

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS 8 KELAS KHUSUS
OLAHRAGA TENTANG PERMAINAN SEPAKBOLA
DI SMP NEGERI 3 SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Oleh:
YUSUF DWI SANTOSO
17601241014

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

LEMBAR PERSETUJUAN

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS KHUSUS
OLAHRAGA KELAS 8 DI SMP NEGERI 3 SLEMAN TENTANG
PERMAINAN SEPAKBOLA**

Tugas Akhir Skripsi

Yusuf Dwi Santoso

NIM 17601241014

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 9 November 2023

Kepala Depertemen

Dosen Pembimbing

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S. Pd., M. Or
NIP. 197702182008011002

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yusuf Dwi Santoso
NIM : 17601241014
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas 8 Kelas
Khusus Olahraga Tentang Permainan Sepakbola di
SMP Negeri 3 Sleman

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

Yogyakarta, 18 Oktober 2023
Yang menyatakan,



Yusuf Dwi Santoso
NIM. 17601241014

HALAMAN PENGESAHAN

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS 8 KELAS KHUSUS
OLAHRAGA TENTANG PERMAINAN SEPAKBOLA
DI SMP NEGERI 3 SLEMAN**

Tugas Akhir Skripsi

Yusuf Dwi Santoso
NIM 17601241014

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 11 Desember 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Dr. Nurhadi Santoso, S. Pd., M. Pd.
Ketua Penguji/Pembimbing

Dr. Willy Ihsan Rizkyanto, M. Pd.
Sekretaris

Ahmad Rithaudin, S. Pd. Jas., M. Or.
Penguji Utama

Tanda Tangan

Tanggal

4/2/24

4/1/24

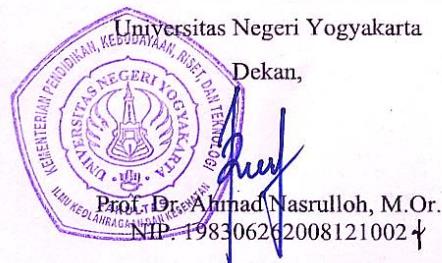
3/1/24

Yogyakarta, 8 Januari 2024

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



MOTTO

1. “Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.” – Bambang Pamungkas
2. “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.” – QS Al Baqarah 286

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya, Bapak Sarjana dan Almh. Ibu Siti Qomariyah yang selalu mendukung saya dan hal apapun, yang telah mendidik saya dari saya kecil. Terimakasih atas semua yang telah kalian korbankan untuk saya, baik materi, tenaga, dan tentunya doa yang selalu dipanjatkan untuk saya, sehingga saya bisa sampai ke jenjang pendidikan sampai sekarang.
2. Kepada adik saya, Suci Latifah Rahmadani yang juga mendukung saya dalam segala hal, baik motivasi, materi, tenaga dan doa yang selalu dipanjatkan untuk saya

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS 8 KELAS KHUSUS
OLAHRAGA TENTANG PERMAINAN SEPAKBOLA
DI SMP NEGERI 3 SLEMAN**

**Yusuf Dwi Santoso
17601241014**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas 8 kelas khusus olahraga dengan jumlah 32 peserta didik. Pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*. Metode penelitian yang digunakan adalah survey dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pengetahuan berupa angket kuisioner pernyataan benar-salah berjumlah 46 soal. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman termasuk kategori sedang persentase sebesar 46,88% dengan jumlah responden sebanyak 15 peserta didik. Kemudian responden yang menjawab dengan hasil termasuk kategori tinggi presentase sebesar 25% dengan jumlah responden sebanyak 8 peserta didik. Selanjutnya responden yang menjawab dengan hasil termasuk kategori rendah sebesar 21,88% dengan jumlah responden sebanyak 7 peserta didik. Selanjutnya responden yang menjawab dengan hasil termasuk kategori sangat rendah sebesar 3,1% dengan jumlah responden sebanyak 1 peserta didik. Selanjutnya responden yang menjawab dengan hasil termasuk kategori sangat tinggi sebesar 3,1% dengan jumlah responden sebanyak 1 peserta didik. Dari data yang diperoleh dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga di SMP Negeri 3 Sleman masuk dalam kategori sedang.

Kata Kunci: **tingkat pengetahuan, permainan sepakbola, kelas khusus olahraga**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas 8 Kelas Khusus Olahraga Tentang Permainan Sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya tugas akhir skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or., selaku Kepala Departemen Pendidikan Olahraga dan Ketua jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiya Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Drs. Nurhadi Santoso, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta dengan penuh tanggungjawab dan penuh ketelitian selalu memberikan dorongan dan motivasi dalam penulisan tugas akhir skripsi ini.
4. Bapak Aris Susila Pambudi, M.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 3 Sleman yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini yang tidak dapat penulis sampaikan satu persatu.

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

Yogyakarta, 30 Oktober 2023
Penulis,



Yusuf Dwi Santoso
NIM. 17601241014

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Pengetahuan	8
2. Tingkat Pengetahuan	9
3. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan	12
4. Pengukuran Tingkat Pengetahuan	15
5. Hakikat Sepakbola.....	16
6. Karakteristik Peserta Didik SMP	30
B. Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Desain Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
1. Populasi Penelitian	36
2. Sampel Penelitian	37
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	37
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	38
1. Teknik Pengumpulan Data	38
2. Instrumen.....	39
F. Uji Coba Instrumen.....	41
1. Uji Validitas	41
2. Uji Reliabilitas.....	42
G. Teknik Analisis Data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	45
1. Faktor Teknik Dasar	46
2. Peraturan Permainan.....	48
B. Pembahasan	49
1. Peraturan Permainan Sepakbola	50
2. Teknik Dasar Permainan Sepakbola.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Implikasi	52
C. Saran	52
Daftar Pustaka.....	54
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	13
Tabel 2. Cabang Olahraga Peserta Didik Kelas Khusus Olahraga Kelas 8 SMP Negeri 3 Sleman.....	27
Tabel 3. Kisi-kisi Uji Coba Tingkat Pengetahuan Sepakbola.....	40
Tabel 4. Kategorisasi Reliabilitas	42
Tabel 5. Penilaian Acuan Norma	43
Tabel 6. Kategorisasi Tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman	45
Tabel 7. Kategorisasi Data Faktor Teknik Dasar Permainan Sepakbola	47
Tabel 9. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola.....	48

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Piramida Taksonomi Bloom Revisi Anderson.....	9
Gambar 2. Macam-macam Kontrol Bola	19
Gambar 3. Mengoper Bola.....	20
Gambar 4. Menggiring Bola Menggunakan Kaki Dalam dan Luar.....	21
Gambar 5. Menyundul Bola.....	23
Gambar 6. Lapangan Sepakbola	26
Gambar 7. Diagram Kategorisasi Tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman.....	47
Gambar 8. Diagram Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Teknik Dasar Sepakbola Peserta Didik Kelas 8 Kelas Khusus Olahraga Di SMP Negeri 3 Sleman.....	49
Gambar 9. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola.	49

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Bimbingan.....	57
Lampiran 2. Kartu Bimbingan	58
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	59
Lampiran 4. Angket Peserta Didik.....	60
Lampiran 5. Tabel Skor Data Penelitian	67
Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	68
Lampiran 7. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan sebuah lembaga yang diperuntukan untuk manusia meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran yang bersifat komplek, karena sekolah sebagai lembaga dimana didalamnya terdapat bermacam-macam elemen saling berkaitan dan menentukan. Sekolah tidak hanya sebagai tempat mengajarkan ilmu pengetahuan dari guru ke peserta didik, melainkan dituntut juga untuk merangsang peserta didik dalam meningkatkan potensi dan bakatnya. Dengan demikian peserta didik dapat meningkatkan kreativitasnya sesuai dengan potensi dan bakat yang dimilikinya. Sehingga dapat menerima dan memahami kelebihan dan kekurangan yang ada dalam diri peserta didik.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak bisa ditinggalkan manusia dalam menjalani kehidupan, karena akan membuat manusia memahami arti kehidupan yang sebenarnya. Pendidikan dimaksudkan untuk meningkatkan sebuah kemampuan yang dimiliki setiap manusia yang telah dianugerahkan oleh Tuhan Yang Maha Esa sejak dilahirkan. Berbagai macam potensi dan bakat setiap manusia, jika tidak ditingkatkan akan menjadi potensi dan bakat terpendam tanpa dapat dinikmati hasilnya. Pendidikan bisa ditingkatkan dengan sebuah pengajaran, pelatihan dan penelitian sebagai langkah pembinaan manusia untuk sepanjang hayatnya, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk memungkinkan manusia dalam berperan

aktif dalam kehidupan sehari-harinya. Dalam hal itu guru berperan penting dalam proses pendidikan yang berlangsung.

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang mengutamakan kemampuan peningkatan keterampilan motorik, kekuatan fisik, dan daya nalar. Pendidikan jasmani memiliki peranan penting dalam perkembangan manusia dalam manunjang perkembangan dan pertumbuhan jasmani, sikap, mental, pengetahuan, dan kepribadian. Peserta didik akan mendapatkan banyak manfaat dengan mengikuti pendidikan jasmani antara lain: inovatif, kreatif, terampil, mempunyai kebugaran yang bagus dan mempunyai sistem motorik yang kompeten.

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu rencana pengembangan sumber daya manusia. Syarifudin yang dikutip oleh (Aji, 2017, pp. 1), bahwa

pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematik, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan ketrampilan jasmani, kecerdasan dan pembangunan watak, serta nilai dan sikap positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, peserta didik dapat melakukan kegiatan berupa permainan dan olahraga disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan cara memodifikasi permainan tersebut, agar peserta didik menjadi lebih tertarik terhadap pendidikan jasmani. Proses pembelajaran pendidikan jasmani, sepakbola juga masuk dalam kurikulum pembelajaran yang harus diberikan kepada peserta didik. Sepakbola merupakan olahraga yang menggunakan bola besar dan dimainkan beregu akan tetapi dalam proses pembelajaran, pendidik boleh memodifikasi permainan

tersebut agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Untuk mengembangkan minat dan bakat peserta didik dalam bidang olahraga pemerintah mengadakan kelas khusus olahraga di beberapa sekolah di Kabupaten Sleman.

Kelas Khusus Olahraga atau KKO merupakan kelas yang dibentuk secara khusus untuk menampung peserta didik yang memiliki potensi dan bakat istimewa dibidang olahraga.

Undang- Undang RI Nomor 20/2003 tentang Sisdiknas Pasal 5 ayat 4 menjelaskan bahwa “Warga Negara yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa berhak memperoleh pendidikan khusus”. Selain itu, terdapat juga dalam Pasal 32 ayat 1 yang bunyinya “Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran dan atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa”. Dengan dasar tersebut pemerintah mengadakan Kelas Khusus Olahraga sebagai tempat peserta didik yang berprestasi dalam bidang olahraga untuk mendapatkan pembinaan khusus.

Sekolah yang memiliki pembinaan bakat atlet dengan mengadakan kelas Khusus Olahraga tingkat SMP di Kabupaten Sleman ada 3 (Tiga) yaitu SMP Negeri 1 Kalasan, SMP Negeri 2 Tempel dan SMP Negeri 3 Sleman. Setelah melakukan observasi penulis memilih SMP Negeri 3 Sleman sebagai obyek penelitian. Penulis melakukan wawancara dengan guru pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Sleman dan menemukan beberapa data yang mempengaruhi tingkat pengetahuan peserta didik.

Kelas khusus olahraga SMP Negeri 3 Sleman mendapatkan jam khusus untuk pembelajaran sesuai dengan minat dan bakatnya (Pencaboran) yang dilaksanakan pada hari rabu sore dan jum'at pagi. Walaupun sudah mendapatkan pembelajaran sesuai dengan cabang olahraga yang diminati, peserta didik masih tetap mendapatkan materi pembelajaran PJOK yang dilaksanakan pada hari rabu pagi selama 3 jam pelajaran. Pada saat pembelajaran PJOK banyak peserta didik kurang sadar akan pentingnya pengetahuan permainan sepakbola karena tidak sesuai dengan minat dan bakat yang dipilihnya, sehingga tidak bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.

