

**PENGETAHUAN TENTANG PERATURAN FUTSAL PESERTA
EKSTRAKURIKULER DI SMA NEGERI 1 GAMPING
KABUPATEN SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Rian Ardiansah
NIM. 16601244030

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

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGETAHUAN TENTANG PERATURAN FUTSAL PESERTA EKSTRAKURIKULER DI SMA NEGERI 1 GAMPING KABUPATEN SLEMAN

Disusun Oleh:

Rian Ardiansah
NIM. 16601244030

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

Yogyakarta, 11 Juni 2020

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.
NIP. 19610731199001 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Suhadi, M.Pd.
NIP. 19600505 198803 1 006

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rian Ardiansah

NIM : 16601244030

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Pengetahuan Tentang Peraturan Futsal Peserta Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Kabupaten Sleman

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

Yogyakarta, Juni 2020
Yang Menyatakan,



Rian Ardiansah
NIM. 16601244030

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGETAHUAN TENTANG PERATURAN FUTSAL PESERTA EKSTRAKURIKULER DI SMA NEGERI 1 GAMPING KABUPATEN SLEMAN

Disusun Oleh:

Rian Ardiansah
NIM. 16601244030

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 22 Juni 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Suhadi, M.Pd. Ketua Penguji		01/07/2020
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. Sekretaris Penguji		30/06/2020
Dr. Komarudin, M.A. Penguji Utama		30/06/2020

Yogyakarta, Juli 2020

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

MOTTO

1. *Sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan) tetaplah bekerja keras (QS 94:6-7).*
2. Tragedi terbesar dalam kehidupan bukanlah sebuah kematian, tapi hidup tanpa tujuan. Karena itu, teruslah bermimpi untuk mengapai tujuan dan harapan itu (Penulis)
3. Hampir semua yang didamba-damba, setelah punya, cepat atau lambat akan segera “Ah biasa aja” Dan sebagian besar yang ditakuti saat terjadi , juga bisa jadi “Ah biasa aja” (Tulusm)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat karunia-Nya, shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

1. Kedua orang tua saya, Bapak Jaka Wahyana S.Pd dan Ibu Juli Sunarti atas dukungan motivasi pengorbanan baik secara materi dan moral , Dengan dukungan kedua orang tua , saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini. terimakasih atas segala doa, kasih sayang, perhatian, semangat serta dukungan nya. Semoga Allah selalu senantiasa melindungi.
2. Untuk keluarga besar yang senantiasa selalu memberikan doa , semangat , dan dukungan. Terimakasih telah mengajarkan untuk menjadi manusia yang baik , solehah, dan pantang menyerah.

**PENGETAHUAN TENTANG PERATURAN FUTSAL PESERTA
EKSTRAKURIKULER DI SMA NEGERI 1 GAMPING
KABUPATEN SLEMAN**

Oleh:

Rian Ardiansah
NIM. 16601244030

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman.

Jenis penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Gamping Sleman yang berjumlah 25 siswa, yang diambil dengan teknik *total sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes soal pilihan benar dan salah. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 siswa), “kurang” sebesar 12,00% (3 siswa), “cukup” sebesar 40,00% (10 siswa), “baik” sebesar 48,00% (12 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 siswa).

Kata kunci: pengetahuan, peraturan futsal, peserta ekstrakurikuler

**KNOWLEDGE OF FUTSAL REGULATIONS
EXTRACURRICULARS IN SMA 1 GAMPING DISTRICT
SLEMAN**

By.
Rian Ardiansah
NIM. 16601244030

ABSTRACT

This study aims to find out knowledge about futsal rules of extracurricular participants in Gamping 1 Sleman Public High School. This type of research is a quantitative descriptive study with a survey method. The population in this study were all futsal extracurricular participants in Gamping Sleman 1 High School, totaling 25 students, taken by total sampling technique. Data collection techniques use the test questions about right and wrong choices. The data analysis technique uses descriptive analysis of percentages. The results showed that the knowledge of futsal extracurricular participants in Gamping Sleman 1 High School was in the category of "very less" by 0,00% (0 students), "less" by 12,00% (3 students), "enough" by 40.00% (10 students), "good" by 48.00% (12 students), and "very good" by 0.00% (0 students).

Keywords: Knowledge, Futsal Rules, Extracurricular Participants

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengetahuan tentang Peraturan Futsal Peserta Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Kabupaten Sleman” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Suhadi, M.Pd., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Agus Susworo Dwi Mahendro, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk penulis.
4. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Bapak Sunarya, S.Pd., Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Gamping Kabupaten Sleman, yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Peserta didik di SMA Negeri 1 Gamping Kabupaten Sleman yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Untuk teman teman tongkrongan Cendol Dawet dan yang selalu memberikan motivasi kepada saya dalam mengerjakan skripsi.
8. Keluarga Besar PJKR E 2016 yang telah sama sama berjuang pada masa studi serta memberikan semangat kepada penulis dalam menyusun Tugas Akhir Skripsi.
9. Keluarga besar KKN G150 dan Keluarga Besar PLP SMA N 1 Gamping terimakasih telah menyalurkan dukungan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi
10. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, Juni 2020
Penulis,



Rian Ardiansah
NIM. 16601244030

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Hasil Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	8
1. Hakikat Pengetahuan	8
2. Hakikat Permainan Futsal	15
3. Hakikat Ekstrakurikuler Futsal.....	85
4. Karakteristik Siswa SMA	90
B. Penelitian yang Relevan	93
C. Kerangka Berpikir	95
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	97
B. Tempat dan Waktu Penelitian	97
C. Populasi dan Sampel Penelitian	97
D. Definisi Operasional Variabel	98
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	98
F. Validitas dan Reliabilitas.....	100
G. Teknik Analisis Data	102
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	104
1. Indikator Lapangan.....	106

2. Indikator Bola.....	108
3. Indikator Jumlah Pemain	109
4. Indikator Perlengkapan Pemain.....	111
5. Indikator Wasit dan Asisten Wasit.....	113
6. Indikator Durasi Pertandingan	114
7. Indikator Memulai dan Memulai Pertandingan	116
8. Indikator Bola di Dalam dan di Luar Permainan	118
9. Indikator Cara Mencetak Gol	120
10. Indikator Pelanggaran dan Perbuatan Tidak Sopan.....	122
11. Indikator Tendangan Bebas	124
12. Indikator Tendangan Penalti.....	126
13. Indikator Tendangan ke Dalam	128
14. Indikator Pembersih Gol.....	130
15. Indikator Tendangan Sudut.....	132
B. Pembahasan	133
C. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	137

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	138
B. Implikasi.....	138
C. Saran.....	138

DAFTAR PUSTAKA	140
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	144
----------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom.....	13
Gambar 2. Lapangan Permainan Futsal.....	19
Gambar 3. Daerah Penalti	20
Gambar 4. Gawang Futsal.....	21
Gambar 5. Diagram Lingkaran Pengetahuan tentang Peraturan Futsal Peserta Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman ...	105
Gambar 6. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Lapangan	107
Gambar 7. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Bola	109
Gambar 8. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Jumlah Pemain.....	110
Gambar 9. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Perlengkapan Pemain	112
Gambar 10. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Wasit dan Asisten Wasit	114
Gambar 11. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Durasi Pertandingan	115
Gambar 12. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Memulai dan Memulai Pertandingan.....	117
Gambar 13. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Bola di Dalam dan di Luar Permainan.....	119
Gambar 14. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Cara Mencetak Gol	121
Gambar 15. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Pelanggaran dan Perbuatan Tidak Sopan	123
Gambar 16. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Tendangan Bebas	125
Gambar 17. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Tendangan Penalti	127

Gambar 18. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Tendangan ke Dalam.....	129
Gambar 19. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Pembersih Gol	131
Gambar 20. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Tendangan Sudut .	133

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen	99
Tabel 2. Hasil Analisis Validitas Instrumen.....	101
Tabel 3. Hasil Analisis Reliabilitas.....	102
Tabel 4. Norma Penilaian	103
Tabel 5. Deskriptif Statistik Pengetahuan tentang Peraturan Futsal Peserta Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman.....	104
Tabel 6. Norma Penilaian Pengetahuan tentang Peraturan Futsal Peserta Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman.....	105
Tabel 7. Deskriptif Statistik Indikator Lapangan.....	106
Tabel 8. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Lapangan.....	107
Tabel 9. Deskriptif Statistik Indikator Bola.....	108
Tabel 10. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Bola.....	108
Tabel 11. Deskriptif Statistik Indikator Jumlah Pemain	110
Tabel 12. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Jumlah Pemain	110
Tabel 13. Deskriptif Statistik Indikator Perlengkapan Pemain	111
Tabel 14. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Perlengkapan Pemain .	112
Tabel 15. Deskriptif Statistik Indikator Wasit dan Asisten Wasit	113
Tabel 16. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Wasit dan Asisten Wasit	113
Tabel 17. Deskriptif Statistik Indikator Durasi Pertandingan	115
Tabel 18. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Durasi Pertandingan ...	115
Tabel 19. Deskriptif Statistik Indikator Memulai dan Memulai Pertandingan.....	116

Tabel 20.	Norma Penilaian Indikator Memulai dan Memulai Pertandingan.....	117
Tabel 21.	Deskriptif Statistik Indikator Bola di Dalam dan di Luar Permainan.....	118
Tabel 22.	Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Bola di Dalam dan di Luar Permainan	118
Tabel 23.	Deskriptif Statistik Indikator Cara Mencetak Gol.....	120
Tabel 24.	Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Cara Mencetak Gol.....	120
Tabel 25.	Deskriptif Statistik Indikator Pelanggaran dan Perbuatan Tidak Sopan	122
Tabel 26.	Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Pelanggaran dan Perbuatan Tidak Sopan	122
Tabel 27.	Deskriptif Statistik Indikator Tendangan Bebas	124
Tabel 28.	Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Tendangan Bebas	124
Tabel 29.	Deskriptif Statistik Indikator Tendangan Penalti	126
Tabel 30.	Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Tendangan Penalti	126
Tabel 31.	Deskriptif Statistik Indikator Tendangan ke Dalam	128
Tabel 32.	Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Tendangan ke Dalam ..	128
Tabel 33.	Deskriptif Statistik Indikator Pembersih Gol.....	130
Tabel 34.	Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Pembersih Gol.....	130
Tabel 35.	Deskriptif Statistik Indikator Tendangan Sudut	132
Tabel 36.	Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Tendangan Sudut	132
Tabel 37.	Rangkuman Peraturan Futsal Peserta Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman Berdasarkan Indikator.....	136

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	145
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	146
Lampiran 3. Instrumen Penelitian.....	147
Lampiran 4. Data Penelitian	150
Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas	151
Lampiran 6. Tabel r.....	153
Lampiran 7. Deskriptif Statistik	154
Lampiran 8. Dokumentasi	157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga mempunyai peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dalam kehidupan sekarang manusia tidak bisa dipisahkan dari kegiatan olahraga, baik olahraga yang bersifat untuk diri sendiri/pribadi maupun olahraga yang bersifat prestasi. Menurut Undang-undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, ketrampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani. Olahraga pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik dalam fisik, mental serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk sosial, dari pada menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Salah satu cabang olahraga yang diajarkan di sekolah saat ini adalah olahraga futsal. Permainan futsal termasuk dalam permainan bola besar. Bahkan olahraga permainan futsal ini adalah olahraga yang sangat diminati oleh para siswa di sekolah. Oleh sebab itu, sangat diperlukan pembinaan yang sangat tepat dari segi pengetahuan dan teknik, agar dapat berprestasi dalam setiap turnamen/*event* futsal yang diselenggarakan.

Saat ini pembinaan futsal di Indonesia sudah semakin baik dan semakin berkembang, ditandai dengan adanya *event-event* atau turnamen futsal yang

terselenggara baik tingkat daerah ataupun nasional. Hal ini untuk mencapai visi Federasi Futsal Indonesia (FFI) untuk mengembangkan futsal Indonesia yang mempunyai target lolos ke Piala dunia futsal tahun 2020. Liga maupun turnamen yang sudah banyak diselenggarakan di Indonesia antara lain adalah *Pro Futsal League*, *Hydro Coco Cup*, *PAF*, Futsal antar SMA, dan turnamen futsal lainnya.

Melihat olahraga futsal di Yogyakarta juga sudah menunjukkan perkembangan yang positif, dapat dilihat dengan banyaknya turnamen turnamen futsal tingkat daerah ataupun nasional yang sudah sering diselenggarakan di Yogyakarta. *Trend* positif olahraga futsal antar SMA di Yogyakarta juga sudah semakin terlihat dan merata. Beberapa sekolah SMA mulai mendatangkan pelatih-pelatih futsal ke sekolah untuk melatih dan membina para siswa di sekolah, sehingga para siswa semakin terasah dalam teknik bermain futsal dan prestasi futsal semakin baik. Mencapai prestasi futsal yang baik tentunya diperlukan pembinaan yang tidak asal-asalan atau yang dimaksud pembinaan dari tingkat dasar, salah satunya pembinaan yang dilakukan adalah kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

Pembinaan dasar dan yang paling penting adalah memberikan penjelasan mengenai cara bermain atau peraturan yang berlaku dalam olahraga futsal. Sejak disepakati aturan mengenai jalanya sebuah pertandingan futsal hingga sekarang tidak banyak aturan futsal yang berubah. Diketahui, pembicaraan mengenai pembuatan peraturan futsal dilaksanakan sejak 1935 atau sejak lima tahun permainan futsal dimainkan di Montevideo, Uruguay. Pada 1936, aturan aturan baku futsal resmi diterapkan pada pertandingan futsal. Aturan permainan futsal

juga mengalami perubahan, perubahan tersebut terjadi dikarenakan penyesuaian perkembangan zaman.

Pengetahuan mengenai peraturan futsal sangat penting bagi pemain futsal itu sendiri, sekuat hebatnya teknik dan skill seorang pemain futsal apabila tidak diiringi dengan pengetahuan materi dan pengetahuan peraturan yang benar maka kemampuan tersebut akan menjadi tidak ada artinya. Oleh karena itu, pengetahuan dasar peraturan futsal merupakan dasar dalam permainan futsal. Pengetahuan dasar itu akan muncul jika siswa telah mengetahui peraturan tersebut. Dengan demikian kunci pokok dalam bermain permainan futsal adalah mengetahui peraturan futsal yang benar. Menurut teori Bloom, pengetahuan mencakup ingatan akan hal hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan, Pengetahuan yang disimpan dalam ingatan, digali pada saat dibutuhkan melalui bentuk ingatan mengingat (*recall*) atau mengenal kembali (*recognition*), kemampuan untuk mengingat peristiwa, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya (Dimiyati & Mudjiono, 2009: 42). Bisa disimpulkan pengetahuan merupakan bagian dari ranah kognitif tujuan pendidikan. Daya serap kognitif siswa cukup berpengaruh terhadap pelaksanaan Teknik dan strategi permainan futsal. Walaupun strategi dalam permainan futsal sudah diberikan, tetapi daya serap siswa rendah maka pengetahuan bagi siswa juga akan rendah.

Salah satu sekolah menengah atas di Yogyakarta yang menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler olahraga futsal adalah SMA Negeri 1 Gamping Sleman. Selain ekstrakurikuler futsal juga ada beberapa kegiatan ekstrakurikuler olahraga

lainya seperti: permainan bola basket dan permainan bola voli. Kegiatan ekstrakurikuler futsal dilaksanakan satu kali dalam seminggu, yaitu hari Selasa dijadwalkan pukul 15.30-17.30 WIB. Jumlah siswa yang antusias dan berminat mengikuti ekstrakurikuler futsal cukup banyak, bisa dilihat dari siswa yang mengikuti latihan yaitu sekitar 25 orang dan semuanya terdiri dari kelas X, XI, dan XII. Dilihat dari jumlah siswa yang lumayan hanya dilatih oleh satu orang, tentu pembelajaran ekstrakurikuler futsal berjalan kurang efektif, pengetahuan siswa mengenai peraturan futsal belum maksimal, sehingga tujuan untuk meraih prestasi dalam futsal juga akan terhambat.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Januari 2020, ditemukan masalah, seperti kegiatan pemberian materi yang kurang mengenai peraturan futsal sehingga pengetahuan siswa dalam peraturan futsal masih rendah. Kondisi tersebut berdampak pada siswa yang banyak melakukan kesalahan pada saat mengikuti pertandingan. Pada saat pertandingan, masih saja ada siswa yang melakukan pergantian pemain bukan di daerah pergantianya sendiri, sehingga dapat merugikan tim nya sendiri. Kesalahan tersebut seharusnya dapat dihindari bila pemain melakukan pergantian ditempat sudah ditentukan sesuai peraturan yaitu pemain yang ingin memasuki lapangan harus pada daerah pergantianya sendiri, tetapi dilakukan setelah pemain yang akan digantikan telah melewati batas lapangan.

