	1	0	2	67
39	0	1	0	1	33
40	0	1	1	2	67
41	0	1	0	1	33
42	1	1	1	3	100

Lampiran 22. Hasil Penelitian Tiap Faktor

Faktor 7 Bola Di Dalam dan Di Luar Lapangan					
Responden	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Jumlah	Nilai
1	1	0	0	1	33
2	1	0	1	2	67
3	1	0	0	1	33
4	1	1	1	3	100
5	1	1	1	3	100
6	1	0	1	2	67
7	1	1	0	2	67
8	1	1	0	2	67
9	1	0	0	1	33
10	1	0	0	1	33
11	1	1	1	3	100
12	1	1	1	3	100
13	1	1	1	3	100
14	1	1	1	3	100
15	1	1	1	3	100
16	1	1	1	3	100
17	1	1	0	2	67
18	1	1	0	2	67
19	1	1	1	3	100
20	1	0	1	2	67
21	1	1	1	3	100
22	1	1	1	3	100
23	1	0	1	2	67
24	1	1	1	3	100
25	0	1	0	1	33
26	1	0	0	1	33
27	1	0	1	2	67
28	1	1	1	3	100
29	1	1	0	2	67
30	1	0	0	1	33
31	0	0	1	1	33
32	1	0	1	2	67
33	1	0	0	1	33
34	0	1	1	2	67
35	0	1	1	2	67
36	1	0	0	1	33
37	1	1	1	3	100
38	0	0	1	1	33
39	0	1	0	1	33
40	1	1	0	2	67
41	0	0	1	1	33
42	1	1	0	2	67

Lampiran 23. Hasil Penelitian Tiap Faktor

Faktor 8 Pelanggaran dan Perbuatan Tidak Sopan					
Responden	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Jumlah	Nilai
1	1	1	1	3	100
2	1	1	0	2	67
3	1	1	0	2	67
4	1	1	1	3	100
5	1	1	1	3	100
6	1	1	1	3	100
7	1	1	1	3	100
8	1	1	0	2	67
9	1	1	1	3	100
10	0	1	0	1	33
11	1	0	1	2	67
12	1	1	1	3	100
13	1	0	0	1	33
14	1	1	0	2	67
15	1	1	1	3	100
16	1	1	1	3	100
17	1	0	1	2	67
18	1	1	1	3	100
19	1	0	1	2	67
20	1	0	0	1	33
21	0	0	1	1	33
22	1	0	1	2	67
23	1	0	1	2	67
24	1	1	1	3	100
25	1	0	0	1	33
26	1	1	1	3	100
27	1	0	1	2	67
28	1	1	1	3	100
29	1	1	1	3	100
30	1	0	0	1	33
31	1	0	1	2	67
32	1	1	0	2	67
33	0	0	1	1	33
34	1	1	0	2	67
35	1	1	1	3	100
36	1	0	1	2	67
37	0	1	0	1	33
38	0	0	1	1	33
39	0	1	1	2	67
40	1	0	1	2	67
41	1	1	1	3	100
42	0	0	0	0	0

Lampiran 24. Dokumentasi Uji Coba Instrumen

Gambar 13. Dokumentasi Proses Pengerjaan Soal Uji Coba Instrumen di SD Negeri 09 Penggilingan



Lampiran 24. Dokumentasi Penelitian di SD Swasta Al-Aziz

Gambar 14. Dokumentasi Pengerjaan Soal Tes di SD Swasta Al-Aziz