Gaya pembelajaran yang digunakan di kelas ini adalah gaya komando sehingga pendekatan model ini bergantung pada guru. Adapun kekurangan gaya komando adalah kurang mengembangkan penalaran, penyaluran aspek emosional dan kognitif sangat terbatas, menghambat perkembangan kreativitas dan individualitas serta tidak membangkitkan keinginan yang kuat untuk berlatih diluar jam pelajaran.

Hal tersebut menjadikan peserta didik kurang berkembang dalam segi pengetahuan, walaupun demikian peserta didik memiliki keterampilan yang cukup bagus dalam cabang sepakbola, terbukti dengan prestasi yang didapat. Adapun prestasi yang didapat SMP Negeri 3 Sleman dalam kurun waktu 2 (dua) tahun terakhir pada cabang olahraga sepakbola adalah adalah juara 1 O2SN Sepakbola Sleman dan Juara 3 Sepakbola antar KKO DIY.

SMP Negeri 3 Sleman mempunyai sarana yang cukup mendukung untuk melakukan berbagai macam pembelajaran PJOK karena sudah ada anggaran tersendiri dari pemerintah, sedangkan untuk prasarana sekolah mempunyai 4 (empat) macam lapangan yaitu badminton, sepak takraw, bola basket, dan bola voli. Karena sekolah tidak memiliki lapangan sepakbola, untuk melakukan pembelajaran maupun latihan cabang olahraga sepak bola peserta didik harus menuju lapangan Pemerintah Daerah Kabupaten Sleman yang berjarak kurang lebih 800m dari sekolah. Hal tersebut menjadikan salah satu kekurangan karena peserta didik kurang terjamin dalam segi keamanan untuk menuju lapangan sepakbola. Selain kurang terjamin dari sisi keamanan, pembelajaran harus mengalah ketika lapangan pemerintah daerah dipakai apabila ada kepentingan pemerintah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

1. Kurangnya kesadaran peserta didik Kelas 8 Kelas Khusus Olahraga SMP Negeri 3 Sleman untuk mempelajari tentang pengetahuan permainan sepakbola.
2. Belum adanya prasarana berupa lapangan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman, dan opsi lain hanya memakai lapangan pemerintah daerah dengan keterbatasan akses.
3. Belum diketahuanya tingkat pengetahuan peserta didik Kelas 8 Kelas Khusus Olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah diatas, tidak semua masalah yang disebutkan dalam identifikasi masalah akan diteliti. Peneliti hanya memfokuskan meneliti tentang “Tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman”.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menunjang proses pembinaan Kelas Khusus Olahraga di SMP Negeri 3 Sleman dan disekitarnya secara umum. Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang permainan sepakbola.
- b. Menjadi bahan referensi peserta didik tentang pengetahuan permainan sepakbola kedepannya dan menjadi acuan untuk perbaikan pada latihan selanjutnya.

- c. Hasil penelitian ini dapat menjadi pembahasan dalam melaksanakan penelitian yang sejenis mengenai pengetahuan permainan sepakbola

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat dijadikan sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran permainan sepakbola mengenai pengetahuan permainan sepakbola.
- b. Mengembangkan peserta didik terhadap tingkat pengetahuan permainan sepakbola dan memahami materi supaya dapat memaksimalkan prestasinya dalam olahraga sepakbola.
- c. Untuk guru, sebagai acuan atau gambaran mengenai tingkat pengetahuan peserta didik tentang sepakbola sehingga guru dapat memberikan materi yang benar dan semaksimal mungkin.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

Menurut (Sudijono, 2009, pp. 50) berpendapat bahwa “pengetahuan ialah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (recall) atau mengenal kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya”. Menurut (Notoatmojo, 2007, pp. 140) mengemukakan bahwa:

Pengetahuan (*knowledge*) bisa diartikan sebagai hasil penginderaan manusia melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, lidah, dan kulit), dengan sendirinya pada waktu penginderaan sehingga menghasilkan pengetahuan. Hal tersebut dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan presepsi objek.

Menurut (Surajiyo, 2005, pp. 62) “Pengetahuan adalah hasil tahu manusia terhadap sesuatu, atau segala perbuatan manusia untuk memahami suatu objek tertentu”. Menurut Sugihartono dikutip oleh (Djanu, 2018, pp. 22)

Mengemukakan pendapat bahwa pengetahuan merupakan keterangan yang didapat dengan cara berinteraksi dengan lingkungan. Pengetahuan ialah sesuatu yang telah diketahui mengenai hal atau sesuatu pengetahuan dapat mengetahui perilaku setiap individu, pengetahuan setiap individu menentukan perilakunya, semakin baik pengetahuannya semakin baik pula perilaku individu tersebut.

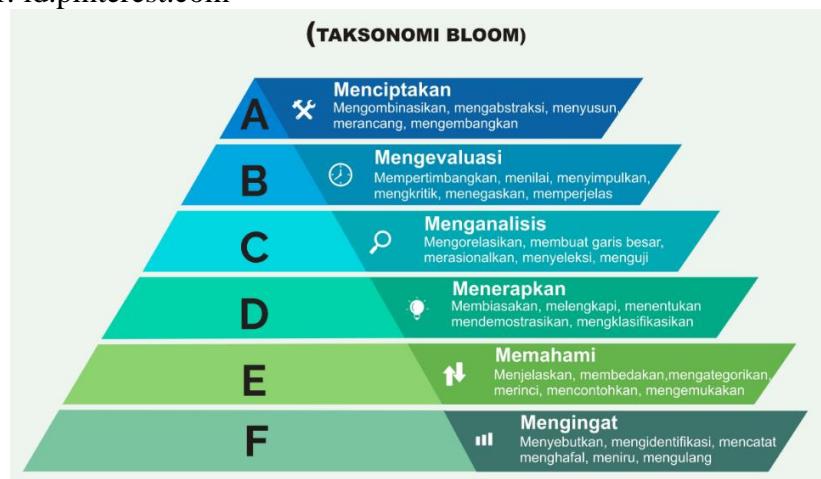
Berdasarkan pada penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan segala sesuatu yang telah diketahui, yang didapat dari sentuhan panca indera terhadap obyek tertentu. Pengetahuan pada dasarnya merupakan hasil dari proses melihat, mendengar, merasakan, dan

sebagainya yang telah menjadi dasar manusia menemukan sikap dan tindakan.

2. Tingkat Pengetahuan

(Menurut Gunawan, 2016, pp. 26) mengemukakan pendapat bahwa “Taksonomi bloom ranah kognitif telah direvisi oleh Anderson dan Kratwohl. Taksonomi Bloom Revisi tersebut menyangkut enam aspek yaitu: Mengingat (*remember*), Memahami (*understand*), Menerapkan (*apply*), Menganalisis (*analyse*), Mengevaluasi (*evaluate*), dan Menciptakan (*create*)”.

Gambar 1. Piramida Taksonomi Bloom Revisi Anderson
Sumber: id.pinterest.com



Pembahasan dari enam aspek tersebut adalah:

a. Mengingat (*remember*)

Menurut Chiappetta & Koballa yang dikutip oleh (Pamungkas, 2018, pp. 8) “Pengetahuan yang dapat diingat kembali berupa tanggal, peristiwa, tempat, gagasan utama, dan suatu bidang ilmu”. Sedangkan menurut (Jati, 2017, pp. 8-9) memberikan pendapatnya bahwa:

Mengingat adalah suatu usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori maupun ingatan yang telah lampau, baik yang didapatkan baru saja ataupun yang didapatkan sudah lama.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pada tahap ini peserta didik mulai mengingat informasi yang lampau, yang didapatnya baru saja ataupun yang sudah lama.

b. Memahami (*understand*)

Memahami ialah suatu yang berkaitan dengan sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan, dan komunikasi. Memahami merupakan suatu yang berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan(*comparing*). Menurut (Jati, 2017, pp. 9) “Mengklasifikasikan akan muncul saat seorang peserta didik berusaha mengenali suatu pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu”. Sedangkan menurut (Pamungkas, 2018, pp. 8-9) mengemukakan pendapat bahwa “seseorang peserta didik dikatakan telah paham jika mereka mampu menghubungkan pengetahuan “baru” yang didapat dengan pengetahuan yang lama atau telah dimiliki”. Pada tahap ini peserta didik umumnya mampu menyatakan suatu masalah dengan caranya sendiri.

c. Menerapkan (*apply*)

Menurut (Jati, 2017, pp. 9) “Menerapkan merupakan suatu hal yang berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedur (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementating*)”. Sedangkan menurut (Pamungkas, 2018, pp. 9) berpendapat bahwa

Menerapkan merupakan kemampuan untuk melaksanakan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya. Adanya kemampuan yang dinyatakan dalam menerapkan suatu rumus pada

persoalan yang dihadapi maupun aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem baru.

Pada tahap ini kemungkinan setiap peserta didik sudah menggunakan suatu konsep dalam situasi yang baru.

d. Menganalisis (*analyse*)

Menurut (Santrock, 2007, pp. 468) “Seseorang atau peserta didik mampu memecahkan informasi secara kompleks menjadi bagian-bagian kecil serta mengaitkan informasi dengan informasi yang lain”. Sedangkan menurut (Notoatmodjo, 2010, pp. 28) berpendapat bahwa indikasi pengetahuan peserta didik telah sampai pada tahap ini ialah apabila seorang tersebut telah bisa membedakan, mengelompokan, dan membuat diagram (bagan) terhadap pengetahuan atas objek tersebut. Pada tahap ini peserta didik mampu memisahkan materi-materi dan konsep-konsep kedalam bagian-bagian komponen sehingga mempunyai struktur organisasinya dapat dipahami.

e. Mengevaluasi (*evaluate*)

Menurut (Pamungkas, 2018, pp. 9) “Kemampuan dalam memberikan penilaian terhadap suatu materi pembelajaran, argument yang berkenaan dengan suatu yang diketahui, dipahami, dilakukan, dianalisis, dan dihasilkan”. Sedangkan menurut (Jati, 2017, pp. 10) berpendapat bahwa “evaluasi berkaitan dengan proses kognitif untuk memberikan sebuah penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada”.

f. Menciptakan (*create*)

Menurut (Pamungkas, 2018, pp. 10) “Dalam tahap ini peserta didik diminta untuk membuat sebuah produk baru dengan cara mengorganisasikan unsur maupun bagian secara mental menjadi sebuah pola terstruktur yang belum pernah ada sebelumnya”. Sedangkan menurut (Jati, 2017, pp. 10) berpendapat bahwa “menciptakan merupakan mengarah kepada proses kognitif untuk meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama sehingga membuat kesatuan yang koheren dan mengarahkan seseorang untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk ataupun pola yang berada dari sebelumnya”.

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada tingkatan *remember* atau mengingat, pada tahap ini merupakan proses peserta didik mengingat apa yang sudah diajarkan di sekolah pada saat pembelajaran permainan sepakbola.

3. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda, hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Menurut Notoadmojo yang dikutip (Jazuli, 2016, pp. 12-13) berpendapat bahwa “Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang antara lain: Umur, Pendidikan, Pengalaman, Informasi dan Lingkungan”.

Pembahasan dari lima faktor tersebut antara lain:

a. Umur

Umur ialah sebuah usia seseorang yang terhitung mulai dari saat dilahirkan sampai dengan seseorang tersebut hidup. Semakin tua usia seseorang, maka proses berkembang mental semakin baik. Akan tetapi, usia pada saat tertentu proses perkembangan mental tidak secepat ketika berumur belasan tahun.

b. Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan tertentu, sehingga sasaran pendidikan dapat tercapai dengan baik. Untuk mencapai sasaran pendidikan perlu adanya kompetensi inti dan kompetensi dasar. Pada umumnya, semakin tinggi sebuah pendidikan maka pengetahuannya semakin baik. Tingkat pendidikan berpengaruh kepada seseorang terhadap memahami pengetahuan yang diperoleh.