Pada saat memulai pertandingan, masih dijumpai siswa yang melakukan tendangan ke dalam melebihi batas waktu yang ditentukan dan masih banyak juga siswa melakukan tendangan ke dalam tetapi salah satu kaki masih menyentuh

garis batas (*kick in*), sehingga menyebabkan kerugian bagi tim. Hal ini dapat dihindari bila siswa mengetahui bahwa batas waktu untuk menendang hanya 4 detik, dan pada saat melakukan tendangan (*kick in*) kaki harus berada di belakang garis *out*, seperti yang tertera dalam peraturan permainan futsal.

Menggunakan perlengkapan pemain yang tidak sesuai standar, terutama pada *decker* (pelindung tulang kering). Pada saat pertandingan, masih ada siswa yang menggunakan pelindung tulang kering dari sisa kardus. Padahal fungsi dari *decker* (pelindung tulang kering) adalah meminalisir pemain dari benturan kaki dan cedera. Cedera dapat dihindari apabila siswa telah mengetahui akan pentingnya menggunakan pelindung tulang kaki dari bahan yang benar dan sesuai prosuder peraturan futsal.

Kesalahan-kesalahan seperti diuraikan di atas, tidak akan terjadi apabila siswa telah mengethaui peraturan futsal dengan baik. Kesalahan-kesalahan dalam pertandingan futsal menyimpulkan bahwa siswa belum mempunyai pengetahuan yang cukup baik mengenai peraturan permainan futsal. Berdasarkan itu peneliti ingin mengetahui seberapa baik pengetahuan peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman.

B. Indetifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang saling terkait. Adapun masalah yang terkait dengan masalah di atas, yaitu:

1. Kurangnya tingkat pengetahuan peraturan futsal, sehingga peningkatan dalam prestasi futsal menjadi terhambat.

2. Peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Gamping Sleman masih belum menggunakan perlengkapan pemain sesuai *Laws of The Game Futsal*.
3. Peserta ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Gamping Sleman yang masih melakukan kesalahan pada saat memulai kembali permainan (*kick in*).
4. Peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Gamping Sleman masih melakukan kesalahan pada saat pergantian pemain.
5. Tidak diketahui seberapa baik pengetahuan tentang peraturan permainan futsal peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Gamping Sleman.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan serta adanya keterbatasan kemampuan , biaya dan waktu dari peneliti dan agar permasalahan tidak semakin melebar maka perlu adanya pembatasan masalah. Masalah yang akan dibahas di dalam penelitian ini adalah pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa baik tingkat pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Gamping Sleman?”.

E. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengetahuan peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian diharapkan dapat berguna untuk menambah referensi dan pengetahuan yang berkaitan dengan peraturan futsal peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Gamping.

2. Manfaat praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam dunia pendidikan dan olahraga khususnya tentang pengetahuan peraturan futsal peserta ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Gamping Sleman.
- b. Penelitian ini semoga dapat bermanfaat dalam proses kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Gamping Sleman.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan salah satu ranah dalam aspek kognitif. Pengetahuan adalah hasil dari tahu dan terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Sebagian dari pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (Sulistin & Widajadnya, 2015).

Notoatmodjo (2007: 139) menyatakan bahwa pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dalam pengertian lain pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui. Pengetahuan merupakan khasanah kekayaan mental secara langsung atau tidak langsung turut memperkaya kehidupan kita. Setiap pengetahuan mempunyai ciri-ciri yang spesifik mengenai apa (ontologi), bagaimana (epistologi) dan untuk apa (aksiologi). Pengetahuan yang dimiliki seseorang mempengaruhi prilakunya, semakin baik pengetahuan seseorang maka prilakunya pun semakin baik (Rajaratenam, Martini, & Lipoeto, 2014).

Sugihartono (2012: 105) menyatakan bahwa “pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan”.

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

Sudijono (2009: 50) menyatakan bahwa pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Suriasumantri (Darmawan & Fadjarajani, 2014), menyatakan bahwa “Pengetahuan hakikatnya adalah segenap yang di ketahui manusia mengenai suatu objek tertentu yang merupakan khasanah kekayaan mental diperoleh melalui rasional dan pengalaman”. Apa yang diketahui atau hasil dari pekerjaan tahu. Pekerjaan tahu tersebut adalah hasil dari kenal, sadar, insaf, mengerti, dan pandai. Jadi semua pengetahuan itu adalah milik dari isi pikiran.

Sari (2014: 3) menyatakan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera pengelihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan manusia sebagian besar diperoleh oleh mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif

merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan.

Pengetahuan adalah hasil tahu manusia terhadap sesuatu, atau segala perbuatan manusia untuk memahami suatu objek tertentu. Pengetahuan merupakan penalaran, penjelasan, dan pemahaman manusia tentang segala sesuatu, juga mencakup praktek atau kemampuan teknis dalam memecahkan berbagai persoalan hidup yang belum dibuktikan secara sistematis (Slameto, 2010: 27). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui seseorang yang didapat melalui penginderaan atau interaksi terhadap objek tertentu di lingkungan sekitarnya.

b. Klasifikasi Tingkat Pengetahuan

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

Notoatmojo (2007: 140-142) menyatakan bahwa pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat, yaitu:

1) Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh

beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

2) Memahami

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

3) Aplikasi

Aplikasi di antara sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).

4) Analisis

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5) Sintesis

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

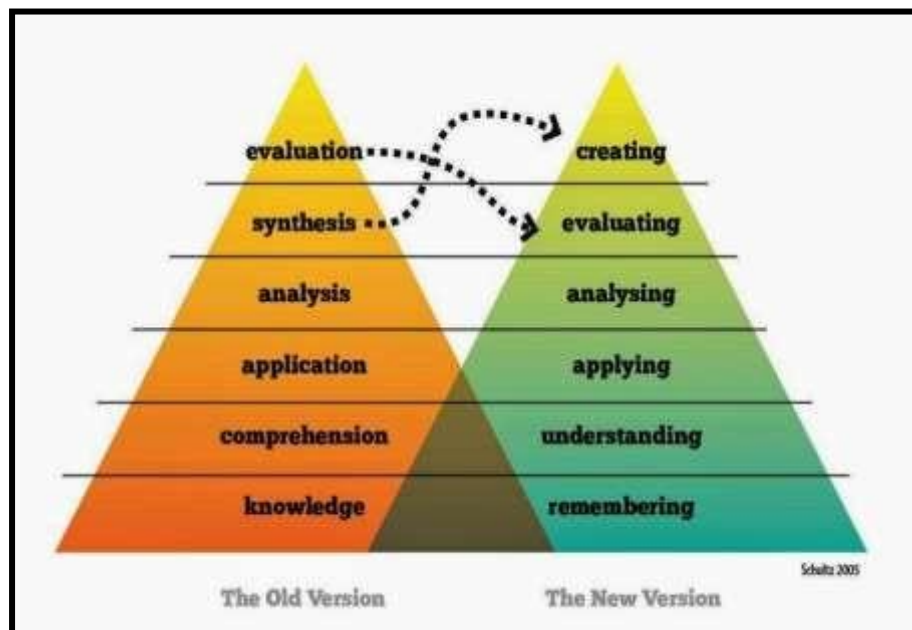
6) Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ditentukan atau telah ada.

Dimiyati & Mudjiono (2009: 26-32) mengklasifikasikan perilaku tersebut ke dalam tiga klasifikasi perilaku, yaitu perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor. Lebih lanjut Bloom menjelaskan bahwa perilaku kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Perilaku afektif mencakup tujuan yang berhubungan dengan perubahan sikap, nilai, dan perasaan. Perilaku psikomotor mencakup tujuan yang berhubungan dengan manipulasi dan lingkup kemampuan gerak.

Dalam konteks pendidikan, Bloom (Dimiyati & Mudjiono, 2009: 26-32) menjelaskan tiga domain atau kawasan tentang perilaku individu serta sub domain dari masing-masing domain tersebut. Kawasan kognitif adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang bisa diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri dari:

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*): Pengetahuan ini merupakan aspek kognitif yang paling rendah tetapi paling mendasar dalam dunia kependidikan. Dengan pengetahuan ini individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, hasil pikiran, prosedur, konsep, definisi, teori, atau bahkan sebuah kesimpulan.
- 2) Pemahaman (*comprehension*): Pemahaman/mengerti merupakan kegiatan mental intelektual yang mengorganisasikan materi yang telah diketahui. Temuan-temuan yang didapat dari mengetahui seperti definisi, informasi, peristiwa, fakta disusun kembali dalam struktur kognitif yang ada. Kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:
 - a) Menerjemahkan (*translation*): Kemampuan menerjemahkan ini adalah: menerjemahkan, mengubah, mengilustrasikan, dan sebagainya.
 - b) Menginterpretasi (*interpretation*): Menginterpretasikan sesuatu konsep atau prinsip jika ia dapat menjelaskan secara rinci makna atau arti suatu konsep atau prinsip, atau dapat membandingkan, membedakan, atau mempertentangkannya dengan sesuatu yang lain.
 - c) Mengekstrapolasi (*extrapolation*): Kata kerja operasional yang dipakai untuk mengukur kemampuan ini adalah memperhitungkan, memprakirakan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan, mengisi, dan menarik kesimpulan.
- 3) Penerapan (*Aplication*): Penerapan adalah menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan dan mengidentifikasi hal-hal yang sama.
- 4) Penguraian (*Analysis*): Penguraian adalah menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau memberi argumen-argumen yang mendukung suatu pernyataan.
- 5) Memadukan (*Synthesis*): Adalah menggabungkan, meramu, atau merangkai beberapa informasi menjadi satu kesimpulan atau menjadi suatu hal yang baru. Ciri dari kemampuan ini adalah kemampuan berpikir induktif. Contoh: memilih nada dan irama dan kemudian menggabungkannya sehingga menjadi gubahan musik yang baru.
- 6) Penilaian (*Evaluation*) adalah mempertimbangkan, menilai dan mengambil keputusan benar-salah, baik-buruk, atau bermanfaat-tak bermanfaat berdasarkan kriteria tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif.



Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom
<http://dhesiana.wordpress.com>

Yusuf & Raharja (2019: 72) menyatakan pengetahuan disama artikan dengan aspek kognitif. Secara garis besar aspek kognitif dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui, yaitu mengenali hal-hal yang umum dan khusus, mengenali kembali metode dan proses, mengenali kembali pada struktur dan perangkat.
- 2) Mengerti, dapat diartikan sebagai memahami.
- 3) Mengaplikasikan, merupakan kemampuan menggunakan abstrak di dalam situasi konkrit.
- 4) Menganalisis, yaitu menjabarkan sesuatu ke dalam unsur bagianbagian atau komponen sederhana atau hirarki yang dinyatakan dalam suatu komunikasi.
- 5) Mensintesis, merupakan kemampuan untuk menyatukan unsur-unsur atau bagianbagian sedemikian rupa, sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh.
- 6) Mengevaluasi, yaitu kemampuan untuk menetapkan nilai atau harga dari suatu bahan dan metode komunikasi untuk tujuan-tujuan tertentu.

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

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

Pendapat Mubarak (dalam Wardani, Sarwani, & Masfiah, 2014) bahwa ada beberapa faktor yang berhubungan dengan tingkat pengetahuan seseorang, antara lain pendidikan, pekerjaan, umur, minat, pengalaman, kebudayaan dan informasi. Meliono (2007), menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu pendidikan, usia, media, informasi, sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi sikap seseorang yaitu pengalaman pribadi, pengaruh orang lain, kebudayaan, media, lembaga pendidikan dan faktor emosi.

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

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

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

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

2. Hakikat Permainan Futsal

a. Pengertian Futsal

Futsal merupakan salahsatu olahraga yang cukup populerdi Indonesia. Murhananto (2006: 1-2) menyatakan bahwa futsal sangat mirip dengan sepakbola hanya saja dimainkan oleh lima lawan lima dalam lapangan yang lebih kecil, gawang yang lebih kecil dan bola yang lebih kecil serta relatif berat. Dalam permainan futsal, pergerakan pemain yang terus menerus juga menyebabkan pemain harus terus melakukan operan (*passing*).

Permainan futsal lebih familiar dikenal dengan sepakbola yang diminikan. Permainan futsal memang identik dengan lapangan yang lebih kecil dan dimainkan dengan pemain yang jumlahnya lebih sedikit atau separuh dari pemain sepakbola. Permainan futsal sangat dikenal dikalangan pesepakbola dunia seperti halnya Pele, Zico, Socrates, dan Bebeto, Ronaldo awalnya bermain futsal dengan bukti ini tidak heran jika prestasi sepakbola dan futsal Brazil sangat hebat (Saryono, 2006: 48). Senada dengan pendapat di atas, Halim, (2009: 78) menyatakan bahwa:

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

Selanjutnya, Tenang (2008: 25) menyatakan futsal adalah “jenis permainan sepakbola dengan setiap regu terdiri dari lima orang”. Naser, et al (2017: 77) menyatakan bahwa “*Futsal is a 2 × 20-min game of high-intensity and intermittent actions requiring high physical, tactical, and technical efforts from the players. The court measures approximately 40 × 20 m with 3 x 2-m goals*”. Saudini & Sulistyorini (2017) menjelaskan bahwa “futsal adalah suatu permainan bola besar yang dimainkan oleh dua regu dengan lima pemain di setiap regunya dengan menggunakan lapangan yang relatif lebih kecil serta mempunyai aturan yang ketat dan tegas tentang kontak fisik”.

Irawan (2015: 63) menyatakan “futsal adalah olahraga saling menyerang yang menggunakan lapangan tertentu yang ada dalam ruangan menyebabkan bola bergulir cepat dan pergerakan pemain yang cepat pula sehingga membuat

permainan futsal lebih dinamis dan menarik”. Futsal adalah permainan yang hampir sama dengan sepakbola dimana dua tim memainkan dan memperebutkan bola di antara para pemain dengan tujuan dapat memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang dari kemasukan bola. Pemenang adalah tim (regu) yang memasukkan bola ke gawang lawan lebih banyak dari kemasukan bola di gawang sendiri. *UEFA Futsal Coaching Manual* (2017: 3) menyatakan bahwa:

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

Pendapat lain, Susworo, Saryono, & Yudanto (2009: 49) futsal merupakan aktivitas permainan invasi (*invasion games*) beregu yang dimainkan lima lawan lima orang dalam durasi waktu tertentu yang dimainkan pada lapangan, gawang dan bola yang relatif lebih kecil dari permainan sepakbola yang mensyaratkan kecepatan gerak, menyenangkan dan aman dimainkan serta kemenangan regu ditentukan oleh jumlah terbanyak mencetak gol ke gawang lawannya.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas peneliti dapat diidentifikasi futsal adalah permainan sepakbola mini yang dapat dimainkan di luar maupun dalam ruangan. Permainan futsal lebih kurang 90% merupakan permainan *passing*. Futsal dimainkan lima lawan lima orang yang membutuhkan keterampilan dan kondisi fisik yang prima determinasi yang baik, karena kedua tim bergantian saling menyerang satu sama lain dalam kondisi lapangan yang

cenderung sempit dan waktu yang relatif singkat. Serta kemenangan ditentukan oleh jumlah gol terbanyak.

b. Peraturan Olahraga Futsal

Peraturan permainan futsal berdasarkan pendapat Achwani (2014: 4-40) yaitu sebagai berikut:

1) Peraturan 1: Lapangan

a) Permukaan Lapangan

Pertandingan haruslah dimainkan di lapangan yang rata, mulus, dan tidak kasar atau tidak bergelombang. Sebaiknya terbuat dari kayu atau bahan buatan, peraturan kompetisi beton atau aspal tidak diperbolehkan. Lapangan rumput sintetis yang diijinkan dalam kasus luar biasa dan hanya untuk kompetisi domestik (Achwani, 2014: 4).

b) Tanda Lapangan

Lapangan permainan harus persegi empat ditandai dengan garis-garis dan garis-garis tersebut berfungsi sebagai pembatas lapangan dengan warna jelas yang dapat dibedakan dengan warna lapangan permainan. Dua garis terluar yang lebih panjang di sebut sebagai garis samping. Dua garis yang lebih pendek di sebut garis gawang. Lapangan dibagi menjadi dua, yang dibelah oleh garis tengah lapangan, di mana memiliki titik tengah yang menghubungkan ke dua garis samping. Tanda pusat ditandai dengan sebuah titik di tengah-tengah garis tengah lapangan, yang dikelilingi sebuah lingkaran tengah yang berukuran 3 meter. Sebuah tanda harus dibuat di luar lapangan permainan, 5 meter dari lingkaran sudut dan tegak lurus ke garis gawang untuk menjamin pemain bertahan mundur

c) Ukuran

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

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



19

d) Daerah Penalti

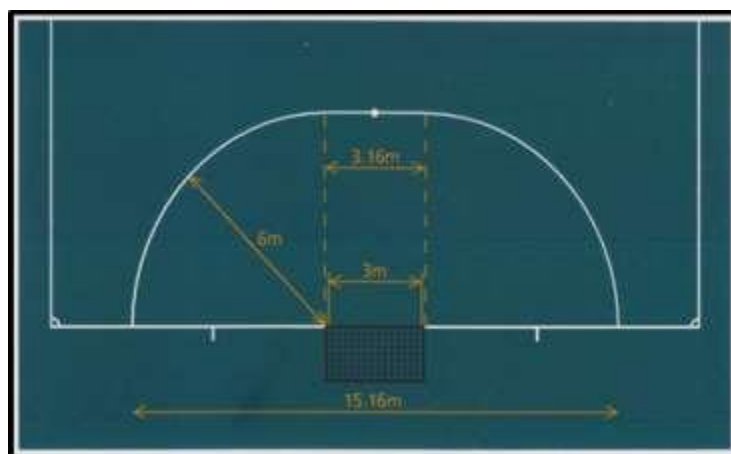
Dua garis lingkaran 6 meter panjangnya ditarik dari bagian luar masing-masing tiang gawang dan sudut lurus ke garis samping, membentuk sebuah seperempat lingkaran ditarik langsung sampai garis samping, setiap radius 6 meter dari bagian luar tiang gawang. Bagian atas setiap seperempat lingkaran dihubungkan dengan garis sepanjang 3.16 meter sejajar dengan garis gawang di antara tiang gawang. Berbatas garis penalti dan garis gawang adalah daerah penalti. Di setiap daerah penalti, dibuat tanda titik penalti berjarak 6 meter dari titik tengah di antara ke dua tiang gawang yang sama jaraknya (Achwani, 2014: 4).

e) Titik Penalti ke Dua

Titik pinalti ke dua berjarak 10 meter dari titik tengah di antara ke dua tiang gawang dan jarak yang sama di antara ke dua tiang tersebut.

f) Busur Tendangan Sudut

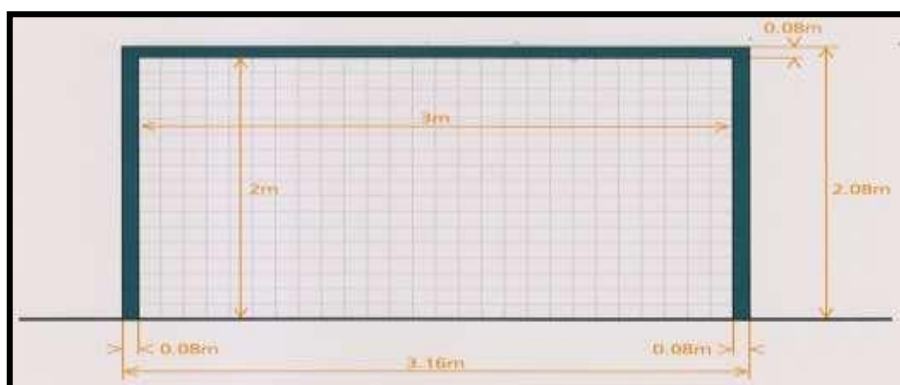
Busur tendangan sudut seperempat lingkaran dengan radius 25 cm di setiap sudut lapangan permainan.



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

g) Gawang

Gawang harus ditempatkan pada bagian tengah masing-masing garis gawang. Gawang terdiri dari dua buah tiang gawang dengan jarak yang sama dari setiap sudut lapangan dan pada sisi atasnya dihubungkan dengan mistar gawang. Tiang gawang dan mistar gawang harus terbuat dari kayu, logam atau bahan lain yang disetujui. Ditempatkan di lapangan, harus berbentuk segi empat, bulat atau bulat panjang dan tidak boleh membahayakan pemain. Jarak (diukur dari bagian dalam) di antara ke dua tiang gawang adalah 3 meter dan jarak dari sisi bawah mistar gawang ke dasar permukaan lapangan adalah 2 meter. Kedua tiang gawang maupun mistar gawang memiliki lebar dan kedalaman sama, 8 cm. Jaring terbuat dari tali rami atau nilon, dikaitkan pada ke dua tiang gawang dan mistar gawang dengan cara memadai dan mendukung pada sisi belakang gawang. Dipasang pendukung sebagaimana mestinya dan tidak boleh mengganggu penjaga gawang. Tiang gawang dan mistar gawang harus berbeda warna dari lapangan permainan. gawang harus stabil, untuk mencegah gawang bergeser atau terbalik, gawang dibuat portabel yang bisa dipindahkan atau tidak boleh permanen, hanya boleh dipergunakan bila memenuhi persyaratan keselamatan (Achwani, 2014: 5).



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

h) Daerah Pergantian Pemain

Daerah pergantian pemain terletak persis di depan bangku cadangan di mana pemain cadangan dan ofisial tim berada (Achwani, 2014: 5).

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

2) Peraturan 2: Bola

- a) Kualitas dan ukuran:
 - (1) Berbentuk bundar;
 - (2) Terbuat dari kulit atau bahan lainnya yang disetujui;
 - (3) Lingkaran Bola tidak lebih dari 64 cm dan tidak kurang dari 62 cm;
 - (4) Berat Bola tidak lebih 440 gram dan tidak kurang dari 400 gram saat Pertandingan dimulai;
 - (5) Memiliki tekanan sama dengan 0,6-0,9 atmosfir (600-900/cm²) pada permukaan laut pada saat pertandingan;

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

b) Penggantian bola rusak

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

- 1) Pertandingan dimulai kembali dengan menjatuhkan bola (*drop bola*) pengganti di tempat di mana bola semula rusak, jika permainan dihentikan di dalam daerah penalti, dalam hal ini salah satu wasit melakukan menjatuhkan bola pengganti di garis daerah penalti di tempat terdekat di mana bola semula saat permainan dihentikan;
- 2) Pertandingan dimulai kembali dengan melaksanakan tendangan ulang bila bola pecah atau menjadi rusak saat tendangan bebas tanpa dihalangi, tendangan dari titik penalti ke dua atau tendangan penalti saat dilakukan dan tidak menyentuh tiang gawang, mistar gawang atau pemain dan tidak melakukan pelanggaran;

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

c) Logo-Logo Bola

Di dalam tambahan sebagaimana persyaratan pada Peraturan 2, bola yang dapat diterima untuk dipergunakan dalam pertandingan yang dimainkan dalam sebuah kompetisi resmi yang diorganisir di bawah naungan FIFA atau Konfederasi adalah sesuai salah satu persyaratan Bola berikut ini:

(1) Logo Resmi dari “*FIFA APROVED*”

(2) Logo resmi : “*FIFA INSPECTED*”

(3) Logo “*INTERNASIONAL MATCHBALL STANDARD*”

Setiap sebuah Logo dalam sebuah Bola adalah menunjukan sudah dilakukan tes secara resmi dan telah sesuai dengan spesifikasi teknis khusus, perbedaan untuk setiap Logo dan tambahan minimum sebagaimana spesifikasi pada Peraturan 2. Daftar tambahan persyaratan spesifikasi untuk setiap masing-masing Logo harus mendapat persetujuan oleh International F.A. Board. Lembaga yang melakukan tes tersebut harus mendapat persetujuan FIFA. Kompetisi Asosiasi Anggota dapat mempergunakan salah satu bola yang memenuhi persyaratan Logo tersebut.

d) Periklanan

Dalam pertandingan yang di mainkan pada kompetisi resmi di bawah naungan FIFA, konfederasi dan asosiasi nasional, tidak diijinkan adanya iklan komersil apapun pada bola, kecuali untuk logo kompetisi, nama organisasi pengelola kompetisi dan merek perdagangan dari pabriknya. Peraturan kompetisi dapat membatasi ukuran dan jumlah dari logo tersebut.

3) Peraturan 3: Jumlah Pemain

a) Pemain

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

b) Kompetisi Resmi

Maksimum sembilan pemain pengganti yang diperkenankan dimainkan dalam suatu pertandingan kompetisi resmi di bawah naungan FIFA, Konfederasi atau Asosiasi Nasional. Peraturan kompetisi harus menentukan berapa banyak jumlah pemain pengganti yang diperbolehkan, sampai dengan maksimum sembilan pemain pengganti. Jumlah pergantian pemain selama pertandingan boleh dibuat tidak terbatas.

c) Pertandingan Lainnya

Dalam pertandingan antar Tim "A" Nasional hingga maksimum sepuluh pemain pengganti dapat diterapkan. Jumlah pemain pengganti dapat diterapkan asalkan (Achwani, 2014: 6):

- (1) Ke dua Tim yang bersangkutan mencapai kesepakatan pada jumlah maksimum;
- (2) Wasit di informasikan sebelum Pertandingan;

Jika wasit tidak diinformasikan, atau bilamana tidak tercapai kesepakatan sebelum pertandingan, maka tidak lebih dari sepuluh pemain pengganti diijinkan.

d) Semua Pertandingan

Dalam semua pertandingan, nama-nama pemain dan pemain pengganti harus diberikan kepada wasit sebelum dimulainya pertandingan, apakah mereka hadir atau tidak. Jika ada nama pemain pengganti tidak diberikan kepada wasit pada waktunya ia tidak boleh ambil bagian dalam pertandingan.

e) Prosedur Pergantian

Pergantian pemain dapat dilakukan pada setiap waktu, baik saat bola di dalam permainan atau tidak dalam permainan. Untuk menggantikan pemain dengan pemain pengganti, harus mengikuti ketentuan berikut:

- (1) Pemain meninggalkan lapangan permainan melalui daerah pergantian pemain timnya, kecuali untuk memberikan pertolongan yang memenuhi ketentuan dalam peraturan permainan futsal;
- (2) Pemain pengganti hanya dapat memasuki lapangan permainan setelah pemain yang digantikannya telah meninggalkan lapangan permainan;
- (3) Pemain pengganti memasuki lapangan permainan melalui daerah pergantian pemain timnya;
- (4) Pergantian Pemain selesai bila pemain pengganti sudah memasuki lapangan permainan melalui daerah pergantian pemain timnya, setelah menyerahkan rompi kepada pemain yang digantikannya, atau jika pemain meninggalkan lapangan permainan melalui daerah lain bila ada alasan yang memenuhi peraturan permainan, di mana dalam kasus ini pemain pengganti bisa menyerahkan rompi kepada wasit ke tiga;
- (5) Dari waktu ke waktu, pemain pengganti bisa menjadi pemain dan pemain bila digantikan bisa menjadi pemain pengganti;
- (6) Pemain pengganti selanjutnya bisa ambil bagian dalam pertandingan;
- (7) Semua pemain pengganti adalah subyek di bawah kewenangan dan yurisdiksi Wasit apakah dipanggil untuk bermain atau tidak;

(8) Jika saat penambahan waktu untuk melakukan sebuah tendangan penalti, tendangan dari titik penalti kedua, tendangan bebas tanpa halangan sedang dilaksanakan, hanya penjaga gawang dari tim bertahan boleh digantikan;

f) Pergantian Penjaga Gawang

(1) Pergantian yang bertukar posisi dengan penjaga gawang tanpa pemberitahuan kepada wasit atau menunggu saat pertandingan terhenti;

(2) Pemain dapat bertukar posisi dengan penjaga gawang;

(3) Pemain berganti posisi dengan penjaga gawang harus dilakukan saat pertandingan dihentikan dan harus menginformasikan kepada wasit sebelum pergantian pemain dilakukan;

(4) Seorang pemain yang menggantikan posisi penjaga gawang harus menggunakan kaos yang warnanya sama dengan penjaga gawang dengan nomor punggung yang bersangkutan;

g) Pelanggaran dan Sanksi

Jika pemain pengganti memasuki lapangan permainan sebelum pemain yang digantikannya meninggalkan lapangan permainan, selama pergantian pemain, pemain pengganti memasuki dari tempat lain dari pada dari daerah pergantian timnya sendiri:

(1) Wasit menghentikan permainan (walaupun tidak sesegera mungkin jika mereka sedang diuntungkan);

(2) Wasit memberikan peringatan kepada pemain pengganti untuk pelanggaran prosedur pergantian pemain dan memerintahkan pemain yang di gantikannya meninggalkan lapangan permainan;

Jika wasit telah menghentikan permainan, maka untuk memulai kembali permainan dengan tendangan bebas tidak langsung bagi tim lawan di tempat bola berada saat permainan dihentikan (lihat Peraturan 13 – Posisi Tendangan Bebas) (Achwani, 2014: 7).

Dalam kejadian setiap pelanggaran terhadap peraturan ini (Achwani, 2014: 7):

- (1) Pemain harus diberi peringatan;
- (2) Pertandingan dimulai kembali dengan sebuah tendangan bebas tidak langsung bagi tim lawan dari tempat di mana bola berada pada saat permainan dihentikan (lihat Peraturan 13 – Posisi Tendangan Bebas). Khusus dalam kasus ini, Memulai Kembali Permainan dengan harus berdasarkan “Interpretasi Peraturan Permainan Futsal dan Pedoman Untuk Wasit (Peraturan 3);

h) Pemain dan Pemain Pengganti di Usir

Seorang pemain yang diusir sebelum tendangan awal (*kick off*) dilaksanakan, boleh diganti dengan salah seorang pemain pengganti yang telah didaftarkan. Seorang pemain pengganti yang telah diusir, baik sebelum tendangan awal atau setelah permainan dimulai, tidak boleh lagi menggantikan pemain.

Pemain Pengganti boleh menggantikan pemain yang diusir dari lapangan permainan setelah dua menit berlalu sejak pemain sebelumnya diusir, sesuai kewenangan pencatat waktu atau wasit ke tiga (asisten wasit), atau bila terjadi gol sebelum waktu berlalu dua menit, dalam kasus ini mengikuti penerapan sesuai kondisi (Achwani, 2014: 8):

- (1) Jika terdapat lima pemain melawan empat pemain dan tim dengan jumlah lebih banyak pemainnya membuat gol sebelum waktu dua menit, tim yang hanya empat pemain dapat melengkapi pemainnya menjadi lima pemain;
- (2) Jika ke dua tim bermain dengan tiga atau empat pemain dan terjadi gol, ke dua tim menunggu dengan jumlah pemainnya sama;
- (3) Jika terdapat lima pemain melawan tiga pemain, atau empat melawan tiga pemain, dan tim yang lebih banyak pemainnya membuat gol, maka tim dengan tiga pemain boleh menambah hanya satu pemain saja;
- (4) Jika tim yang membuat gol dengan jumlah pemain lebih sedikit, pertandingan dilanjutkan tanpa merubah jumlah pemain;

4) Peraturan 4: Perlengkapan Pemain

a) Keselamatan

Seorang pemain tidak boleh menggunakan perlengkapan atau menggunakan apapun yang membahayakan dirinya atau pemain lainnya, termasuk setiap jenis perhiasan (Achwani, 2014: 8).

b) Perlengkapan Dasar

Perlengkapan dasar yang wajib di pakai seorang pemain secara terpisah terdiri seperti berikut (Achwani, 2014: 9):

- (1) Seragam atau Kaos, Jika menggunakan baju dalam (*undergarments*), warna dari lengan pakaian dalam harus sama dengan warna kaos yang dipakainya;
- (2) Celana pendek, Jika memakai celana dalam (*undershorts*), harus sama dengan warna celana pendek yang dipakainya. Penjaga Gawang diijinkan memakai celana panjang;

(3) Kaos kaki, jika menggunakan pembalut atau bahan serupa di bagian luar harus sama warnanya sebagai bagian dari kaos kaki yang di pakainya;

(4) Pelindung kaki (*Shinguards*);

(5) Alas kaki (sepatu) - Jenis sepatu yang diijinkan adalah sepatu kanvas dari kulit lembut atau sepatu senam dengan alas yang terbuat dari karet atau bahan sejenisnya;

c) Pelindung Kaki (*Shinguards*)

(1) Tertutup seluruhnya oleh kaos kaki;

(2) Terbuat dari karet, plastik atau bahan serupa yang di perkenankan;

(3) Memberikan tingkat perlindungan yang memadai;

d) Warna

(1) Ke dua tim mesti memakai kostim yang warnanya dapat membedakan mereka satu sama lain dan juga dengan wasit dan asisten wasit;

(2) Tiap penjaga gawang harus memakai kaos yang warnanya berbeda dengan warna kaos pemain lainnya, wasit dan asisten wasit;

e) Pelanggaran dan Sanksi

Dalam kejadian setiap pelanggaran terhadap peraturan ini (Achwani, 2014: 10):

(1) Permainan tidak perlu dihentikan;

(2) Wasit memerintahkan pemain yang melakukan kesalahan agar meninggalkan lapangan permainan untuk membetulkan perlengkapan yang di pakainya;

- (3) Pemain yang meninggalkan lapangan permainan untuk membetulkan perlengkapan yang dipakainya tidak boleh kembali memasuki lapangan permainan tanpa ijin dari wasit atau wasit ke tiga;
- (4) Wasit, menunjuk langsung salah satu yaitu wasit ke tiga, memeriksa perlengkapannya sudah betul sebelum yang bersangkutan diijinkan memasuki lapangan permainan;
- (5) Pemain, jika ia tidak bisa menjadi pemain pengganti, hanya diijinkan memasuki kembali lapangan permainan bila bola di luar permainan atau di bawah pengawasan wasit ke tiga bila bola dalam permainan;

Seorang pemain yang diminta untuk meninggalkan lapangan permainan karena pelanggaran terhadap peraturan ini dan memasuki kembali ke lapangan permainan tanpa seijin wasit harus dikenakan peringatan (Achwani, 2014: 11).

f) Memulai Kembali Permainan

Jika permainan dihentikan oleh wasit untuk mengeluarkan sebuah peringatan: permainan dimulai kembali dengan sebuah tendangan bebas tidak langsung yang dilaksanakan oleh pemain tim lawan dari tempat di mana bola berada pada saat permainan dihentikan (lihat Peraturan 13 – Posisi Tendangan Bebas) (Achwani, 2014: 12).

g) Advertising Pada Perlengkapan

(1) Ketentuan wajib perlengkapan

Ketentuan wajib perlengkapan, semua peralatan pemain tidak boleh ada paham politik, agama, semboyan seseorang, menggambarkan atau pernyataan tertentu. Tim maupun pemain harus mentaati ketentuan wajib perlengkapan, yang

ada paham politik, agama atau semboyan seseorang, menggambarkan atau pernyataan tertentu akan mendapat sanksi oleh penyelenggara kompetisi atau oleh FIFA (Achwani, 2014: 12).