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional	4.1 Mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional

c. Pengalaman

Pegalaman ialah sumber dari beberapa macam pengetahuan.

Sehingga, pengalaman pribadi juga bisa digunakan sebagai upaya memperoleh suatu pengetahuan. Hal tersebut bisa dikatakan sebagai pengetahuan apabila seorang tersebut mengulang kembali pengalaman yang didapat dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lampau. Pepatah mengatakan bahwa pengalaman merupakan guru terbaik dalam kehidupan seseorang dimasa yang akan datang.

d. Informasi

Pengetahuan seseorang akan terpengaruh karena adanya informasi.

Walaupun seseorang memiliki tingkat pendidikan yang rendah, jika ia mendapatkan sebuah informasi dari berbagai platform maka hal tersebut akan meningkatkan pengetahuan seseorang. Selain itu juga, perkembangan teknologi mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi.

e. Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi suatu pengetahuan. Dari lingkungan, seseorang mendapatkan sebuah pengalaman berupa hal-hal baik ataupun buruk sehingga akan mempengaruhi cara berpikir seseorang. Pengaruh pertama terhadap pengetahuan bagi setiap orang ialah lingkungan.

4. Pengukuran Tingkat Pengetahuan

Pengukuran tingkat pengetahuan dapat diketahui dengan cara responden mengungkapkan apa yang diketahui dalam bentuk bukti atau jawaban baik secara lisan maupun secara tulisan.

Menurut (Arikunto, 2010, pp. 21)

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden ke dalam pengetahuan yang ingin diukur dan disesuaikan dengan tingkatannya. Adapun jenis pertanyaan yang dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dibagi menjadi 2 jenis yaitu pertanyaan subjektif dan pertanyaan obyektif.

a. Pertanyaan subjektif

Penggunaan pertanyaan subjektif dengan jenis pertanyaan essay digunakan dengan penilaian yang melibatkan faktor subjektif dari penilai, sehingga hasil nilai akan berbeda dari setiap penilai dari waktu ke waktu.

b. Pertanyaan objektif

Jenis pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (multiple choice), betul salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai. Menurut (Arikunto, 2010), pengukuran tingkat pengetahuan dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu:

- 1) Pengetahuan baik bila responden dapat menjawab 76-100% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
- 2) Pengetahuan cukup bila responden dapat menjawab 56-75% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
- 3) Pengetahuan kurang bila responden dapat menjawab <56% dari total jawaban pertanyaan.

Untuk melakukan pengukuran tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri

3 Sleman dalam penelitian ini jenis pertanyaan yang digunakan adalah pertanyaan obyektif dengan soal pilihan ganda sebanyak 46 pertanyaan.

5. Hakikat Sepakbola

Sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim yang berlawanan, setiap tim dalam permainan berjumlah sebelas pemain yang terdiri dari pemain bertahan, pemain tengah dan penyerang. Permainan tersebut menggunakan bola dengan bahan karet, disetiap tim terdapat satu buah gawang yang harus dijaga. Untuk memenangkan permainan ini masing-masing tim harus mencetak goal lebih banyak dari tim lawan. Permainan ini mempunyai tujuan mencetak goal sebanyak mungkin ke gawang lawan dan menjaga gawang tim agar tidak dibobol oleh lawan, untuk melakukan semua itu diperlukan teknik dari setiap pemain, kerjasama tim yang baik dan taktik pelatih dari tim tersebut.

a. Teknik-Teknik Dasar Sepakbola

Ditinjau dari pelaksanaan permainan sepakbola bahwa, gerakan-gerakan yang terjadi dalam permainan adalah gerakan dari badan dan macam cara memainkan bola. Gerakan badan dan cara memainkan bola adalah dua komponen yang saling berkaitan dalam pelaksanaan permainan sepakbola. Kedua hal tersebut terangkum dalam teknik dasar bermain sepakbola. Beberapa teknik dasar yang perlu dikuasai seseorang untuk bermain sepakbola adalah menendang (*kicking*), menghentikan atau mengontrol (*stoping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*),

merampas (*tackling*), lemparan kedalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*) (Santoso, 2014, pp. 42)

Menurut (Muhajir, 2004, pp. 25) teknik dasar sepakbola dibedakan menjadi dua, yaitu:

1) Teknik tanpa bola (teknik badan)

Adalah cara pemain menguasai gerak tubuhnya dalam permainan, yang menyangkut cara berlari, cara melompat dan cara gerak tipu badan.

2) Teknik dengan bola, antara lain:

- a) Teknik menendang bola
- b) Teknik menahan bola
- c) Teknik menggiring bola
- d) Teknik gerak tipu dengan bola
- e) Teknik menyundul bola
- f) Teknik merampas bola
- g) Teknik melempar bola kedalam
- h) Teknik menjaga gawang

Menurut (Herwin, 2004, pp. 21-49) permainan sepakbola mencakup dua kemampuan dasar gerak atau teknik yang harus dimiliki dan dikuasai oleh pemain meliputi:

1) Gerak atau teknik tanpa bola

Selama dalam sebuah permainan sepakbola seorang pemain harus mampu berlari dengan langkah pendek maupun panjang, karena harus merubah kecepatan lari. Gerakan lainnya seperti: berjalan, berjingkat, melompat, meloncat, berguling, berputar, berbelok, dan berhenti tiba-tiba.

2) Gerak atau teknik dengan bola

Kemampuan gerak atau teknik dengan bola meliputi:

- a) Pengenalan bola dengan bagian tubuh (*ball feeling*)
- b) Menendang bola ke gawang (*shooting*)
- c) Menggiring bola (*dribbling*)
- d) Menerima bola dan menguasai bola (*receiving and controlling the ball*)
- e) Menyundul bola (*heading*)
- f) Gerak tipu (*feinting*)
- g) Merebut bola (*sliding tackle-shielding*)
- h) Melempar bola ke dalam (*throw-in*)
- i) Menjaga gawang (*goal keeping*)

Menurut (Komarudin, 2011, pp. 43) secara garis besar sepakbola terdiri dari dua, yaitu “teknik badan (teknik tanpa bola) dan teknik dengan bola”.

1) Teknik badan (teknik tanpa bola)

Teknik badan adalah cara pemain menguasai gerak tubuhnya dalam permainan, dalam hal ini menyangkut cara lari, cara melompat dan gerak tipu daya.

a) Cara berlari

Berlari dalam permainan sepakbola mempunyai teknik tersendiri, teknik lari dalam sepakbola adalah langkah-langkah pendek dan cepat, lari dengan bagian depan telapak kaki memungkinkan hal itu.

b) Cara melompat

Melompat dalam sepakbola terutama bertujuan untuk menyundul bola. Dalam perebutan bola tinggi, pemain perlu melompat dan diusahakan lebih tinggi dari lawan serta dapat menentukan saat yang tepat atau timing dalam melakukan lompatan.

c) Gerak tipu badan

Gerak tipu badan dapat dilakukan pemain dalam usaha untuk melewati lawan, pemain dapat melakukan gerakan-gerakan yang tidak terduga dengan tubuhnya, baik dengan gerakan kaki, badan bahkan terkadang dengan gerakan kepala.

2) Teknik dengan bola

a) Kontrol bola (*Ball control*)

Menurut (Firlando *et al.*, 2020, pp. 167) dalam jurnalnya

“Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuannya menghentikan bola untuk mengontrol bola”. Pada umumnya bagian badan yang digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki, paha, dan dada. Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, dan telapak kaki.

Gambar 2. Macam-macam kontrol bola.

Sumber: Sumaryoto dan Nopembri. (2016). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



b) Menendang bola (*passing*)

(1) Operan pendek (*short passing*)

Kemampuan melakukan operan sama pentingnya dengan teknik menguasai bola bagi pesepakbola. Hal ini dikarenakan sepakbola adalah olahraga tim, yang berarti seorang pemain mempunyai sepuluh teman yang diajak bekerjasama dengan satu tujuan, yaitu mencetak gol sebanyak-banyaknya. Tujuan operan pendek ini adalah memindahkan

bola cepat dengan tujuan teman satu tim, operan ke daerah kosong, operan terobosan, serta mencetak gol. Kemampuan operan yang baik akan sangat menyulitkan lawan merebut bola. Hal ini berarti memudahkan kita mengatur tempo penyerangan.

Gambar 3. Mengoper bola.

Sumber: Sumaryoto dan Nopembri. (2016). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



(2) Operan panjang atas (*Long passing*)

Dilakukan saat pemain menendang bola melambung ke sasaran. Sasaran tendangan biasanya mempunyai jarak yang relatif jauh dibandingkan operan bawah. Sasaran tendangan adalah teman satu tim atau langsung penempatan ke gawang untuk mencetak gol. Biasanya tendangan ini dilakukan saat terjadi pelanggaran di lapangan tengah, tendangan gawang, tendangan sudut penjuru, serta umpan lambung dari sisi samping lapangan (*crossing*) yang sering memudahkan striker mencetak gol.

(3) Menggiring bola (*Dribbling*)

Menurut (Firlando *et al.*, 2020, pp. 168) dalam jurnalnya “Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan”.

Keseimbangan yang baik, perlindungan terhadap bola dan kepekaan dituntut bila sedang menguasai bola. Buatlah bola tetap berada di depan dan di dekat kaki. Untuk menggerakannya bisa menggunakan punggung kaki, kaki bagian dalam maupun bagian tepi. Teknik ini butuh latihan dan dapat beresiko tinggi, sehingga para pemain biasa menggunakan teknik ini jika berada di daerah lawan atau merasa pemain yang membawa bola tersebut aman dari pemain lawan.

Gambar 4. Menggiring bola menggunakan kaki dalam dan luar.

Sumber: Sumaryoto dan Nopembri. (2016). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



(4) Menendang bola ke gawang (*Shooting*)

Shooting adalah teknik menendang bola ke sasaran yang dituju, dalam permainan sepakbola yaitu gawang lawan yang menjadi sasaran untuk menembak. Shooting merupakan bagian dari tujuan dalam permainan sepakbola adalah mencetak gol. Dalam melakukan shooting membutuhkan kecepatan, kekuatan dan ketepatan dalam melakukannya agar tembakan tersebut dapat masuk ke gawang lawan. Dalam menembak ada beberapa macam tembakan yaitu tembakan voli, melengkung, tendangan pisang, menembak jarak jauh, maupun tembakan keras dan cepat.

Menendang bola ke gawang dengan kaki dapat dilakukan dengan semua bagian kaki, namun secara teknis agar bola dapat ditendang dengan baik dapat dilakukan dengan punggung kaki atau kura-kura kaki, sisi kaki bagian dalam, sisi kaki bagian luar, punggung kaki bagian dalam, dan punggung kaki bagian luar.

(5) Menyundul bola (*Heading*)

Salah satu teknik dasar yang dapat digunakan di semua posisi dari sudut lapangan yaitu menyundul bola. Teknik ini dilakukan untuk mengoper bola di daerah pertahanan, mengontrol atau mengendalikan bola, serta melakukan sundulan untuk mencetak gol. Teknik ini di anggap sebagai

salah satu teknik yang ampuh untuk mencetak gol, karena dengan sedikit sentuhan pada bola saat di depan gawang untuk mengantisipasi arah datangnya bola.

Menyundul bola memerlukan koordinasi yang baik antara kedua lengan, bahu, leher, kepala, serta kaki sebagai tumpuan atau tolakan saat berduel di udara. Perkenaan antara bola saat menyentuh kepala yang baik adalah tepat di bagian dahi atau kening, namun juga bagian lain di kepala dapat dipergunakan. Gerakan menyundul melibatkan seluruh tubuh dengan posisi tubuh agak melengkung atau membusur, leher kaku, perkenaan pada dahi, mendorong kepala ke depan atau samping, dan menjaga stabilitas tubuh dengan sikap kedua tangan di samping sebagai penyeimbang dan gerakan untuk menutup gerak lawan.

Gambar 5. Menyundul bola.