(2) Baju dalam

Pemain tidak boleh menyatakan pada baju dalamnya memperlihatkan paham politik, agama atau semboyan seseorang, menggambarkan atau pernyataan tertentu, atau ada iklan lainnya selain Logo produsen pabrik; Pemain atau tim yang menyatakan pada baju dalamnya memperlihatkan paham politik, agama atau pernyataan seseorang, menggambarkan atau pernyataan atau iklan lainnya selain Logo produsen pabrik akan mendapat sanksi oleh penyelenggara kompetisi atau oleh FIFA (Achwani, 2014: 13).

5) Peraturan 5: Wasit

a) Wewenang Wasit

Setiap Pertandingan dipimpin oleh dua orang wasit, wasit dan wasit kedua, yang memiliki kewenangan penuh untuk menegakan peraturan permainan futsal yang berhubungan dengan pertandingan di mana ia ditugaskan untuk itu (Achwani, 2014: 13).

b) Kekuasaan dan Tugas Wasit

Wasit-Wasit (Achwani, 2014: 14):

- (1) Menegakan Peraturan Permainan Futsal;
- (2) Memimpin pertandingan bekerja sama dengan asisten wasit, di mana dapat ditugaskan;
- (3) Memastikan bahwa bola yang digunakan memenuhi persyaratan peraturan 2;

- (4) Memastikan bahwa pemain menggunakan perlengkapan yang memenuhi ketentuan peraturan 4;
- (5) Memegang catatan tentang kejadian dalam pertandingan;
- (6) Menghentikan pertandingan, merupakan kewenangannya, untuk setiap pelanggaran peraturan permainan futsal;
- (7) Menghentikan pertandingan karena ada bermacam gangguan dari luar;
- (8) Menghentikan pertandingan jika, menurut pandangannya, ada pemain yang mendapat cedera serius dan memastikan bahwa ia telah dibawa ke luar lapangan permainan, pemain yang cedera hanya boleh kembali ke lapangan permainan sesudah pertandingan dimulai kembali;
- (9) Mengijinkan permainan untuk tetap dilanjutkan sampai bola ke luar lapangan permainan jika pemain, menurut pandangannya, hanya cedera ringan;
- (10) Memastikan bahwa ada pemain yang terluka sudah keluar dari lapangan permainan. pemain hanya boleh kembali bila sudah menerima isyarat dari wasit, yang telah yakin, atau menerima isyarat wasit ke tiga, bahwa pendarahan sudah berhenti;
- (11) Mengijinkan permainan untuk tetap dilanjutkan bila tim yang di rugikan sedang dalam keuntungan dari pelanggaran yang dilakukan lawannya, dan menghukum pelanggaran tersebut, jika menurut pendapatnya keuntungan yang akan diberikan tidak dapat atau tidak mungkin dilaksanakan;
- (12) Memberikan hukuman terhadap pelanggaran lebih serius bila pemain melakukan lebih dari pada satu pelanggaran dalam waktu sama;

- (13) Memberikan hukuman terhadap kelakuan tidak sopan lebih serius, apabila seorang pemain pada waktu bersamaan melakukan kelakuan tidak sopan lebih dari satu kali;
- (14) Mengambil tindakan disiplin terhadap pemain yang bersalah melakukan pelanggaran, baik berupa peringatan atau pengusiran dari lapangan permainan. ia tidak harus mengambil tindakan ini dengan segera, tapi harus melakukannya waktu bola di luar permainan;
- (15) Mengambil tindakan terhadap ofisial tim yang gagal memperlihatkan perilaku bertanggung jawab sepatutnya, dengan kewenangannya, mengusir mereka dari daerah teknik dan sekitar lapangan permainan;
- (16) Memastikan bahwa tidak ada orang yang tak berkepentingan memasuki lapangan permainan;
- (17) Menyatakan memulai kembali pertandingan sesudah pertandingan di hentikan sementara;
- (18) Memberikan isyarat untuk menunjukkan sebagai bagian dari kewenangan “Wasit dan Asisten Wasit memberikan Isyarat;”
- (19) Memposisikan dirinya di dalam lapangan permainan sebagaimana dijelaskan dalam bagian kewenangannya “memposisikan dengan bola di dalam permainan” dan “memposisikan dengan bola di luar permainan,” yang mana bagian dari “interpretasi peraturan permainan futsal dan pedoman untuk wasit” (Peraturan 5 – Wasit), bila mereka melakukannya sebagai tuntutan;
- (20) Menyerahkan kepada yang berwenang laporan pertandingan, termasuk pemberitahuan mengenai pelanggaran disiplin yang dilakukan pemain

dan/atau ofisial dan semua kejadian lainnya yang terjadi sebelum, selama dan setelah pertandingan;

Wasit (Achwani, 2014: 14):

- (1) Bertindak sebagai pencatat waktu dan wasit ke tiga dalam pertandingan bila asisten Wasit tidak ada;
- (2) Menghentikan atau mengakhiri pertandingan, merupakan kewenangannya untuk setiap pelanggaran peraturan permainan futsal;
- (3) Menghentikan atau mengakhiri pertandingan karena ada bermacam gangguan dari luar;

Wasit Ke Dua : Menggantikan wasit saat pertandingan bila ia cedera atau sakit;

c) Keputusan Wasit

Semua keputusan wasit mengenai fakta-fakta yang berhubungan dengan permainan, termasuk ada tidaknya sebuah gol di jaringan dan hasil pertandingan, adalah final. wasit hanya boleh merubah keputusan atau menyadari ada kekeliruan atau, dengan kewenangannya, atas masukan asisten wasit, sebelum permainan di mulai kembali atau mengakhiri pertandingan. Keputusan wasit tetap berlaku kendati ada keputusan wasit ke dua jika ke duanya memberikan isyarat ada sebuah pelanggaran dan walau ada perbedaan di antara keduanya. Dalam pertandingan bila ada perilaku tak pantas atau mengganggu, wasit akan membebaskan wasit ke dua atau asisten wasit dari tugasnya, menetapkan mereka untuk digantikan dan membuat laporan lengkap kepada yang berwenang (Achwani, 2014: 14).

d) Tanggung Jawab Wasit

Wasit (atau di mana di tugaskan, Asisten Wasit) tidak bertanggung jawab atas (Achwani, 2014: 14):

- (1) Segala macam cedera yang di derita oleh pemain, ofisial atau penonton;
- (2) Segala macam kerusakan harta benda;
- (3) Segala macam kerugian yang diderita oleh perorangan, klub, perusahaan, asosiasi atau badan lainnya yang terjadi atau mungkin terjadi karena keputusan wasit yang dikenakan sesuai dengan peraturan permainan futsal, atau menghormati prosedur biasa yang harus dijalankan untuk menghentikan, memulai dan mengawasi permainan dalam sebuah pertandingan;

Keputusan-keputusan tersebut dapat mencakup (Achwani, 2014: 15):

- (1) Keputusan tentang keadaan lapangan permainan atau daerah sekitarnya atau keadaan cuaca yang menyebabkan dapat atau tidaknya diijinkan melaksanakan sebuah pertandingan;
- (2) Keputusan untuk meninggalkan pertandingan karena suatu alasan;
- (3) Keputusan yang berkaitan dengan kesesuaian perlengkapan dan bola yang digunakan selama pertandingan;
- (4) Keputusan untuk menghentikan dan tidak menghentikan pertandingan karena adanya gangguan penonton atau permasalahan di daerah penonton;
- (5) Keputusan untuk menghentikan dan tidak menghentikan permainan guna memberikan kesempatan agar pemain yang cedera di angkat ke luar lapangan permainan guna mendapatkan perawatan;

- (6) Keputusan untuk membolehkan atau tidak membolehkan seorang pemain memakai perlengkapan atau alat tertentu; keputusan (di mana ia mempunyai kewenangan) untuk mengijinkan atau tidak mengijinkan seseorang (termasuk tim atau petugas stadion, petugas keamanan, fotografer atau perwakilan media lainnya) berada di sekitar lapangan permainan;
- (7) Keputusan lainnya yang dikenakan sesuai dengan peraturan permainan futsal atau dalam menjalankan tugasnya untuk memenuhi ketentuan FIFA, Konfederasi, Asosiasi-Asosiasi Anggota atau peraturan liga atau berdasarkan peraturan di mana pertandingan tersebut dimainkan;

Pertandingan Internasional

Wasit ke dua adalah wajib untuk bertugas pada pertandingan internasional.

Asisten Wasit Cadangan

Dalam turnamen atau kompetisi di mana asisten wasit cadangan dapat ditunjuk, yang berperan dan ditugaskan harus memenuhi persyaratan berdasarkan peraturan permainan futsal (Achwani, 2014: 15).

6) Peraturan 6: Asisten Wasit

a) Wewenang Asisten Wasit

Dua asisten wasit (wasit ke tiga dan pencatat waktu) dapat di tunjuk untuk bertugas berdasarkan peraturan permainan futsal, dia berada di sisi lapangan permainan, di depan garis lapangan tengah sejajar dengan daerah pergantian pemain. Saat bertugas pencatat waktu duduk di depan meja pencatat waktu, sedangkan wasit ke tiga dapat duduk atau berdiri saat bertugas (Achwani, 2014: 16).

Pencatat waktu dan wasit ke tiga dilengkapi dengan alat penunjuk waktu (kronometer) yang sesuai dan perlengkapan yang diperlukan untuk mencatat adanya akumulasi pelanggaran yang disediakan oleh asosiasi atau klub di tempat pelaksanaan pertandingan. Mereka disediakan meja pencatat waktu agar dapat melakukan dengan baik dalam menjalankan tugasnya (Achwani, 2014: 17).

b) Tanggung Jawab dan Tugas

Wasit Ke Tiga (Achwani, 2014: 17):

- (1) Membantu wasit dan pencatat waktu;
- (2) Memegang catatan pemain yang bermain dalam pertandingan;
- (3) Mengawasi penggantian bola atas permintaan wasit;
- (4) Memeriksa perlengkapan pemain cadangan sebelum memasuki lapangan permainan;
- (5) Mencatat jumlah hasil gol;
- (6) Memberitahukan pencatat waktu atas permintaan waktu sela (*time out*) ketika ofisial tim memintanya (Lihat Peraturan 7 – Lamanya Pertandingan);
- (7) Memberikan kuasa isyarat waktu sela (*time out*) saat pencatat waktu telah membunyikan isyarat, untuk memberitahukan wasit dan tim bahwa waktu *time out* telah dipenuhi;
- (8) Memegang catatan permintaan *time out*;
- (9) Memegang catatan akumulasi pelanggaran setiap tim dengan memperhatikan isyarat wasit di setiap paruh permainan;
- (10) Memberikan kuasa membunyikan isyarat bahwa salah satu tim telah melakukan

- (11) Akumulasi pelanggaran ke lima dalam satu paruh permainan;
- (12) Mengambil tempat yang memungkinkan memberikan isyarat di meja pencatat waktu bila ada sebuah tim yang terkena akumulasi pelanggaran ke lima dalam satu paruh permainan;
- (13) Mencatat nama pemain dan jumlah peringatan dan pengusiran;
- (14) Memegang sebuah dokumen resmi setiap tim sebelum pertandingan dari setiap paruh permainan dimulai yang mana mereka meminta *time out* dan dipegang sampai selesai setiap paruh permainan jika ada permintaan;

Pencatat waktu memastikan bahwa lamanya pertandingan sesuai dengan ketentuan peraturan 7 (Achwani, 2014: 17):

- (1) Memulai menghidupkan alat pencatat waktu langsung setelah tendangan awal dilaksanakan;
- (2) Menghentikan alat pencatat waktu ketika bola di luar permainan.
- (3) Mulai menghidupkan kembali alat pencatat waktu setelah permainan dilanjutkan kembali sesudah sebuah tendangan ke dalam, pembersihan gawang, tendangan penjuru atau tendangan awal, tendangan bebas, tendangan dari titik penalti atau dari titik penalti ke dua atau menjatuhkan bola;
- (4) Mencatat terjadinya gol, akumulasi pelanggaran pada setiap paruh permainan pada papan skor untuk umum, jika tersedia; menunjukkan permintaan untuk *time out* dari sebuah tim dengan bunyi peluit yang berbeda dengan bunyi yang digunakan oleh wasit, setelah wasit ke tiga memberitahukannya;

- (5) Waktu satu menit untuk *time out*;
- (6) Menunjukkan waktu akhir satu menit *time out* dengan bunyi peluit berbeda dengan yang digunakan oleh wasit;
- (7) Menunjukkan akumulasi pelanggaran ke lima dengan bunyi peluit yang berbeda dengan bunyi peluit yang digunakan oleh wasit, setelah wasit ke tiga memberitahukannya;
- (8) Waktu dua menit pemain dikeluarkan;
- (9) Menunjukkan akhir paruh pertama, akhir pertandingan atau akhir paruh perpanjangan waktu, jika ada, dengan bunyi peluit berbeda dengan yang digunakan oleh wasit;
- (10) Memposisikan dirinya pada lapangan permainan seperti yang dijelaskan dalam bagian yang disebut “memposisikan dengan bola di dalam permainan” dan “memposisikan dengan bola di luar permainan,” yang merupakan bagian dari “interpretasi peraturan permainan futsal dan pedoman untuk wasit” (peraturan 5 – wasit), bila ia dituntut untuk melakukannya;
- (11) Tampil menggantikan tugas khususnya wasit ke tiga dalam pertandingan bila kemudian ia tidak hadir;
- (12) Memberi informasi lainnya yang berhubungan dengan Pertandingan;

c) Pertandingan Internasional

Untuk Pertandingan Internasional, kehadiran wasit ke tiga dan pencatat waktu adalah keharusan. Untuk pertandingan internasional, alat pencatat waktu yang digunakan harus memenuhi dengan fungsi kebutuhan keseluruhan (ketepatan

pencatatan waktu, menunjukkan waktu dua menit pengusiran empat pemain secara bersamaan dan mengawasi akumulasi pelanggaran oleh setiap tim di setiap paruh permainan) (Achwani, 2014: 19).