Sumber: Sumaryoto dan Nopembri. (2016). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



(6) Merebut bola (*Sliding Tackle*)

Merebut bola dalam permainan sepakbola selama pemain yang akan merebut bola benar-benar mengenai bola

yang dikuasai oleh pemain lawan, tidak ada maksud untuk mencederai lawan.

Menurut (Komarudin, 2011, pp. 64)

Tujuan merebut bola yaitu untuk menahan lajunya pemain lawan menuju gawang pemain bertahan, menunda permainan yang cepat, menggagalkan serangan berbahaya melalui aksi dribbling, menghalau bola ke luar lapangan permainan dan untuk melakukan serangan balik.

Walaupun kelihatannya hanya memotong bola yang dipermainkan lawan, teknik ini cukup sulit untuk dilakukan dan tidak asal melakukan. Hal ini disebabkan pengambilan keputusan di saat waktu yang tidak tepat akan menyebabkan pelanggaran dan akan berakibat buruk bagi pemain yang melakukan maupun anggota tim lainnya, apalagi sampai pelanggaran tersebut dimanfaatkan dan menghasilkan gol bagi lawan. Fokus dan kecermatan arah bola serta ketepatan waktu dalam mengambil keputusan untuk merebut bola dengan kontrol kekuatan merupakan kunci sukses dalam teknik ini.

(7) Lemparan ke dalam (*Throw-in*)

Pada saat bola melewati garis samping yang dilakukan oleh pemain Tim A, maka pemain Tim B harus melakukan lemparan ke dalam (*Throw-in*) agar permainan dapat dilanjutkan kembali. Jadi tujuan melempar bola adalah untuk menghidupkan kembali permainan setelah bola keluar lapangun permainan melewati garis samping.

Melakukan lemparan ke dalam berarti memulai kembali permainan, yang berupa operan kepada rekan satu tim. Operan yang baik akan memudahkan temannya untuk mengarahkan bola. Kemampuan dalam mengarahkan bola dan kontrol kekuatan lengan serta tumpuan yang kuat akan menentukan baik tidaknya hasil lemparan.

Menurut (Komarudin, 2011, pp. 50) aturan tentang lemparan ke dalam yang benar sebagai berikut:

- (a) Melakukan lemparan harus menggunakan kedua tangan untuk memegang bola.
- (b) Kedua siku tangan menghadap ke depan.
- (c) Kedua ibu jari saling bertemu.
- (d) Kedua kaki sejajar atau depan belakang dengan keduanya menapak padatanah dan berada diluar garis samping saat akan melakukan lemparan.
- (e) Mata tetap dalam keadaan terbuka, dengan arah tubuh searah dengan sasaran yang akan dituju.

(8) Penjaga gawang (*Goal Keeper*)

Penjaga gawang adalah tembok terakhir yang harus ditaklukkan oleh tim lawan, sehingga peran seorang penjaga gawang sangat dibutuhkan dalam permainan. Menjadi penjaga gawang butuh ketangguhan fisik dan mental. Menurut (Komarudin, 2011, pp. 68) cara untuk menjaga gawang yang dilakukan penjaga gawang adalah:

- (a) Menjaga gawang dari serangan pemain yang menguasai bola dapat dilakukan dengan memperhatikan sikap awal, yaitu dengan memperhatikan sikap kaki dan tangan.
- (b) Kedua kaki agak dibuka selebar bahu.
- (c) Kedua lutut menekuk dan rileks.

- (d) Mata tetap dalam keadaan terbuka dan tertuju pada posisi bola.
 - (e) Konsentrasi.
 - (f) Memperhatikan arah bola dalam keadaan bergulir menyusur tanah atau melayang.
 - (g) Merencanakan dengan tepat waktu untuk menangkap, meninjau, atau menepis bola.

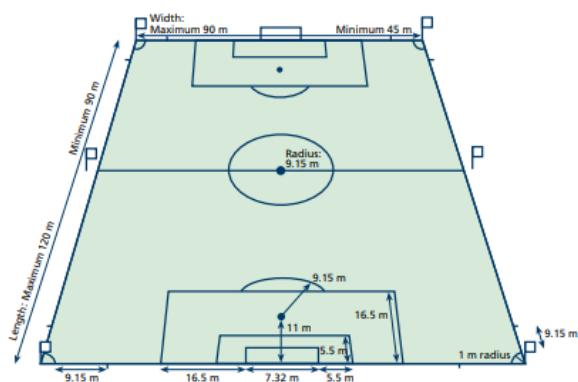
b. Peraturan Permainan Sepakbola

Dalam setiap permainan pasti terdapat peraturan yang harus ditaati sehingga permainan dapat berjalan dengan lancar. Dikutip dari (Komarudin (2011, pp. 76-109) peraturan resmi permainan sepakbola (mengacu pada *Laws of The Game FIFA*) meliputi:

- 1) Lapangan Permainan
 - a) Ukuran: panjang, 90-120 m dan lebar, 45-90 m.
 - b) Tanda: ditandai dengan garis, lebar 12 cm.
 - c) Lapangan: garis samping (panjang) dan garis gawang (pendek), dibagi 2 titik tengah ada lingkaran diameter 9,15 m.
 - d) Daerah gawang: dibatasi garis 5,5 m dari gawang dqn dihubungkan dengan garis ujungnya.
 - e) Daerah hukuman: dibatasi garis 16,5 m dari gawang dan dihubungkan dengan garis ujungnya.
 - f) Tiang bendera: ditempatkan disudut setinggi 1,5 m
 - g) Sudut lingkaran: dibatasi garis lingkaran 1 m tendangan sudut.
 - h) Gawang: tempat ditengah garis gawang, tinggi 2,44 m, lebar 7,32 m.
 - i) Keselamatan: ditanam yang kokoh, aman.

Gambar 6. Lapangan Sepakbola

Sumber: *FIFA. 2016. Laws Of The Game*



2) Bola

- a) Kualitas dan ukuran: bundar, terbuat dari kulit atau bahan lain yang aman.
- b) Lingkaran: 68-70 cm, berat 410-450 gr.
- c) Tekanan: 0,6-1,1 atm.

3) Jumlah Pemain

- a) Kompetisi resmi: harus ditetapkan sesuai keputusan FIFA dan jumlah minimal pemain pengganti.
- b) Pertandingan lainnya: harus ada kesepakatan sebelumnya dan wasit harus diberitahu sebelumnya.
- c) Semua pertandingan: nama pemain, pemain, pengganti harus terdaftar.
- d) Prosedur pergantian: memberitahukan kepada wasit dan pemain masuk setelah pemain yang diganti keluar.
- e) Pemain masuk dari garis tengah.
- f) Suatu pertandingan tidak boleh dimulai apabila pemain dari salah satu tim kurang dari 7 orang.
- g) Pergantian penjaga gawang: setiap pemain dapat mengganti, asal wasit diberitahu dan bola tidak dalam permainan.
- h) Pelanggaran/sanksi: pemain dihentikan, pemain diperingatkan, dilanjutkan dengan *drop ball*.
- i) Memulai permainan: jika wasit menghentikan bola untuk memberi peringatan, pemain dimulai dengan tendangan bebas tidak langsung.
- j) Pemain dikeluarkan: pemain yang dikeluarkan sebelum *kick off* boleh diganti pemain cadangan, yang dikeluarkan sebelum/sesudah pemain tidak boleh diganti.

4) Perlengkapan Pemain

- a) Perlengkapan dasar: bahu kaos, celana pendek, kaos kaki, pelindung tulang kering, sepatu.
- b) Penjaga gawang: warna kaos berbeda dengan pemain depan.

5) Wasit Kekuasaan/Tanggung jawab

Menegakkan pertukaran pemain, mengawasi/mengendalikan bersama asisten, memastikan bola, perlengkapan pemain sesuai peraturan, pencatatan waktu, menghentikan dan menunda permainan setiap ada pelanggaran atau karena sesuatu hal, ada pemain yang cidera serius, tidak menghukum jika pemain yang dilanggar mendapat keuntungan, memberi peringatan, mengeluarkan pemain, mengambil tindakan terhadap *official* yang tidak bertanggungjawab, melarang orang lain yang tidak berkepentingan masuk lapangan, memulai kembali permainan setelah dihentikan.

6) Asisten Wasit

Ditetapkan 2 asisten wasit yang tugasnya ditentukan oleh wasit yaitu: memberitahu bola telah keluar, pihak yang melaksanakan tendangan sudut, tendangan gawang, lemparan ke

dalam, pemain dalam posisi *offside*, pergantian pemain, pelanggaran yang tidak dilihat wasit, pelanggaran yang ia lebih dekat dengan wasit, posisi pemain pada saat *Penalty Kick*, jarak 9,1 saat tendangan bebas langsung atau tendangan bebas tidak langsung, membantu melerai bila terjadi keributan pemain.

7) Lamanya Pertandingan

Pertandingan dilaksanakan dua babak dengan waktu yang sama yaitu 45 menit dan istirahat 15 menit, kemudian jika belum ada pemenangnya maka perpanjangan 2x15 menit, kemudian dilanjutkan adu *penalty* jika dalam perpanjangan masih belum ada pemenangnya.

8) Memulai dan Memulai Kembali Permainan

Tendangan permulaan adalah salah satu cara untuk memulai atau memulai kembali permainan. *Drop ball* adalah salah satu cara untuk memulai kembali setelah dihentikan.

9) Bola Dalam dan Diluar Permainan

- Bola di luar permainan: jika sepenuhnya melewati garis gawang, garis samping baik di tanah/di udara.
- Bola di dalam permainan: memantul dari gawang, tiang bendera sudut, memantul dari badan wasit, asisten wasit.

10) Cara Mencetak gol

Gol tercipta jika bola sepenuhnya telah melewati garis gawang antara kedua tiang dan dibawah palang gawang asalkan tidak terjadi pelanggaran permainan sebelumnya.

11) Offside

Pada peraturan permainan sebelumnya, seorang pemain dinyatakan *offside* apabila badannya/anggota tubuhnya lebih dekat ke garis gawang lawan daripada bola atau pemain kedua terakhir, sedangkan sekarang diuraikan bagian tubuh mana saja yang dinyatakan sebagai *offside* yaitu kepala, badan, atau kaki.

12) Pelanggaran dan Kelakuan Tidak Sopan/Jahat

Pelanggaran dan kelakuan yang tidak sportif/senonoh/jahat dihukum:

- Tendangan bebas langsung: menendang atau mencoba menendang lawan, menjegal atau mencoba menjegal lawan, melompat kearah lawan, menyerang menabrak lawan.
- Tendangan hukuman: menahan lawan, memegang bola dengan sengaja kecuali penjaga gawang didaerah hukumanannya sendiri.
- Tendangan bebas tidak langsung: jika penjaga gawang menghabiskan waktu 6 detik menguasai bola, menyentuh kembali, menerima langsung dari lemparan kedalam, mengulur-ulur waktu. Menurut pendapat wasit pemain membahayakan, menghalangi lawan, pelanggaran lain misalnya bersalah/tidak sportif.
- Sanksi peringatan: sikap berselisih paham dengan kata-kata perbuatan, terus-menerus melanggar peraturan, memperlambat

mengulur memulai permainan, melanggar jarak tendangan bebas tidak langsung/tendangan bebas langsung, masuk kembali tanpa ijin wasit dan sengaja meninggalkan lapangan tanpa ijin, bersalah bermain sangat kasar, bersalah berkelakuan kasar.