7) Peraturan 7: Lamanya Pertandingan

Pertandingan berlangsung dua paruh permainan yang waktunya sama masing-masing 20 menit, kecuali ada kesepakatan antara wasit dan ke dua tim. Setiap kesempatan untuk merubah lamanya permainan harus di buat sebelum permainan dimulai dan harus sesuai dengan peraturan kompetisi (Achwani, 2014: 20).

a) Akhir Paruh Permainan

Pencatat waktu menunjukan akhir dari 20 menit setiap paruh permainan dengan isyarat akustik. Setelah mendengar bunyi isyarat akustik, salah satu wasit menyatakan akhir dari paruh permainan atau pertandingan dengan bunyi peluit, dengan memperhatikan hal berikut (Achwani, 2014: 21):

- (1) Jika sebuah tendangan dari titik penalti ke dua atau tendangan bebas langsung, diawali dengan akumulasi pelanggaran ke enam, harus di laksanakan atau diulang kembali, dilakukan penambahan waktu paruh permainan tersebut sampai tendangan telah dilaksanakan;
- (2) Jika sebuah tendangan penalti dilaksanakan atau dilaksanakan kembali, dilakukan penambahan waktu paruh permainan tersebut sampai tendangan dilaksanakan;

Jika bola telah dimainkan pemain terhadap salah satu gawang sebelum ada bunyi isyarat akustik, wasit harus menunggu untuk melaksanakan tendangan

selesai sebelum dinyatakan berakhir paruh permainan atau pertandingan dengan bunyi peluit. Paruh permainan atau pertandingan berakhir bila (Achwani, 2014: 21):

- (1) Bola langsung masuk ke gawang dan terjadi gol;
- (2) Bola meninggalkan batas lapangan permainan;
- (3) Bola menyentuh penjaga gawang atau pemain lain dari tim bertahan, tiang gawang, mistar gawang atau permukaan lapangan, melewati garis gawang dan gol tercipta;
- (4) Penjaga gawang tim bertahan atau pemain lain dari tim bertahan menyentuh bola atau pantulan bola dari tiang gawang atau mistar gawang dan tidak melewati garis gawang;
- (5) Bola menyentuh pemain dari tim yang menguasai bola, kecuali jika tendangan bebas tidak langsung sudah dilaksanakan dan bola sudah ditanduk ke arah gawang lawan setelah disentuh oleh pemain ke dua;
- (6) Tidak ada pelanggaran yang mendapatkan hukuman dengan sebuah tendangan bebas langsung, tendangan bebas tidak langsung atau tendangan penalti tidak dapat dilaksanakan ulang;

Jika sebuah pelanggaran dilakukan selama paruh permainan akan mendapat hukuman sebuah tendangan bebas langsung sesudah akumulasi pelanggaran ke lima salah satu tim, atau hukuman dengan sebuah tendangan penalti, paruh permainan berakhir bila (Achwani, 2014: 22):

- (1) Bola tidak dapat ditendang langsung ke gawang;
- (2) Bola ditendang langsung masuk ke gawang dan terjadi gol;

- (3) Bola meninggalkan batas lapangan permainan;
- (4) Bola mengenai salah satu tiang atau ke dua tiang gawang, mistar gawang, penjaga gawang atau pemain lain dalam tim bertahan dan tercipta gol;
- (5) Bola mengenai salah satu tiang atau ke dua tiang gawang, mistar gawang, penjaga gawang atau pemain lain dalam tim bertahan dan tidak terjadi gol;
- (6) Tidak ada pelanggaran lain yang mendapat hukuman dengan sebuah tendangan bebas langsung, tendangan bebas tidak langsung atau melakukan tendangan penalti;

Jika, selama paruh permainan, melakukan sebuah pelanggaran mendapat hukuman dengan sebuah tendangan bebas yang dilakukan sebelum akumulasi pelanggaran ke enam dari salah satu tim, paruh permainan berakhir bila (Achwani, 2014: 23):

- (1) Bola tidak ditendang langsung ke gawang;
- (2) Bola ditendang langsung masuk ke gawang dan terjadi gol;
- (3) Bola meninggalkan batas lapangan permainan;
- (4) Bola mengenai salah satu atau ke dua tiang gawang, mistar gawang, penjaga gawang atau pemain lain dalam tim bertahan dan terjadi gol;
- (5) Bola mengenai salah satu atau ke dua tiang gawang, mistar gawang, penjaga gawang atau pemain lain dalam tim bertahan dan tidak terjadi gol;
- (6) Bola disentuh pemain satu tim yang melaksanakan tendangan; tidak ada pelanggaran lain yang mendapat hukuman dengan sebuah tendangan bebas langsung, tendangan bebas tidak langsung atau melakukan tendangan penalti;

Jika sebuah hukuman atas pelanggaran, dengan sebuah tendangan bebas tidak langsung dilaksanakan selama paruh permainan, paruh permainan berakhir bila (Achwani, 2014: 24):

- (1) Bola ditendang langsung masuk ke gawang tanpa disentuh oleh pemain lain selama bola bergulir atau menyentuh salah satu atau ke dua tiang atau mistar, dalam kasus ini gol tidak disahkan;
- (2) Bola meninggalkan batas lapangan permainan;
- (3) Bola mengenai salah satu atau ke dua tiang gawang atau mistar gawang setelah menyentuh penjaga gawang atau pemain lain dalam tim bertahan atau pemain tim penyerang, tidak ada pemain yang melaksanakan tendangan, dan terjadi gol;
- (4) Bola mengenai salah satu atau ke dua tiang gawang atau mistar gawang setelah menyentuh penjaga gawang atau pemain lain dalam tim bertahan atau pemain tim penyerang, dan tidak terjadi gol;
- (5) Tidak ada pelanggaran lain mendapatkan hukuman dengan sebuah tendangan bebas langsung, tendangan bebas tidak langsung atau melakukan tendangan penalti;

b) *Time Out* (Waktu Sela)

Setiap tim berhak untuk *time out* selama satu menit di setiap paruh permainan. Dengan mengikuti persyaratan berlaku sebagai berikut (Achwani, 2014: 25):

- (1) Oficial tim berwenang untuk meminta kepada wasit ke tiga, atau pencatat waktu bila di sana tidak ada wasit ke tiga, untuk satu menit *time out* menggunakan dokumen yang disediakan;
 - (2) Pencatat waktu mengabulkan *time out* saat tim yang telah menyampaikan permintaan sedang dalam menguasai bola dan bola di luar permainan, menggunakan peluit yang berbeda bunyinya atau isyarat akustik dari salah satu wasit yang menggunakannya;
 - (3) Selama *time out*, pemain harus tetap di lapangan permainan, dalam hal untuk minum, pemain harus meninggalkan lapangan permainan; selama *time out*, pemain cadangan harus tetap berada di luar lapangan permainan;
 - (4) Selama *time out*, ofisial tidak boleh memberikan instruksi di dalam lapangan permainan;
 - (5) Pergantian pemain hanya bisa dilakukan setelah bunyi isyarat akustik atau bunyi peluit untuk menunjukkan berakhirnya waktu *time out*;
 - (6) Tim yang tidak menyampaikan permintaan *time out* di paruh pertama pertandingan, hanya berhak untuk meminta satu kali *time out* selama paruh kedua;
 - (7) Jika di sana tidak ada wasit ke tiga atau pencatat waktu, ofisial tim boleh meminta kepada wasit untuk *time out*;
 - (8) Tidak ada *time out* selama perpanjangan waktu, jika dimainkan;
- c) Waktu Istirahat di antara Paruh Permainan

Pemain berhak atas waktu istirahat saat setengah main. setengah main di antara paruh permainan tidak lebih dari 15 menit. Peraturan kompetisi harus

menyatakan lamanya waktu istirahat setengah main di antara paruh permainan. Lamanya waktu istirahat di antara paruh permainan hanya dapat diubah atas persetujuan wasit (Achwani, 2014: 4).

d) Sebuah Pertandingan yang Tertunda

Sebuah pertandingan yang tertunda dapat dimainkan kembali kalau hal tersebut diatur dalam peraturan kompetisi.

8) Peraturan 8: Memulai dan Memulai Kembali Permainan

a) Pendahuluan

Sebuah koin dilemparkan dan tim yang memenangkan pelemparan koin memutuskan ke arah gawang mana akan diserang selama paruh pertama pertandingan. Tim lainnya akan melakukan tendangan awal pertandingan. Tim yang memenangkan pelemparan koin akan melakukan tendangan awal untuk memulai paruh ke dua. Pada paruh ke dua pertandingan, ke dua tim berganti tempat sampai pertandingan berakhir dan menyerang gawang yang berlawanan (Achwani, 2014: 25).

b) Tendangan Awal (*Kick-off*)

Tendangan awal adalah sebuah cara untuk memulai atau memulai kembali permainan (Achwani, 2014: 25):

- (1) Pada awal pertandingan;
- (2) Setelah gol terjadi;
- (3) Pada awal paruh ke dua pertandingan;
- (4) Pada awal setiap perpanjangan waktu, bila dilakukan;

Sebuah gol dapat dinyatakan sah jika terjadi dari tendangan awal
(Achwani, 2014: 25).

Prosedur

- (1) Semua pemain berada di daerah lapangan permainan sendiri;
- (2) Jarak lawan saat melakukan tendangan awal, sekurangnya harus berada 3 meter dari bola sampai bola tersebut dalam permainan;
- (3) Bola diletakan di titik tengah lapangan;
- (4) Wasit akan memberikan sebuah isyarat;
- (5) Bola berada dalam permainan ketika bola tersebut ditendang dan bergerak maju;

Setelah salah satu tim mencetak gol, ketika paruh permainan belum berakhir, tendangan awal dilakukan oleh tim lawannya.

c) Pelanggaran dan Sanksi :

Jika bola sudah dalam permainan dan pemain yang melakukan tendangan awal menyentuh bola untuk kedua kalinya (kecuali dengan tangannya) sebelum disentuh pemain lainnya (Achwani, 2014: 26):

- (1) Sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, dilaksanakan dari tempat pelanggaran terjadi (lihat Peraturan 13 - Posisi Tendangan Bebas);

Jika bola sudah dalam permainan dan pemain yang melakukan tendangan awal sengaja memegang bola sebelum disentuh pemain lainnya (Achwani, 2014: 27):

(2) Sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawannya, dilaksanakan dari tempat pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 - posisi tendangan bebas) dan tim tersebut mendapat hukuman dengan sebuah akumulasi pelanggaran;

Dalam pertandingan bila ada pelanggaran dalam prosedur tendangan awal (Achwani, 2014: 28):

(3) Tendangan awal di ulang kembali dan memberikan keuntungan tidak dapat diterapkan;

d) Menjatuhkan Bola (*Dropped Ball*)

Jika, ketika bola masih dalam permainan, wasit harus menghentikan sementara permainan atas setiap alasan yang tidak disebutkan dalam peraturan permainan futsal, pertandingan dimulai kembali dengan menjatuhkan bola. Pertandingan dimulai kembali dengan menjatuhkan bola juga sesuai peraturan permainan futsal (Achwani, 2014: 29).

Prosedur

Wasit atau wasit ke dua menjatuhkan bola pada tempat di mana bola berada saat permainan dihentikan sementara, kecuali jika di dalam daerah penalti maka wasit menjatuhkan bola tersebut di garis daerah penalti di tempat terdekat di mana bola berada saat pertandingan dihentikan. Permainan dimulai kembali saat bola menyentuh lapangan sampai batas-batas lapangan permainan. Jika bola meninggalkan lapangan permainan sesudah bersentuhan dengan lapangan tanpa disentuh pemain sesudah dalam permainan, bola dijatuhkan di tempat di mana sebelumnya bola dijatuhkan pertama kali (Achwani, 2014: 29).

Pelanggaran dan Sanksi

Bola dijatuhkan lagi di tempat sama di mana bola dijatuhkan pertama kali sebelumnya (Achwani, 2014: 30):

- (1) Jika disentuh oleh pemain sebelum bersentuhan dengan lapangan;
- (2) Jika bola meninggalkan lapangan permainan setelah bersentuhan dengan lapangan tanpa seorang pemain pun menyentuhnya;
- (3) Jika ada pelanggaran yang dilakukan sebelum bola bersentuhan dengan lapangan;

Jika, sesudah bola bersentuhan dengan lapangan, seorang pemain sekali menendang langsung terhadap salah satu gawang dan bola langsung bergulir (Achwani, 2014: 31):

- (1) Bola masuk ke gawang lawan, diberikan pembersihan gawang;
- (2) Bola masuk ke gawang sendiri, tendangan sudut diberikan untuk tim lawan;

Jika, sesudah bola bersentuhan dengan lapangan, seorang pemain menendang bola lebih dari satu kali langsung terhadap salah satu gawang dan: bola masuk ke salah satu gawang, sebuah gol dinyatakan sah;

9) Peraturan 9: Bola di Dalam dan di Luar Permainan

a) Bola di Luar Permainan

Bola di luar permainan bila (Achwani, 2014: 32):

- (1) Bola secara keseluruhan melewati garis gawang ataupun menyentuh garis samping baik bergulir dalam lapangan maupun melayang di udara;
- (2) Permainan telah dihentikan oleh wasit;
- (3) Bola menyentuh langit-langit;

Bola di dalam permainan

Bola di dalam permainan pada setiap waktu termasuk ketika(Achwani, 2014: 33):

- (1) Bola memantul dari tiang gawang atau memantul dari mistar gawang ke dalam lapangan permainan;
- (2) Bola memantul setelah menyentuh wasit bila mereka berada di dalam lapangan permainan;

b) Lapangan Dalam Ruangan

Minimum tinggi langit-langit ruangan adalah 4 meter dan harus dipersyaratkan dalam peraturan kompetisi. Jika bola mengenai langit-langit ketika bola di dalam permainan, maka pertandingan di mulai kembali dengan tendangan ke dalam dilaksanakan oleh tim lawannya dari yang terakhir menyentuh bola. Tendangan ke dalam di laksanakan dari tempat dalam lapangan terdekat di bawah dimana bola mengenai langit-langit (Achواني, 2014: 34).

10) Peraturan 10: Metoda Penentuan Skor

a) Gol Tercipta

Sebuah gol tercipta ketika seluruh bagian dari bola melewati garis gawang, di antara dua tiang gawang dan di bawah mistar gawang, bahwa tidak ada tindakan pelanggaran peraturan permainan futsal yang di lakukan sebelumnya dari tim yang menciptakan gol. Sebuah gol dinyatakan tidak sah jika penjaga gawang dari tim penyerang sengaja melempar bola dengan tangan atau lengan dari daerah penalti sendiri dan ia adalah pemain yang terakhir menyentuh atau memainkan

bola. Pertandingan dimulai kembali dengan pembersihan gawang bagi tim lawan (Achwani, 2014: 35).

Jika, sesudah sebuah gol tercipta, wasit menyadari, sebelum permainan dimulai kembali, bahwa tim yang menciptakan gol diketahui memainkan seorang pemain atau melakukan kekeliruan pergantian pemain, wasit harus tidak mengesahkan gol dan permainan dilanjutkan kembali dengan sebuah tendangan bebas tidak langsung dilaksanakan oleh lawan dari pemain yang melakukan pelanggaran dari tempat di dalam daerah penalti. Jika tendangan awal sudah dilaksanakan, hukuman harus dikenakan bagi pemain yang melakukan pelanggaran menurut peraturan 3, tapi gol disahkan. Wasit membuat laporan sesuai fakta kepada yang berwenang. Jika gol sudah tercipta oleh tim lawannya, wasit harus mengesahkannya (Achwani, 2014: 36).

b) Pemenang Pertandingan

Tim yang mencetak jumlah gol lebih banyak dalam sebuah pertandingan maka dinyatakan sebagai pemenangnya. Jika ke dua tim mencetak jumlah gol sama atau tidak ada gol yang dicetak maka pertandingan dinyatakan seri (imbang). Peraturan kompetisi: Bila peraturan kompetisi mensyaratkan adanya tim pemenang sesudah sebuah pertandingan atau pertandingan kandang dan tandang yang berakhir seri, harus mengikuti prosedur yang telah disetujui untuk mendapatkan pemenang yaitu (Achwani, 2014: 37):

- (1) Peraturan perhitungan gol tandang;
- (2) Perpanjangan waktu;
- (3) Tendangan dari titik penalti;

Prosedur ini menjelaskan dalam bagian yang mengharuskan “prosedur untuk menentukan pemenang dari sebuah pertandingan kandang dan tandang yang berakhir seri.”,,

11) **Peraturan 11: *Ofsaid*:** Tidak ada *Ofsaid* dalam Futsal.

12) Peraturan 12: Pelanggaran dan Kelakuan Tidak Sopan

Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan dapat dihukum sesuai peraturan permainan futsal dikenakan hukuman seperti sebagai berikut (Achwani, 2014: 37):

a) Pelanggaran

Pelanggaran dapat dihukum dengan sebuah tendangan bebas langsung atau tendangan bebas tidak langsung.

b) Pelanggaran di hukum dengan sebuah tendangan bebas langsung

Sebuah tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan jika seorang pemain melakukan satu dari tujuh pelanggaran dengan cara yang dianggap wasit sebagai kelalaian, kecerobohan atau menggunakan tenaga yang berlebihan (Achwani, 2014: 38):

- (1) Menendang atau mencoba untuk menendang lawan;
- (2) Mengganjal lawan;
- (3) Menerjang lawan;
- (4) Menyerang lawan;
- (5) Memukul atau mencoba memukul lawan;
- (6) Mendorong lawan;
- (7) Mentekel lawan;

Sebuah tendangan bebas langsung juga diberikan kepada tim lawan jika seorang pemain melakukan satu dari tiga pelanggaran ini (Achwani, 2014: 38).