- e) Dikeluarkan/diusir: meludahi pemain lawan atau orang lain, menghalangi gol atau menggagalkan peluang gol pemain lawan dengan tangan atau melakukan pelanggaran, menggunakan kata/isyarat menghina, menerima peringatan kedua.
- 13) Tendangan Bebas
 - a) Tendangan bebas langsung: jika masuk gawang lawan gol sah, jika masuk gawang sendiri gol tidak sah.
 - b) Tendangan bebas tidak langsung: wasit akan mengangkat tangan lurus keatas sampai bola keluar lapangan atau disentuh pemain lain.
- 14) Tendangan Hukuman: Diberikan kepada tim lawan jika tim yang melakukan 10 pelanggaran dan dihukum dengan tendangan bebas langsung dilakukan didaerah hukumannya sendiri pada saat bola dalam permainan. Gol dapat tercipta dari tendangan hukuman diberikan waktu tambahan untuk tendangan hukuman pada tiap akhir babak.
- 15) Lemparan Ke Dalam
 - a) Dilakukan bila: bola sepenuhnya melewati garis samping baik di tanah/di udara, dilakukan dari titik dimana bola keluar, diberikan kepada lawan pemain terakhir menyentuh bola.
 - b) Prosedur: pemain menghadap lapangan, menggunakan kedua tangan, melemparkan bola dari belakang kepala dan atas kepala, bola dalam permainan setelah masuk lapangan.
 - c) Pelanggaran/sanksi: pelempar menyentuh kedua kali tendangan bebas tidak langsung dari tempat kejadian, pelempar memegang kedua kali sebelum disentuh pemain lain tendangan bebas tidak langsung dari tempat kejadian, tendangan hukuman jika dilakukan di DTH, maka tendangan bebas langung, jika didalam DTH, maka tendangan bebas tidak langsung.
 - d) Pemain yang tidak sportif: menghalangi, maka diperingatkan dan diberikan pihak lawan.
- 16) Tendangan Gawang: Salah satu cara untuk memulai permainan kembali adalah tendangan gawang. Gol dapat tercipta dari tendangan gawang. Tendangan gawang diberikan bila sepenuhnya terakhir kali menyentuh pemain lawan melewati garis gawang baik di tanah /di udara
- 17) Tendangan Sudut
 - a) Diberikan bila: sepenuhnya setelah berakhir kali disentuh oleh pemain bertahan, melewati garis gawang baik di tanah/di udara.
 - b) Prosedur: bola diletakkan didekat tiang bendera, bendera tidak boleh dicabut/dipindah, pemain lawan berjarak 9,15 m, bola

ditendang pemain penyerang, bola dalam permainan, bila telah bergulir satu lingkaran.

6. Karakteristik Peserta Didik SMP

Setiap peserta didik memiliki karakter yang berbeda-beda hal itu bisa dilihat dari minat, bakat, motivasi, daya serap maupun perkembangan sosialnya. Peserta didik sekolah menengah pertama rata-rata berusia 12-15 tahun. Menurut (Syamsu, 2014, pp. 184) masa remaja dibagi menjadi 3 yang meliputi “(a) remaja awal: 12-15 tahun, (b) remaja madya: 15-18 tahun, dan (c) remaja akhir: 19-22 tahun”. Berdasarkan pendapat tersebut, usia anak smp tergolong dalam fase remaja awal. Masa remaja awal berlangsung dalam waktu yang singkat, masa ini ditandai dengan sifat-sifat negatif yang gejalanya seperti tidak tenang, kurang suka bekerja, pesimistis dan sebagainya. Sifat negatif tersebut berpengaruh terhadap prestasi jasmani maupun mental dan juga bentuk agresif dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut (Izzaty, 2013, pp. 128), masa remaja terbagi ke dalam tahapan-tahapan perkembangan, yaitu:

a. Perkembangan kognitif

Seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, dimana informasi yang di dapatkan tidak langsung diterima begitu saja, tetapi mereka mampu membedakan hal-hal yang di anggap lebih penting. Kemampuan berpikir tersebut tercakup dalam aspek kognitif yang sering disebut kecerdasan atau inteligensi.

b. Perkembangan afektif

Pada masa remaja pergaulan dan interaksi social dalam suatu kelompok atau teman bermain membuat perubahan pada sikap dan perilaku mereka. Ada beberapa sikap yang ditampilkan remaja dari proses tersebut, yaitu: menarik perhatian dengan cara menonjolkan diri dan menaruh perhatian pada orang, sering menolak aturan dan campur tangan dengan orang dewasa untuk urusan pribadinya.

c. Perkembangan psikomotorik

Pertumbuhan berat badan dan panjang badan berjalan pararel dipengaruhi oleh hormone mammotropik dan gonadotropik, yang mempengaruhi peningkatan kegiatan pertumbuhan dan perkembangan ciri-ciri khas primer dan sekunder. Pertumbuhan pada laki-laki bertambah berat karena kuatnya urat daging dan wanita karena jaringan pengikat dibawah kulit terutama dibawah paha, lengan dan dada. Percepatan pertumbuhan pada wanita berakhir pada usia 13 tahun dan pada laki-laki pada usia 15 tahun.

B. Penelitian yang Relevan

Untuk mempermudah penulis melakukan penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang relevan. Penelitian tersebut adalah:

1. Afriza Hendra Kusuma (2018) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP N 5 Banguntapan”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah survey dan teknik pengumpulan data menggunakan

tes pengetahuan. Instrumen yang telah tersusun tersebut dikonsultasikan kepada dosen ahli, selanjutnya di uji validitas menggunakan rumus product moment dan uji reliabilitas menggunakan rumus alpha cronbach. Subjek penelitian ini sejumlah 128 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP N 5 Banguntapan masuk dalam kategori sedang. Hal tersebut ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk dalam kategori sedang yaitu sebanyak 44 siswa (34%). Kemudian jumlah siswa yang menjawab dalam kategori rendah sebanyak 29 siswa (23%), yang menjawab dalam kategori tinggi sebanyak 41 siswa (32%), yang masuk dalam kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (5%). Sedangkan jumlah siswa yang menjawab dalam kategori sangat tinggi sebanyak 8 siswa (6%). Relevansi dengan penelitian ini yaitu terdapat pada instrumen penelitian.

2. Miftakhul Faiz Purwiramadhan (2021) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Pesertaa Didik Kelas IX Tentang Pembelajaran Permainan Sepakbola di SMA Negeri 1 Depok” Penelitian ini ialah penelitian jenis deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa true false test dengan jumlah pernyataan 28 butir. Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA N 1 Depok Sleman sebanyak 107 orang. Hasil data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif lalu dituangkan ke dalam bentuk persentase. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dikehauhi bahwa

tingkat pengetahuan peserta didik tentang materi pembelajaran permainan sepak bola kelas XI di SMA N 1 Depok Sleman terdapat pada kategori sangat tinggi sebesar 2,8% (3 peserta didik), kategori tinggi sebesar 59,8% (64 peserta didik), kategori sedang sebesar 37,4% (40 peserta didik), kategori rendah sebesar 0% (0 peserta didik) dan kategori sangat rendah sebesar 0% (0 peserta didik). Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan tingkat pengetahuan peserta didik tentang materi pembelajaran permainan sepak bola kelas XI di SMA N 1 Depok Sleman terdapat pada kategori “tinggi”. Penelitian ini memiliki kesamaan yang diteliti adalah tingkat pengetahuan.

3. Satrio Aji (2016) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP N 1 Sawangan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang adalah 37 siswa, karena keseluruhan populasi dijadikan sampel sehingga disebut penelitian populasi/total sampling. Instrumen yang digunakan adalah tes benar-salah, yang diadopsi dari penelitian Arief Bagas Wirawan (2013) dengan koefisien validitas sebesar 0,748 dan reliabilitas sebesar 0,886. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah”

sebesar 13,51% (5 siswa), kategori “cukup” sebesar 21,62% (8 siswa), kategori “tinggi” sebesar 21,62% (8 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Penelitian ini memiliki metode penelitian yang sama.

C. Kerangka Berpikir

Sepakbola adalah salah satu permainan bola besar yang sangat populer dan juga digemari banyak masyarakat. Permaianan sepakbola termasuk dalam silabus pendidikan jasmani, sehingga materi tersebut diajarkan kepada peserta didik SMP Negeri 3 Sleman. Pembelajaran pendidikan jasmani harus mementingkan tiga aspek yaitu kognitif, psikomotor dan afektif. Apabila ketiga aspek tersebut diperhatikan maka peserta didik akan mempunyai kesegaran jasmani, kemampuan kognitif dan sikap sosial yang tinggi sesuai dengan tujuan diadakan pendidikan jasmani di sekolah.

Pembelajaran permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman hanya memfokuskan pada aspek psikomotornya saja, peserta didik dituntut untuk mampu menguasai teknik yang diajarkan tanpa mengetahui dasar kuat dari gerakan yang dipelajari itu. Sehingga pengetahuan peserta didik terhadap permainan sepakbola yang didalamnya terdapat teknik dasar dan peraturan belum sepenuhnya diketahui oleh peserta didik. Padahal aspek psikomotor dan pengetahuan peserta didik itu saling berkaitan dalam upaya meningkatkan kemampuan bermain sepakbola. Pengetahuan peserta didik mengenai teknik dasar dan peraturan dalam permainan sepakbola akan sangat menunjang dalam pembelajaran permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman.

Dengan diketahuinya tingkat pengetahuan peserta didik tentang permainan sepakbola, diharapkan menjadi pemberian yang lebih baik bagi guru, peserta didik agar memperdalam lagi pengetahuan permainan sepakbola khususnya teknik dasar dan peraturan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dalam permainan sepakbola.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode tes angket. Penelitian ini untuk mendapatkan gambaran seberapa besar tingkat pengetahuan peserta didik kelas khusus olahraga kelas 8 dalam pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan khususnya materi Sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman. Untuk mendapatkan data maka teknik pengumpulan data menggunakan tes angket pilihan berganda.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Sleman yang beralamatkan di Jl. Magelang Km. 10, Tridadi, Sleman, Yogyakarta karena merupakan salah satu sekolah yang mempunyai kelas khusus olahraga di Kabupaten Sleman. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2011:80) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas khusus olahraga kelas 8 SMP Negeri 3 Sleman dengan jumlah sebanyak 32 peserta didik dengan rincian 20 laki-laki 12 perempuan.

Tabel 2. Cabang Olahraga Peserta Didik Kelas Khusus Olahraga Kelas 8 SMP Negeri 3 Sleman

No.	Cabang Olahraga	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Sepakbola	7	0	7
2.	Bola Voli	4	5	9
3.	Atletik	2	2	4
4.	Bulu Tangkis	3	3	6
5.	Renang	2	2	4
6.	Sepak Takraw	2	0	2
Total				32

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti.

Pengambilan sampel untuk penelitian menurut (Arikunto, 2010, pp. 112), jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau lebih. Untuk menentukan sampel dari kelas khusus olahraga karena jumlah peserta didiknya kurang dari 100 orang maka pengambilan sampel menggunakan total sampling. Karena dalam kelas khusus olahraga kelas 8 SMP Negeri 3 Sleman tidak lebih dari 100 peserta didik maka pada penelitian ini dilakukan total sampling.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel merupakan sesuatu yang akan menjadi obyek penelitian yang berperan dalam peristiwa yang akan diukur, sehingga untuk mencapai tujuan peneliti perlu diketahui terlebih dahulu variable penelitiannya. Menurut (Sugiyono, 2011, pp. 38) “Definisi variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”.

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah strata yang menunjukkan kemampuan Pengetahuan Peserta Didik Kelas Khusus Olahraga Kelas 8 di SMP Negeri 3 Sleman untuk mengingat kembali Tentang Permainan Sepakbola yang diukur dengan menggunakan tes obyektif. Gambaran aspek kemampuan pengetahuan peserta didik terhadap permainan sepakbola adalah skor yang diperoleh peserta didik dalam menjawab kuesioner (tes pengetahuan) yang berisi pernyataan tentang permainan sepakbola yang terdapat pada penjelasan tentang teknik dasar dan peraturan sepakbola.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara menyebarluaskan instrumen berupa angket kuisoner kepada peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Soal yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes obyektif benar- salah dengan dua pilihan, yaitu: “Benar”

(B) “Salah” (S), Adapun mekanismenya sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data peserta didik Kelas Khusus Olahraga Kelas 8 di SMP Negeri 3 Sleman.
- b. Peneliti menentukan jumlah peserta didik yang dijadikan subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarluaskan instrumen berupa angket melalui google form.
- d. Peneliti merekap hasil penelitian
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti menarik kesimpulan dan saran.