- (1) Menahan, memegang atau menarik lawan;
- (2) Meludahi seorang lawan;
- (3) Memegang bola secara sengaja kecuali untuk penjaga gawang di dalam daerah penaltinya sendiri;

Sebuah tendangan bebas langsung dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat Peraturan 13 – Posisi Tendangan Bebas). Pelanggaran di atas adalah akumulasi pelanggaran.

c) Pelanggaran yang dihukum dengan sebuah tendangan penalti

Sebuah tendangan penalti diberikan jika ada sepuluh pelanggaran yang disebutkan di atas yang dilakukan seorang pemain di dalam daerah penalti sendiri, terlepas dari posisi bola, tetapi bola berada dalam permainan.

d) Pelanggaran yang dihukum dengan tendangan bebas tidak langsung

Sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan jika seorang penjaga gawang melakukan satu dari empat pelanggaran sebagai berikut (Achwani, 2014: 38):

- (1) Mengontrol bola dengan tangan atau kaki di dalam bagian lapangan permainan sendiri lebih dari empat detik;
- (2) Setelah memainkan bola, ia menyentuh kembali di dalam bagian lapangan permainan sendiri yang sengaja ditendang ke arahnya oleh pemain satu timnya dengan tanpa di mainkan atau disentuh pemain lawan terlebih dahulu;

(3) Menyentuh bola dengan tangan sendiri di dalam daerah penalti sendiri sesudah dengan sengaja ditendang kepadanya oleh pemain satu tim;

(4) Menyentuh bola dengan tangan sendiri di dalam daerah penalti sendiri sesudah ia menerima langsung dari tendangan ke dalam oleh pemain satu tim;

Sebuah tendangan bebas tidak langsung juga diberikan kepada tim lawannya, dilakukan dari tempat di mana pelanggaran terjadi, jika menurut pendapat dari wasit, seorang pemain (Achwani, 2014: 39):

(1) Bermain dengan cara yang membahayakan;

(2) Dengan sengaja merintangi langkah pemain lawan tanpa ada bola;

(3) Menghalang-halangi atau mencegah penjaga gawang melepaskan bola dari tangannya;

(4) Melakukan pelanggaran lainnya, yang tidak disebutkan sebelumnya di dalam peraturan 12. Permainan dihentikan wasit memberikan peringatan atau pengusiran kepada seorang pemain;

Tendangan bebas tidak langsung dilakukan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas).

e) Kelakuan Tidak Sopan

Kelakuan tidak sopan mendapatkan hukuman dengan sebuah peringatan atau sebuah pengusiran.

f) Sanksi Disiplin

Kartu kuning dipergunakan untuk mengkomunikasikan bahwa seorang pemain atau pemain pengganti telah dikenakan peringatan. Kartu merah dipergunakan untuk mengkomunikasikan bahwa seorang pemain atau pemain

pengganti telah dikenakan pengusiran. Hanya pemain atau pemain pengganti yang dapat dikenakan kartu merah atau kartu kuning. Hubungannya kartu adalah hanya memperlihatkan kepada publik di lapangan permainan jika pertandingan sudah dimulai, dalam kasus lain, wasit secara lisan memberitahukan kepada pemain dan ofisial tim bahwa sanksi disiplin telah dikenakan. Wasit mempunyai kewenangan untuk mengenakan sanksi disiplin, dari saat ia memasuki lapangan permainan di mana ia ditugaskan, sejak sebelum pertandingan dimulai sampai ia meninggalkan lapangan permainan.

Seorang pemain yang melakukan pelanggaran mendapat sebuah hukuman peringatan atau hukuman pengusiran dari lapangan permainan, baik dilakukan di dalam atau di luar lapangan permainan, apakah di tujukan terhadap seorang lawan, tim sendiri, wasit atau orang lain, dikenakan tindakan disiplin sesuai dengan jenis pelanggaran yang dilakukan.

g) Pelanggaran yang mendapat peringatan

Seorang pemain mendapat peringatan jika pemain tersebut melakukan satu dari tujuh pelanggaran sebagai berikut (Achwani, 2014: 39).

- (1) Berperilaku tidak sportif;
- (2) Berselisih dengan perkataan atau tindakan;
- (3) Tetap melanggar peraturan permainan futsal;
- (4) Mengulur waktu untuk memulai kembali permainan;
- (5) Tidak mentaati untuk menjaga jarak sesuai peraturan permainan saat tendangan sudut, tendangan bebas atau tendangan ke dalam (pemain bertahan);

(6) Memasuki atau memasuki kembali lapangan permainan tanpa ijin wasit, atau melanggar prosedur pergantian pemain;

(7) Sengaja meninggalkan lapangan permainan tanpa seijin wasit;

h) Pelanggaran yang mendapat pengusiran

Seorang pemain atau pemain pengganti diusir dari lapangan permainan jika ia melakukan satu dari tujuh pelanggaran sebagai berikut (Achwani, 2014: 39).

(1) Pelanggaran serius terhadap peraturan permainan;

(2) Bertindak kasar;

(3) Meludahi pemain lawan atau orang lain;

(4) Menghalangi lawan untuk mencetak gol atau menghilangkan kesempatan mencetak gol dengan sengaja memegang bola (ini tidak berlaku untuk seorang penjaga gawang di daerah penalti sendiri);

(5) Menghalangi lawan yang bergerak maju ke gawang timnya dan menghilangkan kesempatan mencetak gol dengan melakukan pelanggaran yang dapat dikenakan hukuman sebuah tendangan bebas atau sebuah tendangan penalti;

(6) Melakukan serangan, penghinaan atau kata-kata caci-maki dan/atau gerakan tubuh;

(7) Menerima peringatan ke dua di dalam pertandingan yang sama;

Seorang pemain pengganti dikenakan pengusiran jika melakukan pelanggaran: menghalangi terciptanya sebuah gol atau jelas sebuah peluang

mencetak gol; Seorang pemain atau pemain pengganti yang dikenakan pengusiran harus meninggalkan sekitar lapangan permainan dan daerah teknik.

13) Peraturan 13: Tendangan Bebas

a) Jenis-Jenis Tendangan Bebas

Tendangan bebas terdiri dari tendangan bebas langsung dan tendangan bebas tidak langsung.

b) Tendangan Bebas Langsung

Isyarat (Achwani, 2014: 39).

Salah satu wasit memberikan isyarat untuk melakukan tendangan bebas dengan mengangkat tangannya di atas kepalanya dan di tempat di mana tendangan akan dilaksanakan. Wasit menunjukkan dengan tangan lainnya ke permukaan lapangan memberi isyarat kepada wasit ke tiga dan pencatat waktu bahwa pelanggaran tersebut adalah sebuah akumulasi pelanggaran (Achwani, 2014: 39).

Bola masuk ke gawang

- (1) Jika sebuah tendangan bebas langsung ditendang secara langsung masuk ke gawang lawan, sebuah gol dinyatakan sah;
- (2) Jika sebuah tendangan bebas langsung ditendang secara langsung masuk ke gawang sendiri, maka tendangan sudut diberikan kepada tim lawan;

Akumulasi Pelanggaran (Achwani, 2014: 39).

- (1) Akumulasi pelanggaran adalah hukuman dengan sebuah tendangan bebas atau tendangan penalti sesuai peraturan 12;
- (2) Akumulasi pelanggaran yang dilakukan setiap tim dalam setiap paruh permainan akan tercatat dalam laporan pertandingan;

- (3) Wasit akan mengizinkan permainan diteruskan oleh tim yang sedang diuntungkan jika sebelumnya tidak melakukan akumulasi pelanggaran ke lima dan tim lawan tidak menghilangkan peluang sebuah gol atau jelas memiliki sebuah peluang untuk mencetak gol;
 - (4) Jika mereka sedang diuntungkan, wasit wajib menggunakan isyarat untuk menunjukkan adanya sebuah akumulasi pelanggaran kepada pencatat waktu dan wasit ke tiga sesegera mungkin setelah bola di luar permainan;
 - (5) Jika perpanjangan waktu sedang dimainkan, akumulasi pelanggaran dari dua paruh waktu berlanjut selama perpanjangan waktu tersebut;
- c) Tendangan Bebas Tidak Langsung

Isyarat

Wasit menunjukkan sebuah tendangan bebas tidak langsung dengan isyarat menaikan tangan di atas kepala. ia mempertahankan dalam posisi tersebut sampai tendangan dilaksanakan dan bola sudah disentuh pemain lain atau bola telah di luar permainan (Achwani, 2014: 39).

Bola Masuk Ke Gawang

Sebuah gol dinyatakan tercipta hanya jika bola setelah menyentuh pemain lain sebelum bola masuk ke gawang (Achwani, 2014: 39).

- (1) Jika sebuah tendangan bebas ditendang langsung masuk ke gawang lawan, maka sebuah pembersihan gawang di berikan kepada tim lawan;
- (2) Jika sebuah tendangan bebas ditendang langsung masuk ke gawang sendiri, maka tendangan sudut diberikan kepada tim lawan;

Prosedur

Untuk kedua tendangan baik tendangan bebas langsung dan tendangan bebas tidak langsung, bola harus diam tak bergerak bila tendangan akan dilaksanakan (Achwani, 2014: 39).

d) Tendangan bebas langsung diawali dengan akumulasi pelanggaran ke enam oleh setiap tim

(1) Pemain melaksanakan tendangan bebas dengan tujuan untuk membuat gol dan tidak boleh untuk diumpan kepada kawan satu tim;

(2) Sekali tendangan bebas dilaksanakan, tidak boleh ada pemain menyentuh bola sampai disentuh oleh penjaga gawang tim bertahan, memantul ke salah satu tiang gawang atau mistar gawang, atau meninggalkan lapangan permainan;

(3) Jika seorang pemain sebuah tim mendapat akumulasi pelanggaran ke enam di daerah tim lawan atau di daerah sendiri hingga garis batas setengah lapangan dan garis bayang paralel dengan garis setengah lapang sampai titik penalti ke dua, tendangan bebas dilaksanakan dari titik penalti ke dua. lokasi dari titik penalti ke dua adalah sebagaimana ditunjukkan dalam peraturan 1. Tendangan bebas dilaksanakan sesuai dengan ketentuan “posisi tendangan bebas;”

(4) Jika seorang pemain mendapat akumulasi pelanggaran ke enam di daerah lapangan permainan sendiri di antara garis bayang 10 meter dan garis gawang tapi di luar daerah penalti, tim penyerang memutuskan apakah melaksanakan dari titik penalti ke dua atau di tempat di mana pelanggaran terjadi;

- (5) Diawali dengan akumulasi pelanggaran ke enam, penambahan waktu diijinkan untuk melaksanakan tendangan bebas langsung sampai selesai dari setiap paruh atau sampai selesai di setiap paruh waktu dari perpanjangan waktu;

e) Posisi Tendangan Bebas

Tendangan Bebas di luar Daerah Penalti

- (1) Semua pemain sekurangnya harus berada 5 meter dari bola sampai bola tersebut dimainkan;
- (2) Bola di dalam permainan bila bola tersebut dimainkan dan bergerak;
- (3) Tendangan bebas dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi atau dari posisi bola saat pelanggaran terjadi (menurut tempat pelanggaran atau dari titik penalti ke dua);

Tendangan Bebas Langsung atau Tidak Langsung di Dalam Daerah Penalti untuk Tim Bertahan

- (1) Semua pemain sekurangnya harus berada 5 meter dari bola sampai bola di dalam permainan;
- (2) Semua pemain harus tetap di luar daerah penalti sampai bola di dalam permainan;
- (3) Bola di dalam permainan bila sudah ditendang langsung ke luar dari daerah penalti;
- (4) Sebuah tendangan bebas diberikan dalam daerah penalti boleh dilaksanakan dari tempat di daerah tersebut;

Tendangan Bebas Langsung di Awali dengan Akumulasi Pelanggaran ke Enam di setiap Paruh Permainan

- (1) Pemain tim bertahan tidak boleh membentuk sebuah dinding pertahanan dari tendangan bebas;
- (2) Pemain yang melakukan tendangan semestinya diidentifikasi;
- (3) Penjaga gawang tetap berada di daerah penaltinya sekurangnya harus berada 5 meter dari bola;
- (4) Pemain tetap berada dalam lapangan permainan, kecuali yang hendak menendang;
- (5) Pemain, kecuali penendang dan penjaga gawang bertahan, tetap di belakang garis bayang menghadapi bola sejajar dengan garis gawang dan di luar daerah penalti, dalam jarak 5 meter dari bola. Mereka tidak boleh menghalangi pemain yang melaksanakan tendangan bebas. Pemain tidak boleh, kecuali penendang, boleh melewati garis bayang sampai bola dalam permainan.

Tendangan Bebas Tidak Langsung untuk Tim Penyerang

- (1) Semua pemain sekurangnya harus berada 5 meter dari bola sampai bola dalam permainan;
- (2) Bola dalam permainan bila bola tersebut ditendang dan bergerak;
- (3) Sebuah tendangan bebas tidak langsung ditendang dilaksanakan di dalam daerah penalti di garis daerah penalti di tempat dekat di mana pelanggaran terjadi;

f) Pelanggaran dan Sanksi

Jika ketika sebuah tendangan bebas dilaksanakan, seorang pemain tim lawan berada dalam posisi jarak yang dekat dengan bola kurang dari yang ditentukan, maka (Achwani, 2014: 39):

Tendangan akan diulang dan pemain yang melanggar mendapat peringatan, jika tidak diterapkan keuntungan atau melakukan pelanggaran lain yang dapat dihukum dengan sebuah tendangan penalti. Jika pelanggaran yang dapat dihukum sebuah tendangan bebas, wasit memutuskan apakah dihukum atas pelanggaran semula atau satu pelanggaran berikutnya yang dilakukan. Jika pelanggaran ke dua dihukum dengan sebuah tendangan penalti atau tendangan bebas langsung, dicatat sebagai sebuah akumulasi pelanggaran bagi tim lawan;

Jika, waktu sebuah tendangan bebas dilaksanakan oleh tim bertahan dari dalam daerah penalti sendiri, bola tidak ditendang langsung keluar dari daerah penalti: tendangan bebas diulang;

Jika tim melaksanakan tendangan bebas menggunakan waktu lebih empat detik:

Wasit memberikan sebuah tendangan bebas tidak langsung kepada tim lawan, harus dilaksanakan dari tempat di mana sebelumnya telah dilakukan memulai kembali permainan (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas);

Diawali dengan akumulasi pelanggaran ke enam, jika pemain melaksanakan tendangan tetapi tidak dengan maksud mencetak sebuah gol :

Wasit memberikan sebuah tendangan bebas tidak langsung kepada tim lawan, harus dilaksanakan dari tempat di mana telah dilakukan memulai kembali permainan;

Diawali dengan akumulasi pelanggaran ke enam, jika sebuah tendangan bebas dilaksanakan tim sendiri oleh seorang pemain yang tidak diidentifikasi lebih dahulu :

Wasit menghentikan permainan, memberikan peringatan yang bersangkutan untuk kelakuan tidak sportif dan memulai kembali pertandingan dengan sebuah tendangan bebas tidak langsung bagi tim bertahan di tempat melaksanakan tendangan bola; tendangan bebas dilaksanakan oleh pemain selain penjaga gawang

Jika, bola sudah dalam permainan, penendang menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangan) sebelum disentuh pemain lain:

Sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, untuk dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas);

Jika, setelah bola dalam permainan, penendang dengan sengaja memegang bola sebelum disentuh pemain lain (Achwani, 2014: 39).

(1) Sebuah tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, untuk dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas) dan tim tersebut diberi hukuman dengan sebuah akumulasi pelanggaran;

- (2) Sebuah tendangan penalti diberikan jika pelanggaran telah dilakukan di dalam daerah penendang, dan tim tersebut diberi hukuman dengan sebuah akumulasi pelanggaran;

Tendangan Bebas di laksanakan oleh Penjaga Gawang

Jika, setelah bola dalam permainan, penjaga gawang menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangannya) sebelum bola tersebut disentuh pemain lain: sebuah tendangan bebas tidak langsung, dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas);

Jika, sesudah bola dalam permainan, penjaga gawang sengaja memegang bola kembali dengan tangannya sebelum disentuh pemain lain (Achwani, 2014: 40):

- (1) Sebuah tendangan bebas langsung, diberikan kepada tim lawan jika pelanggaran terjadi di luar daerah penalti dari penjaga gawang, di laksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas), dan tim tersebut diberi hukuman dengan sebuah akumulasi pelanggaran;
- (2) Sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan jika pelanggaran terjadi di dalam daerah penalti penjaga gawang, dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas);

Jika wasit memberikan isyarat untuk melaksanakan tendangan bebas langsung, diawali dengan akumulasi pelanggaran ke enam, dan sebelum bola dalam permainan dan: seorang pemain dari tim melaksanakan tendangan

pelanggaran peraturan permainan futsal, kecuali jika penendang melaksanakan waktu lebih dari empat detik (Achwani, 2014: 40):

- (1) Wasit mengizinkan melakukan tendangan;
- (2) Jika bola masuk ke gawang, tendangan diulang;
- (3) Jika bola tidak masuk gawang, wasit menghentikan permainan dan memerintahkan pertandingan dimulai kembali dengan sebuah tendangan bebas tidak langsung bagi tim bertahan, untuk melaksanakan tendangan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas);

Seorang pemain dari tim bertahan melanggar peraturan permainan futsal (Achwani, 2014: 40).

- (1) Wasit mengizinkan melakukan tendangan;
- (2) Jika bola masuk ke gawang, sebuah gol disahkan;
- (3) Jika bola tidak masuk ke gawang, tendangan diulang;

Satu atau lebih pemain tim bertahan dan satu atau lebih pemain penyerang melanggar peraturan permainan futsal (Achwani, 2014: 40):

Tendangan di ulang;

Diawali dengan akumulasi pelanggaran ke enam, jika, setelah tendangan bebas harus dilaksanakan (Achwani, 2014: 40):

Penendang tidak dapat menendang ke depan dengan maksud mencetak sebuah Gol: Wasit menghentikan permainan dan memerintahkan pertandingan dimulai kembali dengan sebuah tendangan bebas tidak langsung bagi tim bertahan, harus dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas);

Penendang menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangannya) sebelum disentuh pemain lainnya: sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, harus dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas);

Seorang pemain berbeda dari penendang yang menyentuh bola (kecuali dengan tangannya) sebelum bola tersebut disentuh penjaga gawang bertahan, memantul dari salah satu tiang gawang atau mistar gawang atau meninggalkan lapangan permainan: sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, harus dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas);

Seorang Pemain sengaja Memegang Bola:

- (1) Sebuah tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, harus dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas) dan tim tersebut mendapat hukuman dengan sebuah akumulasi pelanggaran;
- (2) Sebuah tendangan penalti diberikan jika pelanggaran telah dilakukan oleh pemain bertahan di dalam daerah penaltinya sendiri, kecuali untuk penjaga gawang bertahan (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas) dan tim tersebut mendapat hukuman dengan sebuah akumulasi pelanggaran;

Bola di sentuh oleh orang pelaku luar ketika bola bergerak ke depan:

Tendangan diulang;

Bola memantul ke dalam lapangan permainan dari penjaga gawang, mistar gawang atau tiang gawang, dan disentuh seorang pelaku luar:

- (1) Wasit menghentikan permainan;
- (2) Permainan dimulai kembali dengan menjatuhkan bola di tempat di mana bola tersebut disentuh pelaku dari luar di dalam daerah penalti, dalam hal ini satu di antara wasit menjatuhkan bola di dalam garis daerah penalti di dekat tempat di mana bola ketika permainan dihentikan;

Bola pecah atau menjadi rusak ketika dalam permainan dan tanpa lebih dahulu menyentuh tiang gawang, mistar gawang atau pemain lain: tendangan diulang;

14) Peraturan 14: Tendangan Penalti

Sebuah tendangan penalti diberikan terhadap sebuah tim yang melakukan satu dari sepuluh pelanggaran sebuah tendangan bebas langsung, pelanggaran tersebut dilakukan di daerah penaltinya sendiri dan saat bola masih dalam permainan. Gol dapat langsung tercipta dari sebuah tendangan penalti. penambahan waktu dapat diijinkan untuk sebuah tendangan penalti yang dilaksanakan pada akhir setiap paruh atau pada akhir dari setiap paruh dari perpanjangan waktu.

- a) Posisi Bola dan Pemain

Bola :

Harus ditempatkan di titik penalti;

Pemain yang melakukan tendangan penalti: harus lebih dahulu diidentifikasi;

Penjaga Gawang bertahan: harus diingatkan berada di garis gawang, menghadap penendang, di antara kedua tiang gawang sampai bola ditendang;

Para pemain selain dari pada penendang harus berada di tempat :

- (1) Di dalam lapangan permainan;
- (2) Di luar daerah penalti;
- (3) Di belakang titik penalti;
- (4) Sekurangnya harus berada 5 meter dari titik penalti;

Prosedur

- (1) Sesudah penendang mengambil posisi sesuai dengan peraturan permainan, salah satu wasit memberi isyarat untuk melaksanakan tendangan penalti;
- (2) Pemain yang melaksanakan harus menendang bola ke arah depan;
- (3) Bola dalam permainan apabila sudah ditendang dan bergerak ke depan;

Ketika sebuah tendangan penalti dilaksanakan selama waktu normal, atau diberikan penambahan waktu pada paruh permainan atau waktu penuh permainan atau sampai selesai perpanjangan waktu jika ada, diijinkan untuk melaksanakan atau mengulang tendangan penalti, sebuah gol disahkan jika, sebelum melewati di antara ke dua tiang gawang dan di bawah mistar gawang:

Bola menyentuh salah satu atau ke dua tiang gawang atau mistar gawang dan/atau penjaga gawang; Wasit memutuskan kapan tendangan penalti telah selesai dilaksanakan sesuai prosedur.

b) Pelanggaran dan Sanksi

Jika pemain melakukan tendangan penalti tidak menendang bola ke depan : Wasit menghentikan permainan dan memerintahkan pertandingan di mulai kembali dengan sebuah tendangan bebas bagi tim bertahan, harus di laksanakan dari titik penalti (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas);

Jika, ketika sebuah tendangan penalti dilaksanakan, bola ditendang oleh pemain dari tim bersangkutan yang tidak diidentifikasi lebih dahulu: Wasit menghentikan permainan, peringatan diberikan kepada yang bersangkutan untuk melakukan tidak sportif dan memerintahkan pertandingan dimulai kembali dengan sebuah tendangan bebas tidak langsung bagi tim bertahan, dilaksanakan dari titik penalti (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas);

Jika wasit memberikan isyarat untuk melakukan tendangan penalti dan sebelum bola dalam permainan, salah satu mengikuti termasuk: Seorang pemain dari tim yang sama sebagai pemain yang melakukan pelanggaran tendangan peraturan permainan futsal :

- (1) Wasit mengizinkan tendangan dilaksanakan;
- (2) Jika bola masuk ke gawang, tendangan diulang;
- (3) Jika bola tidak masuk ke gawang, wasit menghentikan permainan dan memerintahkan pertandingan dimulai kembali dengan sebuah tendangan bebas tidak langsung bagi tim bertahan, untuk melaksanakan tendangan dari tempat pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas);

Seorang pemain bertahan melakukan pelanggaran peraturan permainan futsal:

- (1) Wasit mengizinkan tendangan dilaksanakan;
- (2) Jika bola masuk ke gawang, sebuah gol disahkan;
- (3) Jika bola tidak masuk ke gawang, tendangan diulang;

Satu atau lebih pemain tim bertahan dan satu atau lebih pemain tim penyerang melakukan pelanggaran peraturan permainan futsal :

Tendangan diulang; jika, sesudah tendangan dilaksanakan : Penendang menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangannya) sebelum bola tersebut disentuh pemain lain:

Sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat Peraturan 13 – Posisi Tendangan Bebas);

Penendang sengaja memegang bola sebelum disentuh pemain lain : sebuah tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas) dan tim tersebut diberi hukuman dengan sebuah akumulasi pelanggaran;

Bola disentuh oleh seorang pelaku dari luar membuat bola bergerak ke depan: tendangan diulang kembali;

Bola memantul ke dalam lapangan permainan dari penjaga gawang, mistar gawang atau tiang gawang, dan disentuh oleh seorang pelaku dari luar:

(1) Wasit menghentikan permainan;

(2) Permainan dimulai kembali dengan menjatuhkan bola di tempat di mana bola tersebut disentuh seorang pelaku dari luar, atau bola tersebut disentuh oleh pelaku dari luar di dalam daerah penalti, dalam hal ini satu dari wasit menjatuhkan bola di dalam garis daerah penalti di dekat tempat di mana bola ketika permainan dihentikan;

Bola pecah atau menjadi rusak ketika bola dalam permainan dan tidak lebih dahulu menyentuh tiang gawang, mistar gawang atau pemain : Tendangan diulang;

15) Peraturan 15: Tendangan ke Dalam

a) Tendangan ke Dalam

Tendangan ke dalam adalah sebuah cara memulai kembali permainan. tendangan ke dalam diberikan kepada lawan dari pemain yang terakhir menyentuh bola ketika seluruh bola melewati garis samping, baik bergulir dalam lapangan maupun melayang di udara; sebuah gol tidak dapat tercipta langsung dari tendangan ke dalam.

b) Posisi Pemain

Pemain Lawan harus :

- (1) Di dalam lapangan permainan;
- (2) Berjarak sekurangnya harus berada 5 meter dari tempat garis samping di mana tendangan ke dalam di laksanakan;

c) Posisi Tendangan ke Dalam

Di saat mengumpan bola, penendang :

- (1) Satu kaki berada di garis samping atau di atas bagian luar lapangan permainan;
- (2) Menendang bola, harus diam tak bergerak, baik dari tempat di mana bola
- (3) Meninggalkan lapangan permainan atau di luar lapangan di sebuah jarak tidak lebih dari pada 25 cm dari tempat tersebut;

- (4) Mengumpan Bola dalam waktu empat detik sudah harus dilaksanakan;

Bola dalam permainan ketika bola tersebut memasuki lapangan permainan.

d) Pelanggaran dan Sanksi

Jika, ketika sebuah tendangan ke dalam akan dilaksanakan, seorang lawan berjarak dekat dengan bola kurang dari jarak yang dipersyaratkan : Tendangan diulang kembali oleh tim yang sama dan pemain yang melanggar diberi peringatan, jika tidak keuntungan dapat diterapkan atau sebuah pelanggaran dihukum dengan sebuah tendangan bebas atau tendangan penalti dilaksanakan oleh tim lawan dari pemain yang melaksanakan tendangan ke dalam;

Jika seorang lawan berlaku tidak sportif mengganggu atau menghalangi Pemain yang melaksanakan tendangan ke dalam: Ia diberikan peringatan untuk kelakuan tidak sportif;

Untuk pelanggaran lain dari prosedur tendangan ke dalam : Tendangan ke dalam oleh pemain lawan;

Tendangan ke dalam oleh pemain lain selain penjaga gawang. Jika bola dalam permainan dan pemain melaksanakan tendangan ke dalam menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangannya) sebelum bola tersebut disentuh pemain lain: Sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat Peraturan 13 – Posisi Tendangan Bebas);

Jika bola dalam permainan dan pemain melaksanakan tendangan ke dalam sengaja memegang bola kembali sebelum disentuh pemain lain:

(1) Sebuah tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas) dan tim tersebut diberi hukuman dengan sebuah akumulasi pelanggaran;

- (2) Sebuah tendangan penalti diberikan jika pelanggaran dilakukan di dalam daerah penalti dari pemain yang melaksanakan tendangan ke dalam dan tim tersebut di beri hukuman dengan sebuah akumulasi pelanggaran;

Tendangan ke dalam oleh penjaga gawang

Jika bola dalam permainan dan penjaga gawang menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangannya) sebelum bola tersebut disentuh pemain lain: Sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas);

Jika bola dalam permainan dan penjaga gawang sengaja memegang bola sebelum bola tersebut disentuh pemain lain :

- (1) Sebuah tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan jika pelanggaran terjadi di luar daerah penalti penjaga gawang, dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas) dan tim tersebut diberi hukuman dengan sebuah akumulasi pelanggaran;
- (2) Sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan jika pelanggaran terjadi di dalam daerah penalti penjaga gawang, dilaksanakan dari garis daerah penalti di tempat dekat di mana pelanggaran terjadi (lihat Peraturan 13 – Posisi Tendangan Bebas);

16) Peraturan 16: Pembersihan Gawang (*Goal Clearance*)

Pembersihan gawang adalah sebuah cara dari memulai kembali permainan. Sebuah pembersihan gawang adalah diberikan ketika bola keseluruhannya telah melewati garis gawang, salah satunya bergulir dalam

lapangan atau melayang di udara, terakhir disentuh seorang pemain tim penyerang, dan sebuah gol tidak tercipta sesuai ketentuan peraturan 10. Sebuah gol tidak tercipta langsung dari sebuah pembersihan gawang.

Posisi Pemain

Pemain lawan harus: di dalam lapangan permainan dan di luar daerah penalti dari tim yang melaksanakan pembersihan gawang sampai bola dalam permainan;

Prosedur

- (1) Bola dilempar dari tempat di dalam daerah penalti penjaga gawang dari tim bertahan;
- (2) Penjaga gawang tim bertahan melakukan pembersihan gawang dalam empat detik sudah dilakukan;
- (3) Bola dalam permainan ketika bola tersebut dilempar langsung ke luar dari daerah penalti oleh penjaga gawang dari tim bertahan;

Pelanggaran dan Sanksi

Jika bola tak dilempar langsung ke luar daerah penalti dari sebuah pembersihan gawang: Pembersihan gawang diulang kembali, tetapi hitungan empat detik tidak diulangi dan hitungan dilanjutkan penjaga gawang harus melaksanakan kembali pembersihan gawang;

Jika bola dalam permainan dan penjaga gawang menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangannya) sebelum disentuh pemain lainnya : Sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, harus dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat Peraturan 13 – Posisi Tendangan Bebas);

Jika bola dalam permainan dan penjaga gawang sengaja memegang bola sebelum bola tersebut disentuh pemain lain :

- (1) Sebuah tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan jika pelanggaran terjadi di luar daerah penalti penjaga gawang, harus dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas) dan tim tersebut diberikan hukuman dengan sebuah akumulasi pelanggaran;
- (2) Sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan jika pelanggaran terjadi terjadi di dalam daerah penalti penjaga gawang, harus dilaksanakan dari garis daerah penalti di tempat dekat di mana pelanggaran terjadi (lihat Peraturan 13 – Posisi Tendangan Bebas);

Jika bola dalam permainan dan penjaga gawang menyentuh bola kembali di setengah dari lapangan permainan sendiri sesudah itu secara sengaja bola dimainkan kepadanya oleh pemain satu tim tanpa seorangpun lawan memainkan atau menyentuh bola tersebut : Sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, harus dilaksanakan dari garis daerah penalti di tempat dekat di mana pelanggaran terjadi (lihat Peraturan 13 – Posisi Tendangan Bebas);

Jika pembersihan gawang tidak dilaksanakan dalam empat detik: sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, harus dilaksanakan dari garis daerah penalti di tempat dekat di mana pelanggaran terjadi (lihat Peraturan 13 – Posisi Tendangan Bebas);

Jika pembersihan gawang dilaksanakan dengan pemain penyerang di dalam daerah penalti: pembersihan gawang diulang kembali jika ada pemain

penyerang menyentuh bola atau mencegah pembersihan gawang dari yang seharusnya dilaksanakan;

Di dalam pertandingan ada pelanggaran lainnya dari peraturan permainan: pembersihan gawang diulang kembali. Jika pelanggaran dilakukan oleh tim yang melakukan pembersihan gawang, hitungan empat detik tidak diulang dan hitungan dilanjutkan penjaga gawang harus melaksanakan kembali pembersihan gawang;

17) Peraturan 17: Tendangan Sudut

Tendangan sudut adalah salah satu cara memulai kembali permainan. sebuah tendangan sudut diberikan ketika seluruh bagian bola melewati garis gawang, baik bergulir dalam lapangan maupun melayang di udara setelah terakhir menyentuh pemain tim bertahan, dan tidak tercipta gol, sesuai dengan peraturan 10. Gol dapat tercipta langsung dari sebuah tendangan sudut, tetapi hanya berlaku bagi pemain dari tim lawan.

Posisi Bola dan Pemain

Bola harus : di dalam busur sudut yang terdekat dengan ujung di mana bola berada dipersilangan garis gawang;

Pemain lawan harus : di dalam lapangan permainan sekurangnya harus berjarak 5 meter dari busur sudut sampai bola dalam permainan;

Prosedur

- (1) Bola harus ditendang oleh pemain dari tim penyerang;
- (2) Tim yang melaksanakan tendangan harus mengumpan bola dalam empat detik sudah dilaksanakan;
- (3) Bola dalam permainan ketika sudah ditendang dan bergerak;

Pelanggaran dan Sanksi

Jika, ketika sebuah tendangan sudut dilaksanakan, seorang lawan berada dekat bola kurang dari jarak yang seharusnya: tendangan sudut dilaksanakan kembali oleh tim yang sama dan pemain yang melanggar diberi peringatan, kecuali keuntungan diterapkan atau sebuah pelanggaran dihukum dengan sebuah tendangan bebas atau tendangan penalti atas apa yang dilakukan oleh tim bertahan;

Jika seorang lawan melakukan hal yang tidak sportif seperti mengganggu atau menghalangi pemain melaksanakan tendangan sudut: ia diberi peringatan untuk perilaku tidak sportif;

Jika tendangan sudut tidak dilaksanakan dalam empat detik: sebuah pembersihan gawang diberikan kepada tim lawan;

Dalam pertandingan ada pelanggaran lain dari prosedur posisi bola: tendangan dilaksanakan kembali, jika pelanggaran dilakukan oleh tim yang melakukan tendangan, empat detik hitungan tidak diulang kembali dan hitungan dilanjutkan penendang harus melaksanakan kembali tendangan sudut;

Tendangan sudut dilaksanakan oleh pemain selain penjaga gawang. Jika bola dalam permainan dan pemain penendang menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangan) sebelum bola tersebut disentuh pemain lain: Sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat Peraturan 13 – Posisi Tendangan Bebas);

Jika bola dalam permainan dan penendang sengaja memegang bola sebelum disentuh pemain lain;

(1) Sebuah tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas), dan tim tersebut diberikan hukuman dengan sebuah akumulasi pelanggaran;

(2) Sebuah tendangan penalti diberikan jika pelanggaran telah dilakukan di dalam daerah penalti dari pemain yang melaksanakan tendangan dan tim tersebut diberikan hukuman dengan sebuah akumulasi pelanggaran;

Tendangan sudut dilaksanakan oleh penjaga gawang jika bola dalam permainan dan penjaga gawang menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangannya) sebelum disentuh pemain lainnya: Sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat Peraturan 13 – Posisi Tendangan Bebas);

Jika bola dalam permainan dan penjaga gawang sengaja memegang bola sebelum disentuh pemain lain:

(1) Sebuah tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 – posisi tendangan bebas), dan tim tersebut diberikan hukuman dengan sebuah akumulasi pelanggaran;

(2) Sebuah tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan jika pelanggaran terjadi di dalam daerah penalti penjaga gawang, dilaksanakan dari tempat di mana pelanggaran terjadi (lihat peraturan 13 - posisi tendangan bebas);

c. Teknik Dasar Olahraga Futsal

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

Seperti halnya dalam sepakbola pada olahraga futsal ada beberapa teknik yang digunakan dalam permainan. Irawan (2009: 21) menyatakan teknik bermain futsal yaitu mengumpan (*passing*), menerima (*receiving*), mengumpan lambung (*chipping*), menggiring (*dribbling*), menembak (*shooting*), dan menyundul (*heading*). Jaya (2008: 63-67) menyatakan beberapa teknik tersebut adalah sebagai berikut:

1) Keterampilan Dasar Mengumpan (*Passing*)

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

sasaran yang diinginkan tercapai. Keberhasilan mengumpan ditentukan oleh kualitasnya, tiga hal dalam kualitas mengumpan: (1) keras, (2) akurat, dan (3) mendarat. Lhaksana (2011: 30) menyatakan dalam melakukan *passing*:

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

2) Keterampilan Dasar Menahan Bola (*Controlling*)

Lhaksana (2011: 31), keterampilan *control* (menahan bola) haruslah menggunakan telapak kaki (*sole*). Dengan permukaan lapangan yang rata, bola akan bergulir cepat sehingga para pemain harus dapat mengontrol dengan baik. Apabila menahan bola jauh dari kaki, lawan akan mudah merebut bola. Susworo, dkk (2009), menyatakan *controlling* adalah kemampuan pemain saat menerima bola sampai pemain tersebut akan melakukan gerakan selanjutnya terhadap bola. Gerakan selanjutnya tersebut seperti mengumpan, menggiring ataupun menembak ke gawang. Sesuai dengan karakteristik permainan futsal, maka teknik *controlling* yang dominan digunakan adalah dengan kaki, meskipun dapat dilakukan dengan semua anggota badan selain tangan. Lhaksana (2011: 31) menyatakan hal yang harus dilakukan dalam melakukan menahan bola: (1) Selalu melihat datangnya arah bola, (2) Jaga keseimbangan pada saat datangnya bola, (3) Sentuh atau tahan menggunakan telapak kaki, agar bolanya diam tidak bergerak dan mudah dikuasai.