2. Instrumen

Salah satu hal penting dalam suatu penelitian adalah instrumen. Instrumen berfungsi sebagai alat atau fasilitas peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya mudah untuk diolah. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dibuat oleh peneliti berupa tes pengetahuan yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai permainan sepakbola yang mengacu pada kajian pustaka di bab II.

Menurut (Hadi, 1991, pp. 79) “Harus digunakan beberapa langkah yang ditempuh dalam penyusunan instrumen yang tepat”. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Mendefinisikan konstrak adalah menjelaskan variabel yang akan diukur dalam penelitian. Dalam penelitian ini variable yang diukur tersebut adalah Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas 8 Kelas Khusus Olahraga Tentang Permainan Sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang akan diteliti. Faktor permainan sepakbola adalah teknik dasar dan peraturan permainan.

c. Menyusun Butir-Butir Pernyataan

Dalam Menyusun butir-butir pernyataan yang akan disusun hanya mengenai faktornya saja. Sedangkan jumlah butir pernyataan digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas khusus olahraga

kelas 8 di SMP Negeri 3 Sleman sebanyak 46 butir soal. Berikut kisi-kisi tes pengetahuan penelitian yang telah disusun oleh peneliti:

Tabel 3. Kisi-kisi Uji Coba Tingkat Pengetahuan Sepakbola

Variabel	Faktor	Indikator	Nomer butir soal	Jumlah Soal
Tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman	1. Teknik dasar	Menendang Menghentikan Menggiring Menyundul	1, 2, 3 4, 5, 6 7, 8, 9 10, 11, 12	3 3 3 3
	2. Peraturan permainan	Lapangan permainan Bola Jumlah pemain Perlengkapan pemain Wasit Asisten wasit Lamanya pertandingan Memulai dan memulai Kembali pertandingan Bola di dalam dan diluar permainan Cara mencetak gol Offside Pelanggaran dan kelakuan yang tidak sopan Tendangan bebas Tendangan penalti Lemparan kedalam Tendangan gawang Tendangan sudut	13, 14 15, 16 17, 18 19, 20 21, 22 23, 24 25, 26 27, 28 29, 30 31, 32 33, 34 35, 36 37, 38 39, 40 41, 42 43, 44 45, 46	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
		Jumlah		46

F. Uji Coba Instrumen

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari angket yang telah disusun perlu diuji cobakan untuk memenuhi sebagai alat pengumpul data yang baik. Pada penelitian ini peneliti akan memakai instrumen yang pernah digunakan oleh Afriza Hendra Kusuma (2017) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP N 5 Banguntapan”. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Menurut (Arikunto, 2010, pp. 96) “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat”.

Menggunakan rumus Korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut (Arikunto, 2006, pp. 146) menggunakan bantuan program SPSS versi 16 for *Windows* ataupun dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien korelasi antara variable x dan y
N : Jumlah sampel
 $\sum x$: Jumlah skor variabel x
 $\sum y$: Jumlah skor variabel y
 $\sum xy$: Jumlah skor variabel x dan y
 $\sum x^2$: Jumlah kuadrat variabel x

Σy^2 : Jumlah kuadrat variabel y

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel merupakan sebuah instrumen yang digunakan atau dipakai berkali-kali untuk mengukur obyek yang sama maka akan menghasilkan data yang sama. Menurut (Arikunto, 2006, pp. 41) "Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik". Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan komputer dengan program uji keandalan teknik *Alpha Cronbach SPSS versi16 for windows* atau menggunakan rumus Sperman-Brown, yaitu:

$$r_{11} = \frac{2(r^{1/2})}{1 + (r^{1/2})}$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$r^{1/2}$ = r_{xy} yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrumen

Koefisien reliabilitas yang layak untuk tes pendidikan Jasmani menurut (Strand, 1993, pp. 11) yang dikutip oleh (Soewito, 2011) adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kategorisasi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kategori
0,95-0,99	<i>Excellent</i>
0,90-0,94	<i>Very good</i>
0,80-0,89	<i>Acceptable</i>
0,70-0,79	<i>Poor</i>
0,60-0,69	<i>Questionable</i>

Uji reliabilitas instrumen penelitian ini juga menggunakan SPSS 16.0 for Windows dengan menghitung besarnya *alpha cronbach* dari variabel yang diuji. Berdasarkan hasil uji instruman diperoleh *alpha cronbach* dari variabel yaitu sebesar 0,898 yang termasuk ke dalam kategori *acceptable*.

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2011, pp.120)

Perhitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data, perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase.

Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan perkategorian. Kategori tersebut terdiri dari tiga kriteria, yaitu: tinggi, sedang, rendah. Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Perkategorian tersebut menggunakan Mean dan Standar Deviasi, mengacu pada (Azwar, 2010, pp. 36) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan penilaian sesuai acuan norma (PAN) dalam skala sebagai berikut:

Tabel 5. Tabel Penilaian Acuan Norma

Interval	Kategori
$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Tinggi
$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	Sedang
$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	Rendah
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan:

X = Skor

M = Mean

SD = Standar Deviasi

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

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga di SMP Negeri 3 Sleman tentang permainan sepakbola melalui tes pengetahuan dengan 46 butir pernyataan dari 30 responden. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, setelah diolah menggunakan SPSS maka diperoleh hasil data, rata-rata (*mean*) sebesar 68,82 nilai tengah (*median*) sebesar 69,56 nilai yang sering muncul (*modus*) sebesar 71,73 standar deviasi sebesar 8,44 nilai minimum 41,3 dan nilai maksimum 82,60. Pengkategorian tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman dapat dilihat dalam tabel dibawah:

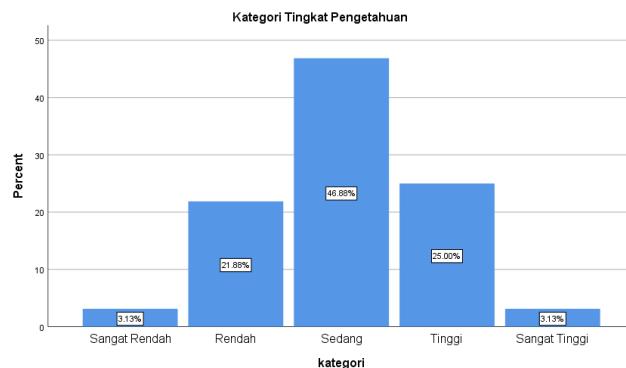
Tabel 6. Kategorisasi tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman

No.	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X > 81,47$	1	3,1%	Sangat Tinggi
2.	$73,03 \leq X < 81,47$	8	25%	Tinggi
3.	$64,59 \leq X < 73,03$	15	46,9%	Sedang
4.	$56,15 \leq X < 64,59$	7	21,9%	Rendah
5.	$X < 56,15$	1	3,1%	Sangat Rendah
Jumlah		32	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman masuk kedalam kategori sedang. Dapat dikatakan sedang karena dapat ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab benar paling banyak masuk dalam kategori sedang yaitu sebanyak 15 (46,9%) peserta didik. Kemudian jumlah peserta didik yang menjawab dalam kategori tinggi

sebanyak 8 (25%). Selanjutnya jumlah peserta didik. Selanjutnya jumlah peserta didik yang menjawab dalam kategori rendah sebanyak 7 (21,9%). Sedangkan jumlah peserta didik yang menjawab dalam kategori sangat tinggi sebanyak 1 (3,1%). Sedangkan jumlah peserta didik yang masuk dalam kategori sangat rendah sebanyak 1 (3,1%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram batang berikut:

Gambar 7. Diagram Kategorisasi Tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman



Deskripsi data tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman dapat dilihat dari masing-masing faktor dalam uraian berikut:

1. Faktor Teknik Dasar

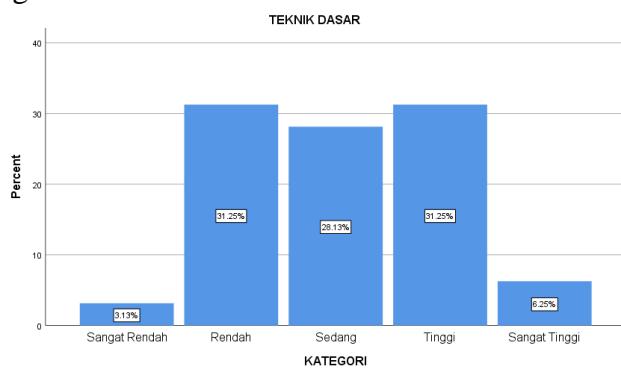
Faktor teknik dasar ini merupakan faktor pertama dalam tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman. Dalam faktor teknik dasar dijabarkan dalam 12 pernyataan.

Dari data pengolahan data melalui aplikasi SPSS didapat data pengkategorian sebagai berikut:

Tabel 7. Kategorisasi Data Faktor Teknik Dasar Permainan Sepakbola

No.	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	X > 11,57	2	6,2%	Sangat Tinggi
2.	9,83 < X < 11,57	10	31,3%	Tinggi
3.	8,10 < X < 9,83	9	28,1%	Sedang
4.	6,37 < X < 8,10	10	31,3%	Rendah
5.	X < 6,37	1	3,1%	Sangat Rendah
Jumlah		32	100%	

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui bahwa tingkat pengetahuan peserta didik dalam faktor teknik dasar masuk kedalam kategori tinggi dan rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh reponden yang menjawab paling banyak masuk kedalam kategori tinggi dan ketegori rendah, yaitu sebanyak 10 peserta didik (31,3%) dan sebanyak 10 peserta didik (31,3%). Selanjutnya peserta didik yang menjawab dengan kategori sedang sejumlah 9 peserta didik (28,1%) diikuti dengan kategori sangat tinggi sejumlah 2 peserta didik (6,2%) dan terakhir dengan kategori sangat rendah sejumlah 1 peserta didik (3,1%). Untuk lebih jelas bisa dilihat dalam diagram batang berikut:

Gambar 8. Diagram Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Teknik Dasar Sepakbola Peserta Didik Kelas 8 Kelas Khusus Olahraga Di SMP Negeri 3 Sleman

2. Peraturan Permainan

Faktor yang kedua dalam tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman. Dalam faktor peraturan permainan dijabarkan dalam 34 pernyataan.

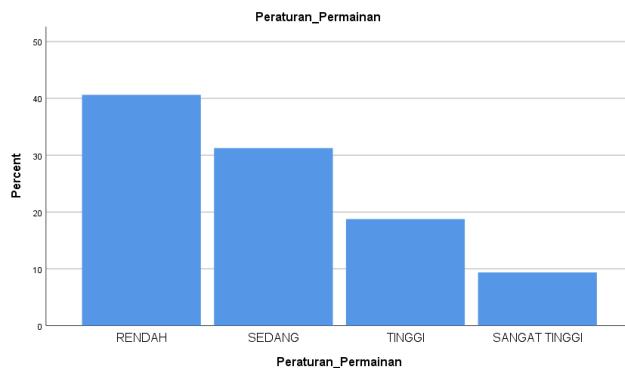
Dari pengolahan data dalam penelitian ini melalui aplikasi SPSS didapatkan pengkategorian sebagai berikut:

Tabel 8. Kategorisasi tingkat pengetahuan peraturan permainan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga di SMP Negeri 3 Sleman

No.	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X > 32,11$	3	9,4%	Sangat Tinggi
2.	$27,79 < X < 32,11$	6	18,8%	Tinggi
3.	$23,46 < X < 27,79$	10	31,3%	Sedang
4.	$19,14 < X < 23,46$	13	40,6%	Rendah
5.	$X < 19,14$	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah		32	100%	

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui bahwa tingkat pengetahuan peserta didik dalam faktor peraturan permainan masuk kedalam kategori rendah. Hal tersebut dapat ditunjukkan oleh responden yang menjawab paling banyak benar masuk kedalam kategori rendah, yaitu sebanyak 13 peserta didik (48%). Selanjutnya diikuti dengan kategori sedang sebanyak 10 peserta didik (31,3%) kemudian kategori tinggi sebanyak 6 peserta didik (18,8%) dan yang terakhir masuk kedalam kategori sangat tinggi sebanyak 3 peserta didik (9,4%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram batang berikut:

Gambar 9. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola



B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman. “Pengetahuan adalah hasil tahu manusia terhadap sesuatu, atau segala perbuatan manusia untuk memahami suatu objek tertentu” (Surajiyo, 2005, pp. 62). Pada penelitian ini tingkat pengetahuan permainan sepakbola dibagi menjadi dua faktor yaitu teknik dasar dan peraturan. Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti menggunakan instrumen angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif yang berupa presentase.

Hasil deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman termasuk kedalam kategori sedang persentase sebesar 46,88% dengan jumlah responden sebanyak 15 peserta didik. Kemudian responden yang menjawab dengan hasil termasuk kedalam kategori tinggi presentase sebesar 25% dengan jumlah responden sebanyak 8 peserta didik. Selanjutnya responden yang menjawab dengan hasil termasuk kedalam

kategori rendah sebesar 21,88% dengan jumlah responden sebanyak 7 peserta didik. Selanjutnya responden yang menjawab dengan hasil termasuk kedalam kategori sangat rendah sebesar 3,1% dengan jumlah responden sebanyak 1 peserta didik. Selanjutnya responden yang menjawab dengan hasil termasuk kedalam kategori sangat tinggi sebesar 3,1% dengan jumlah responden sebanyak 1 peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik terhadap permainan sepakbola dalam kategori sedang. Meskipun hasil menunjukkan dalam kategori sedang, tetapi masih ada beberapa peserta didik yang masuk kedalam kategori rendah dan sangat rendah. Dengan demikian materi pembelajaran pendidikan jasmani tentang permainan sepakbola masih membutuhkan pembelajaran tambahan secara teori maupun praktik.

Dalam penelitian ini terdapat 2 faktor yang digunakan dalam mengukur tingkat pengetahuan kelas khusus olahraga kelas 8 di SMP Negeri 3 Sleman. Berikut pembahasan dari setiap faktornya:

1. Peraturan Permainan Sepakbola

Berdasarkan data yang didapat, diketahui bahwa faktor peraturan permainan masuk dalam kategori rendah. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang masuk dalam kategori rendah dengan 13 peserta didik (46%). Selanjutnya siswa yang menjawab dengan kategori sedang sejumlah 10 siswa (31,3%). Kemudian untuk kategori tinggi sebanyak 6 peserta didik (18,8%). Sedangkan untuk kategori sangat tinggi sebanyak 3 peserta didik (9,4%). Dalam pengetahuan faktor tersebut, peserta didik juga

belum mendapatkan hasil yang maksimal. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran sepakbola menggunakan peraturan yang sudah dimodifikasi. Jadi pengetahuan peserta didik terhadap peraturan permainan sepakbola masih kurang.

2. Teknik Dasar Permainan Sepakbola

Berdasarkan data, diketahui bahwa faktor teknik dasar permianan sepakbola dalam kategori sedang dan rendah menduduki tingkat teratas. Hal ini ditunjukkan dengan masing-masing 10 dari 32 total peserta didik dalam kelas memiliki skor yang masuk kategori sedang dan rendah sebesar 31,3%. Selanjutnya diikuti dengan kategori sedang sebanyak 9 peserta didik (28,1%). Kemudian untuk kategori sangat tinggi sebanyak 2 peserta didik (6,2%). Sedangkan kategori sangat rendah sebanyak 1 peserta didik (3,1%). Dalam pengetahuan teknik dasar dalam sepak bola peserta didik masih belum mendapatkan hasil yang maksimal. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sepakbola peserta didik hanya asal melakukan tanpa memperhatikan teknik dasar yang benar.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan, didapatkan informasi bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman khususnya faktor teknik dasar masuk dalam kategori sedang, yaitu terdapat 15 peserta didik (46,9%). Selanjutnya terdapat 8 peserta didik (25%) berkategori tinggi, 7 peserta didik (21,9%) berkategori rendah, 1 peserta didik (3,1%) berkategori sangat tinggi, dan 1 peserta didik (3,1%) berkategori sangat rendah.

Dapat disimpulkan tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman masuk kategori sedang.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah masukan bagi pihak sekolah, diantaranya sebagai berikut:

1. Adanya rencana dari sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tentang materi permainan sepakbola.
2. Adanya upaya guru untuk melakukan pembelajaran yang inovatif terutama dalam materi permainan sepakbola, baik dalam teori maupun praktik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diatas, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru harus lebih memberikan penekanan mengenai materi teknik dasar permainan sepakbola yang baik dan benar.
2. Ketika guru melakukan modifikasi permainan sepakbola lebih baik tidak mengubah peraturan sehingga peserta didik paham dengan peraturan yang benar.

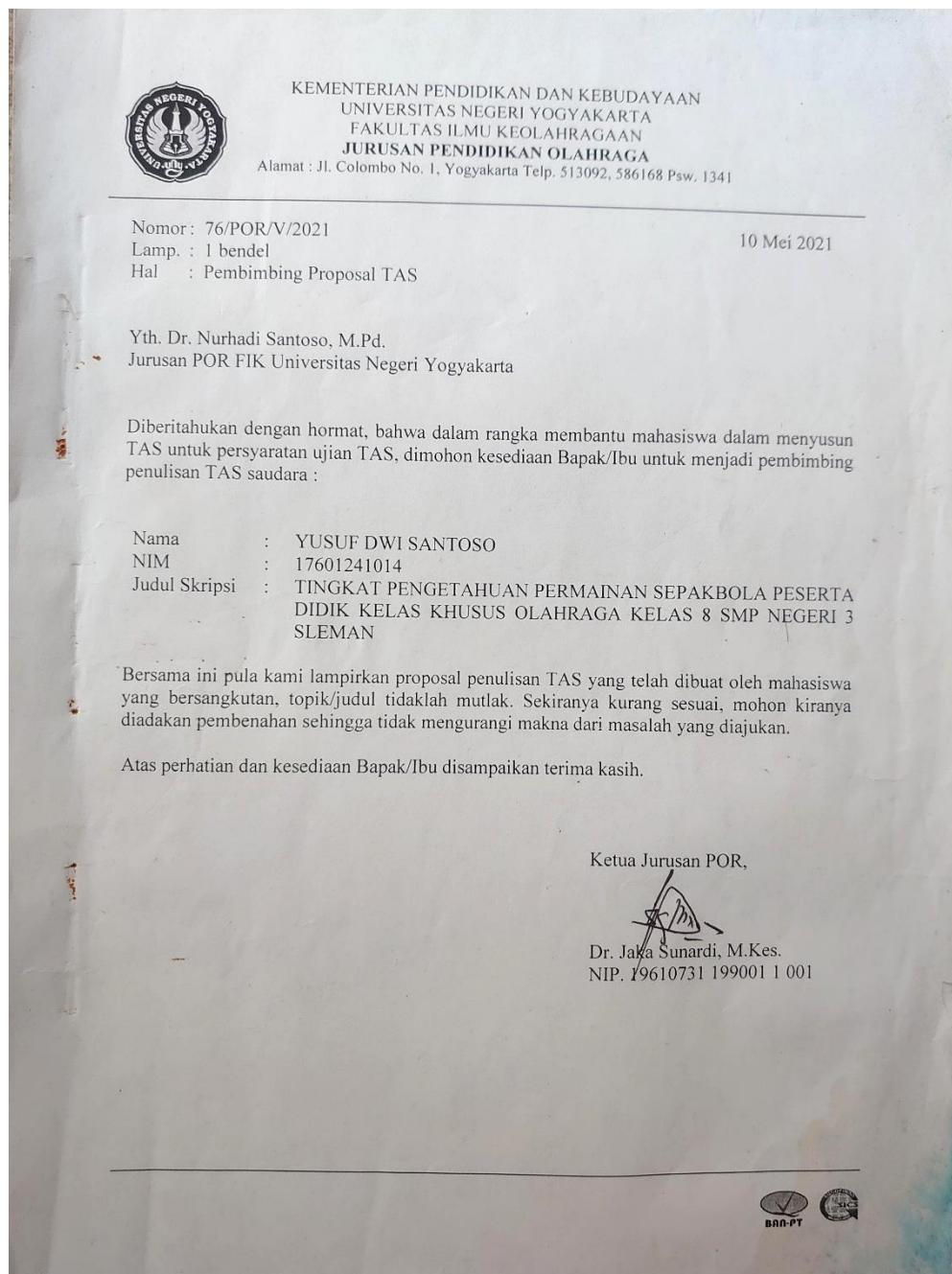
Daftar Pustaka

- Djanu, N. D. (2018). Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas Khusus Olahraga dan Kelas Reguler dalam Mata Pelajaran PJOK Permainan Bola Besar Kelas VIII SMP Negeri 3 Sleman. Skripsi, eprints.uny.ac.id
- Aji, Satrio. (2016). Tingkat Pengetahuan Permainan Sepak Bola Peserta didik Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di smp Negeri 1 Sawangan. Skripsi, eprints.uny.ac.id
- Surajiyo. (2005). Ilmu Filsafat Suatu Pengantar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pamungkas, Kuncoro Noor. (2018) Tingkat Pengetahuan Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Hoki Terhadap Peraturan Permainan di SMP N 1 Mlati Kabupaten Sleman. Skripsi, eprints.uny.ac.id
- Jati, Teguh Satria. (2017). Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union Tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017. Skripsi, eprints.uny.ac.id
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sudijono, Anas. (2009). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta PT. rineka Cipta. Jakarta.
- Notoadmojo, Soekidjo. (2007). Promosi Kesehatan Ilmu Perilaku. Renika Cipta. Jakarta.
- Firlando, R., Frima, A., & Sunardi, L. (2020). Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 12(02), 166–172. <https://doi.org/10.32767/jti.v12i02.1097>
- Komarudin. (2011). Dasar Gerak Sepakbola. Diktat. FIK UNY.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Hadi, S. (1991). Analisis Butir untuk Instrumen Angket Tes dan Skala Nilai dengan Basica. Yogyakarta: Andi Offset.

- Jazuli, Rodli. (2016). Tingkat Pengetahuan Taktik Dan Strategi Siswa yang Mengikuti Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 2 Muntilan Kabupaten Magelang. Skripsi, eprints.uny.ac.id
- Soekidjo Notoatmodjo. (2007). Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku. Renika Cipta. Jakarta.
- Izzaty, R.E. (2013). Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta. UNY Press
- Muhajir. (2004). Pendidikan jasmani teori dan kesehatan. Bandung: CV. Angkasa.
- Herwin. (2004). Bahan Pelatihan Pendidikan Jasmani Permainan Sepakbola. Yogyakarta: Depdiknas.
- Santoso, Nurhadi. (2011). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Ikut Mengembangkan Persepakbolaan Nasional. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. 8(1).
- Sumaryoto dan Nopembri. (2016). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Bimbingan



Lampiran 2. Kartu Bimbingan

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Yusuf Dwi Santoso
NIM : 17601241014
Program Studi : PJKR
Pembimbing : Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	9 Februari 2023	Penyerahan Proposal	<i>Hedi</i>
2.	21 Februari 2023	BAB I Perbaikan format penulisan	<i>Hedi</i>
3.	23 Februari 2023	BAB II perbaikan Kutipan	<i>Hedi</i>
4.	17 April 2023	BAB II Perbaikan Kerangka berpikir	<i>Hedi</i>
5.	5 Mei 2023	BAB III Desain penelitian diperbaiki lagi	<i>Hedi</i>
6.	12 Mei 2023	BAB III Instrumen Penelitian	<i>Hedi</i>
7.	5 Juni 2023	BAB III Perbaikan bagian uji validitas & uji reliabilitas Instrumen	<i>Hedi</i>
8.	14 Juni 2023	Jin penelitian lengkap Ambil data	<i>Hedi</i>
9.	4 Oktober 2023	Analisis data lanjut BAB IV - V	<i>Hedi</i>
10.	9 Oktober 2023	Buat lengkap	<i>Hedi</i>
11.	30 Oktober 2023	Siap Ujian	<i>Hedi</i>

Ketua Departemen POR

M.H.
Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002



Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

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

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/1365/UN34.16/PT.01.04/2023 19 Juni 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Sleman
Jalan Magelang Km. 10, Ngancar, Tridadi, Kec. Sleman, Kab. Sleman Prov. D.I. Yogyakarta

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

Nama	:	Yusuf Dwi Santoso
NIM	:	17601241014
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Khusus Olahraga Kelas 8 di SMP Negeri 3 Sleman Tentang Permainan Sepakbola
Waktu Penelitian	:	19 Juni - 22 Juli 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,
Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

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



Lampiran 4. Angket Peserta Didik Kelas Khusus Olahraga Kelas 8 SMP N 3 Sleman

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS KHUSUS OLAHRAGA KEL 3

Questions Responses 32 Settings Total points: 46

Section 1 of 2

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS KHUSUS OLAHRAGA KELAS 8 DI SMP NEGERI 3 SLEMAN TENTANG PERMAINAN SEPAKBOLA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Perkenalkan saya Yusuf Dwi Santoso mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Depertemen Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan. Saya ucapan terimakasih kepada

Kesehatan dan Rekreasi Depertemen Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan. Saya ucapan terimakasih kepada para peserta didik yang telah meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner untuk melengkapi data Tugas Akhir Skripsi saya yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Khusus Olahraga Kelas 8 di SMP Negeri 3 Sleman Tentang Permainan Sepakbola". Jawaban teman-teman tidak akan berpengaruh terhadap nilai mata pelajaran PJOK dan akan saya rahasakan. Atas Kebaikan teman-teman meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner saya ucapan terimakasih. Semoga kebaikab teman-teman menjadikan amal kebaikan untuk teman-teman semua semua.
Terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Questions Responses 32 Settings Total points: 46

Section 2 of 2

Pilihlah salah satu jawaban dengan jujur sesuai dengan pilihan anda sendiri!

Description (optional)

1. Tendangan kaki bagian dalam digunakan saat operan pendek *

Benar
 Salah

2. Tendangan kaki bagian luar digunakan untuk operan yang sasarannya jauh *

Benar
 Salah

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS KHUSUS OLAHRAGA KEL

Questions Responses 32 Settings Total points: 46

3. Pada saat menendang bola dengan kaki bagian punggung, kaki tumpu dibelakang bola dengan lutut *
agak ditekuk

Benar
 Salah

4. Sebelum menghentikan bola dengan telapak kaki, pemain harus menyongsong datangnya bola *

Benar
 Salah

5. Menghentikan bola dengan punggung kaki dilakukan apabila bola datangnya menyusur tanah *

Benar

6. Ketika menghentikan bola dengan perut, perut ditarik sedikit ke belakang pada saat bersentuhan dengan bola

Benar
 Salah

7. Menggiring bola adalah gerakan membawa bola dengan menggunakan kaki untuk menuju daerah pertahanan lawan *

Benar
 Salah

8. Menggiring bola digunakan untuk menerobos pemain lawan *

Benar
 Salah

9. Cara menggiring bola hanya menggunakan punggung kaki bagian luar *

Benar
 Salah

10. Otot-otot leher dikuatkan ketika menyundul bola *

Send

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS KHUSUS OLAHRAGA KEL

Questions Responses 32 Settings Total points: 46

11. Perkenaan saat menyundul bola yaitu daerah kepala diatas kedua alis dibawah rambut kepala

Benar
 Salah

12. Menyundul bola digunakan untuk operan jarak jauh *

Benar
 Salah

13. Warna dari rumput buatan harus hijau *

Benar

14. Lapangan permainan sepakbola harus berbentuk persegi panjang yang ditandai dengan garis-garis *

Benar
 Salah

15. Bola harus terbuat dari kulit *

Benar
 Salah

16. Jika bola rusak ketika pertandingan sedang berlangsung maka pertandingan harus dihentikan *

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS KHUSUS OLAHRAGA KEL

Questions Responses 32 Settings Total points: 46

17. Sebuah pertandingan tidak akan dimulai jika salah satu tim kurang dari tujuh pemain *

Benar
 Salah

18. Setiap pemain tidak dapat berganti tempat dengan penjaga gawang *

Benar
 Salah

19. Seorang pemain tidak boleh memakai apapun yang membahayakan dirinya atau pemain lain (termasuk segala jenis perlengkapan) *

Send

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS KHUSUS OLAHRAGA KEL

Questions Responses 32 Settings Total points: 46

Send

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS KHUSUS OLAHRAGA KEL

Questions Responses 32 Settings Total points: 46

20. Pemain boleh menggunakan pakaian dalam yang menampilkan slogan atau iklan

Benar
 Salah

21. Wasit harus memastikan bahwa setiap bola yang dipakai telah memenuhi persyaratan

Benar
 Salah

22. Seorang wasit bertanggung jawab atas segala macam cedera yang diderita pemain

Benar
 Salah

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS KHUSUS OLAHRAGA KEL

Questions Responses 32 Settings Total points: 46

23. Asisten wasit harus mengisyaratkan apabila ada permintaan pertantian pemain

Benar
 Salah

24. Asisten wasit tidak dapat masuk lapangan permainan untuk mengontrol jarak 9.15 meter

Benar
 Salah

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS KHUSUS OLAHRAGA KEL

Questions Responses 32 Settings Total points: 46

25. Waktu istirahat antara kedua babak harus tidak lebih dari 15 minit

Benar
 Salah

26. Tambahan waktu untuk waktu yang hilang adalah berdasarkan kebijakan wasit

Benar
 Salah

27. Kick-off dilakukan setelah terciptanya gol

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS KHUSUS OLAHRAGA KEL

Questions Responses 32 Settings Total points: 46

28. Gol tidak dapat tercipta langsung dari kick-off

Benar
 Salah

29. Jika bola berada diluar permainan maka permainan dihentikan

Benar
 Salah

30. Bola berada didalam permainan ketika bola memantul tubuh wasit maupun asisten wasit jika mereka berada dalam lapangan permainan

Questions Responses 32 Settings Total points: 46

31. Gol tercipta apabila sebagian dari permukaan bola melewati garis gawang

Benar
 Salah

32. Tim yang mencetak gol lebih banyak dalam suatu pertandingan adalah pemenangnya

Benar
 Salah

33. Seorang pemain berada pada posisi offside jika pemain berada lebih dekat ke garis gawang lawan daripada bola dan pemain lawan kedua terakhir

Questions Responses 32 Settings Total points: 46

34. Pemain yang berada pada posisi offside tidak melanggar ketentuan offside jika pemain tersebut menerima bola langsung dari teman satu timnya

Benar
 Salah

35. Seorang pemain diberi peringatan dengan menunjukkan kartu kuning jika pemain tidak sportif

Benar
 Salah

36. Seorang pemain dikeluarkan dari lapangan permainan jika memperlambat waktu

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS KHUSUS OLAHRAGA KEI

Questions Responses 32 Settings Total points: 46

37. Jika bola pada tendangan bebas langsung ditendang kemudian langsung masuk kedalam gawang lawan maka gol disahkan

Benar
 Salah

38. Jika bola pada tendangan bebas tidak langsung ditendang kemudian langsung masuk ke gawang lawan maka gol disahkan

Benar
 Salah

39. Apabila bola disentuh oleh pihak luar ketika bola bergerak kedepan maka tendangan penalti dilanggar

Benar
 Salah

40. Penendang penalti dengan sengaja memegang bola sebelum bola menyentuh pemain lain maka tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan

Benar
 Salah

41. Sebuah gol dapat tercipta langsung dari lemparan kedalam

Benar
 Salah

42. Setelah melakukan lemparan ke dalam, pelempar tidak boleh menyentuh bola kembali sampai bola disentuh oleh pemain lain

Benar
 Salah

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS KHUSUS OLAHRAGA KEL

Questions Responses 32 Settings Total points: 46

43. Tendangan gawang merupakan salah satu cara untuk memulai kembali permainan *

Benar
 Salah

44. Sebuah gol yang tercipta dari tendangan gawang langsung ke gawang lawan dinyatakan sah *

Benar
 Salah

45. Tendangan sudut tidak termasuk cara untuk memulai kembali permainan *

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS KHUSUS OLAHRAGA KEL

Questions Responses 32 Settings Total points: 46

45. Tendangan sudut tidak termasuk cara untuk memulai kembali permainan *

Benar
 Salah

46. Pemain yang melakukan tendangan sudut tidak boleh menyentuh bola kembali sampai bola menyentuh pemain lain *

Benar
 Salah

Lampiran 5. Tabel Skor Data Penelitian

Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 SLEMAN
Indonesia menghargai dan mengembangkan keberagaman
Jalan Magelang Km. 10, Ngancar, Tridadi, Sleman, D.I. Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 868311, Faksimile (0274) 868311
Laman: smpn3sleman.sch.id, Surel: humas@smpn3sleman.sch.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 830 / 259 /2023

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	:	Aris Susila Pembudi, S.Pd. M.Pd
NIP	:	19700614 199802 1 002
Pangkat / Golongan	:	Pembina, IV/a
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Unit Kerja	:	SMP Negeri 3 Sleman

Menerangkan bahwa:

Nama	:	Yusuf Dwi Santoso
NIM	:	17601241014
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani, Kesehatan,Dan Rekreasi-S1
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian	:	Titik Pengetahuan Peserta Didik Kelas Khusus Olahraga Kelas 8 di SMP Negeri 3 Sleman Tentang Permainan Sepak Bola.

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Sleman mulai tanggal 19 Juni-22 Juli 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dilaksanakan sebagaimana mestinya

Sleman, 16 Agustus 2023
Kepala Sekolah,

Aris Susila Pembudi, S. Pd, M. Pd
NIP. 19700614 199802 1 002



Lampiran 7. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian

Mean : 68,82

SD : 8,44

Sangat Tinggi : $X \geq M + 1,5 SD$

: $X \geq 68,82 + 1,5 (8,44)$

: $X \geq 68,82 + 12,66$

: $X \geq 81,48$

Tinggi : $M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$

: $68,82 + 0,5 (8,44) \leq X < 68,82 + 1,5 (8,44)$

: $68,82 + 4,22 \leq X < 68,82 + 12,66$

: $73,04 \leq X < 81,48$

Sedang : $M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$

: $68,82 - 0,5 (8,44) \leq X < 68,82 + 0,5 (8,44)$

: $68,82 - 4,22 \leq X < 68,82 + 4,22$

: $64,6 \leq X < 73,04$

Rendah : $M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$

: $68,82 - 1,5 (8,44) \leq X < 68,82 - 0,5 (8,44)$

: $68,82 - 12,66 \leq X < 68,82 - 4,22$

: $56,16 \leq X < 64,6$

Sangat Rendah : $X \leq M - 1,5 SD$

: $X \leq 68,82 - 1,5 (8,44)$

: $X \leq 68,82 - 12,66$

: $X \leq 56,16$

Kategori Faktor Teknik Dasar

No.	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X > 11,57$	2	6,2%	Sangat Tinggi
2.	$9,83 < X < 11,57$	10	31,3%	Tinggi
3.	$8,10 < X < 9,83$	9	28,1%	Sedang
4.	$6,37 < X < 8,10$	10	31,3%	Rendah
5.	$X < 6,37$	1	3,1%	Sangat Rendah
Jumlah		32	100%	

Kategori Faktor Peraturan

No.	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X > 32,11$	3	9,4%	Sangat Tinggi
2.	$27,79 < X < 32,11$	6	18,8%	Tinggi
3.	$23,46 < X < 27,79$	10	31,3%	Sedang
4.	$19,14 < X < 23,46$	13	40,6%	Rendah
5.	$X < 19,14$	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah		32	100%	

Kategori Tingkat Pengetahuan

No.	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X > 37,48$	1	3,1%	Sangat Tinggi
2.	$33,60 < X < 37,48$	8	25%	Tinggi
3.	$29,72 < X < 33,60$	15	46,9%	Sedang
4.	$25,83 < X < 29,72$	7	21,9%	Rendah
5.	$X < 25,83$	1	3,1%	Sangat Rendah
Jumlah		32	100%	