3) Keterampilan Dasar Mengumpan Lambung (*Chipping*)

Lhaksana (2011: 32), menyatakan keterampilan *chipping* sering dilakukan dalam permainan futsal untuk mengumpan bola di belakang lawan atau dalam situasi lawan bertahan satu lawan satu. Teknik ini hampir sama dengan teknik *passing*. Perbedaannya terletak pada saat *chipping* menggunakan bagian atas ujung sepatu dan perkenaannya tepat di bawah bola. Susworo, dkk (2009), menyatakan *chipping* adalah gerakan menendang bola yang lebih mengutamakan akurasi tendangan tanpa menggunakan kekuatan dan kecepatan tendangan. Gerakan menendang bola yang dimaksud lebih cenderung sebagai gerakan menyendok bola. Lhaksana (2011: 32) menyatakan *chipping* dapat dilakukan untuk mengumpan maupun untuk memasukkan bola ke gawang lawan, gerakannya sebagai berikut:

- a) Pada saat melakukan *passing*, kaki tumpu di samping bola dengan jari-jari kaki lurus menghadap arah yang akan dituju, bukan kaki yang akan melakukan.
- b) Gunakan kaki bagian ujung kaki bagian atas untuk mengumpan lambung.
- c) Konsentrasikan pandangan pada bola tepat di bawah bola menyentuhnya.
- d) Kunci atau kuatkan tumit agar saat melakukan sentuhan dengan bola lebih kuat.
- e) Diteruskan gerakan lanjutan, dimana setelah sentuhan dengan bola dalam mengumpan lambung ayunan kaki jangan dihentikan.

4) Keterampilan Dasar Menggiring Bola (*Dribbling*)

Dribbling adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki semua pemain karena semua pemain harus menguasai bola saat bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Lhaksana (2011 :33), menyatakan *dribbling* merupakan kemampuan yang dimiliki setiap pemain dalam menguasai bola

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

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

5) Keterampilan Dasar Menembak (*Shooting*)

Shooting merupakan ketrampilan dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Lhaksana (2011: 34), menyatakan *shooting* merupakan cara untuk menciptakan gol. Ini disebabkan seluruh pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan gol dan memenangkan pertandingan atau permainan. *Shooting* dapat dibagi menjadi dua teknik, yaitu *shooting* menggunakan punggung kaki dan ujung sepatu atau ujung kaki. Susworo, dkk., (2009), menyatakan *shooting* adalah tendangan ke arah gawang untuk menciptakan gol. Sugiyanto (1997: 17), menyatakan teknik *shooting* adalah:

- a) Ada awalan sebelum tendangan,
- b) Posisi pemain membentuk sudut kurang lebih 30 derajat disamping bola,
- c) Penempatan kaki tumpu sesaat setelah *shooting* disamping hampir sejajar dengan bola,
- d) Sesaat akan menendang, kaki ayun menarik ke belakang dan selanjutnya gerakan melepas ke depan,
- e) Perkenaan bola adalah kaki bagian dalam atau biasa disebut plesing,
- f) Pandangan mata sesaat *impact* melihat bola selanjutnya mengikuti arah sasaran,
- g) Setelah melepas tendangan masih ada lanjutan (*follow through*)

Tenang (2008: 84) *shooting* adalah menendang bola dengan keras, guna mencetak gol. Ini juga merupakan bagian tersulit karena perlu kematangan dan kecerdikan pemain dalam menendang bola agar tidak bisa dijangkau atau ditangkap kiper. Lebih lanjut Lhaksana, (2011: 34) menyatakan *shooting* merupakan teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Teknik ini merupakan cara untuk menciptakan gol. Ini disebabkan seluruh pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan gol dan memenangkan pertandingan atau permainan. *Shooting* dapat dibagi menjadi dua teknik, yaitu *shooting* menggunakan punggung kaki dan ujung sepatu atau ujung kaki.

Irawan (2009: 33) menembak bola ke arah gawang merupakan salah satu tujuan dari menendang dalam permainan futsal. Lebih lanjut Irawan (2009: 34) juga berpendapat kemampuan melakukan shooting dengan kuat dan akurat menggunakan kedua kaki baik kaki kanan maupun kaki kiri adalah faktor yang paling penting karena keberhasilan seorang pemain sebagai pencetak gol tergantung dari faktor tersebut. Lhaksana (2011: 34) *shooting* memiliki ciri khas laju bola yang sangat cepat dan keras serta sulit diantisipasi oleh penjaga gawang, teknik *shooting* sebagai berikut:

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

b) *Shooting* Menggunakan Ujung Sepatu

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

Lhaksana (2011: 34), ada lima teknik yang perlu diperhatikan dalam melakukan *shooting* atau menembak dengan ujung kaki, ialah: 1) Posisi badan berada di belakang bola. 2) Kaki yang digunakan sebagai tumpuan. 3) Tempatkan bagian ujung kaki / sepatu, tepat di bagian tengah bola. 4) Tendang dengan mendorong bola dengan ujung kaki / sepatu. 5) Setelah menendang kaki sedikit ditarik kembali ke belakang.

Teknik *shooting* dengan menggunakan kaki bagian dalam sama halnya dengan *shooting* menggunakan punggung kaki, hanya bedanya pada saat melakukan *shooting* perkenaan kaki tepat dikaki bagian dalam.

- a) Berdiri dengan sikap tubuh menghadap ke arah bola.
- b) Posisikan kaki kiri untuk bertumpu di samping bola dengan lutut sedikit ditekuk.
- c) Pastikan tubuh agak sedikit dicondongkan ke belakang.
- d) Untuk keseimbangan, tekuk sedikit kedua tangan di samping badan.
- e) Fokuslah ke arah bola dan pada sasaran tembak.
- f) Bidik bola tepat di bagian tengahnya dengan bagian dalam dari kaki.
- g) Kemudian, ayunkan kaki kanan dari belakang ke depan dan tendang bolanya dengan sasaran bola berada di bagian samping.
- h) Setelah menendang, tumpu berat badan ke kaki kanan atau yang dipakai untuk menendang.
- i) Mendarat dengan baik dengan mendahulukan kaki kanan tersebut.

6) Keterampilan Dasar Menyundul Bola (*Heading*)

Menyundul bola ini dapat dilakukan untuk mengoper dan mengarahkan bola ke teman, menghalau bola di daerah pertahanan, mengontrol bola atau mengendalikan bola dan melakukan sundulan untuk mencetak gol. Ditinjau dari posisi tubuhnya menyundul bola dapat dilakukan sambil berdiri, melompat dan

sambil melompat. Pentingnya menyundul bola dalam permainan futsal tidak seperti dalam permainan sepakbola *konvensional*, tetapi ada situasi ketika pemain perlu menggunakan teknik menyundul bola dari serangan lawan dan dalam menciptakan gol.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa teknik yang harus dikuasai dalam bermain futsal. Teknik tersebut di antaranya yaitu mengumpan (*passing*), menerima (*receiving*), mengumpan lambung (*chipping*), menggiring (*dribbling*), menembak (*shooting*), dan menyundul (*heading*).

3. Hakikat Ekstrakurikuler Futsal

a. Pengertian Ekstrakurikuler

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

Ekstrakurikuler adalah program kurikuler yang alokasinya tidak dicantumkan di kurikulum. Kegiatan ekstrakurikuler menjembatani kebutuhan perkembangan peserta didik yang berbeda; seperti perbedaan sense akan nilai moral dan sikap, kemampuan, dan kreativitas. Melalui partisipasi peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler peserta didik dapat belajar dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan orang lain, serta menemukan dan mengembangkan potensi dalam diri setiap individu. Kegiatan ekstrakurikuler juga memberikan manfaat sosial yang besar (Depdikbud, 2013: 10).

Usman (2013: 22) menyatakan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya dari berbagai bidang studi. Hastuti (2008: 63), menyatakan bahwa ekstrakurikuler adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan penguasaan bahan kajian dan pelajaran dengan lokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan pada kebutuhan. Kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan program kurikuler atau kunjungan studi ke tempat-tempat tertentu.

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

bersosialisasi dan berinteraksi secara langsung dan rutin karena ada beberapa ekstrakurikuler yang terprogram.

b. Tujuan Esktrakurikuler

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

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

Wahyudi (2009: 40) menyatakan bahwa KEGIATAN ekstrakurikuler olahraga bertujuan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa, menyalurkan minat dan bakat serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya. Di dalam kegitanannya para siswa dapat memilih cabang olahraga yang diminatinya seperti bola voli, bola basket, sepak bola, pencak silat, bulu tangkis, atletik dan lain-lain. Melalui kegiatan ekstrakurikuler olahraga di samping siswa memperdalam dan memperluas pengetahuan, juga dapat dimanfaatkan sebagai upaya untuk melakukan pembinaan, pemantapan, dan pembentukan nilai-nilai

kepribadian siswa, yang meliputi: kerjasama, saling menghargai, sportivitas, semangat dan percaya diri (Nurcahyo, 2013: 102).

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

Sama halnya dengan pendapat Suryosubroto (2009: 34) bahwa ekstrakurikuler atau kegiatan fisik manusia yang berpengaruh terhadap kepribadian dari pelakunya. Selanjutnya Suryosubroto meyakini bahwa ekstrakurikuler dapat membentuk pribadi seseorang yang mampu bersikap *sportif*, bertanggung jawab, mandiri, dan mau melaksanakan tugas sehari-hari. Ibrahim (2001: 26) menyatakan bahwa kurikulum pendidikan jasmani dewasa ini adalah untuk mengembangkan sikap yang positif, dan meningkatkan motivasi anak-anak, agar mereka mampu mengembangkan dan memelihara suatu gaya hidup aktif, yang menjadi kebiasaan orang dewasa. Masih diungkapkan Ibrahim (2001: 26)

dampak dari pendidikan jasmani dan olahraga salah satunya adalah adanya perbaikan hubungan sosial salah satunya adalah munculnya empati. Dimana empati merupakan rasa hormat dalam hubungan dan dalam mengendalikan sikap.

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga adalah kegiatan olahraga yang dilaksanakan di luar jam pelajaran dan kegiatan ini merupakan kegiatan yang sifatnya pilihan. Dalam kegiatan yang bersifat pilihan dijelaskan bahwa kegiatan ekstrakurikuler diperuntukkan bagi peserta didik yang ingin mengembangkan bakat dan kegemarannya dalam cabang olahraga serta lebih membiasakan hidup sehat (Subekti, 2015: 111).

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

c. Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 1 Gamping

Salah satu sekolah menengah atas di Yogyakarta yang menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler olahraga futsal adalah SMA Negeri 1 Gamping Sleman. Kegiatan ekstrakurikuler futsal dilaksanakan satu kali dalam Seminggu, yaitu hari Selasa dijadwalkan pukul 15.30-17.30 WIB. Jumlah siswa yang antusias dan berminat mengikuti ekstrakurikuler futsal cukup banyak, bisa dilihat dari siswa yang mengikuti latihan yaitu sekitar kurang lebih 30 orang peserta. Tim futsal pernah menjuarai event futsal pada ajang PAF (putih abu abu futsal) ini pada

tahun 2012. Dilihat dari jumlah siswa yang lumayan banyak dan hanya dilatih oleh satu orang, tentu pembelajaran ekstrakurikuler futsal berjalan kurang efektif, pengetahuan siswa mengenai peraturan futsal belum maksimal sehingga tujuan untuk meraih prestasi dalam futsal juga akan terhambat.

4. Karakteristik Siswa SMA

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

Yusuf (2012: 16), mengemukakan bahwa fase-fase masa remaja dibagi menjadi 3 fase yaitu: (1) Umur 12-15 tahun masa remaja awal, (2) Umur 15-18 tahun masa remaja tengah, (3) Umur 18-21 tahun umur remaja akhir. Selanjutnya Yusuf (2012: 16) mengemukakan ciri remaja secara umum, remaja merupakan peralihan dari masa anak ke masa dewasa. Remaja sering kali menunjukkan sifat-

sifat karakteristik seperti: kegelisahan, kebimbangan karena terjadi pertentangan keinginan untuk mencoba mengkhayal dan aktivitas berkelompok, sedangkan ciri-ciri secara khusus antara lain:

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

Masa remaja perkembangan sangat pesat dialami seseorang. Seperti yang diungkapkan Desmita (2009: 36) beberapa karakteristik peserta didik SMA antara lain:

- a. terjadi ketidak seimbangan antara proporsi tinggi dan berat badan;
- b. mulai timbul ciri-ciri seks sekunder;
- c. kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul dan keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan orang tua;
- d. senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa;
- e. mulai mempertanyakan secara *skeptic* mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan;
- f. reaksi dan ekspresi emosi masih labil;
- g. mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial; dan
- h. kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

Dewi (2012: 5) menambahkan “periode remaja awal (12-18) memiliki ciri-ciri: (1) anak tidak suka diperlakukan seperti anak kecil lagi; dan (2) anak mulai bersikap kritis”. Remaja merupakan fase antara fase anak-anak dengan fase

dewasa, dengan demikian perkembangan-perkembangan terjadi pada fase ini. Seperti yang diungkapkan oleh Desmita (2009: 190-192) “secara garis besar perubahan/perkembangan yang dialami oleh remaja meliputi perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan psikososial”.

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

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

- h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa.
Remaja mulai menempatkan diri pada perilaku yang berhubungan dengan status dewasa.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan yang mencolok yang dialami oleh remaja adalah dari segi perkembangan fisik dan psikologis. Berdasarkan perkembangan-perkembangan yang dialami oleh remaja, diketahui ada beberapa perbedaan perkembangan yang dialami antara remaja putra dan putri memiliki perkembangan yang berbeda.

B. Penelitian yang Relevan

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

- 1 Penelitian yang relevan dilakukan oleh Rinanda Dwi Tanjung Putro (2017) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peraturan Futsal Peserta Ekstrakurikuler Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa pemberian tes pengetahuan kepada 90 siswa di sekolah yang mempunyai ekstrakurikuler futsal yang telah diakui kepala sekolah sebagai sampel penelitian. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa: tidak ada siswa (0,0%) berada pada kategori baik sekali, 27 siswa (30%) berada pada kategori baik, 37 siswa (41,1%) berada pada kategori cukup, 22 siswa (24,5%) berada pada kategori kurang, 4 siswa (4,4%) berada pada kategori sangat kurang.
- 2 Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Zulkarnain (2015) dengan judul “Tingkat Pemahaman Taktik dan Strategi Pemain Unit Kegiatan Mahasiswa

Sepakbola Universitas Negeri Yogyakarta dalam Bermain Sepakbola”. Metode penelitian tersebut adalah deskriptif kuantitatif dengan metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Jenis sampel yang digunakan UKM UNY Sepakbola berjumlah 50 orang diambil secara *random*. Teknik analisis data adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase. Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian ini adalah tingkat pemahaman UKM Sepakbola UNY terhadap taktik dan strategi dalam bermain sepakbola dalam kategori “sangat baik” sebanyak 4 pemain dengan presentase 13,3%, “baik” sebanyak 26 pemain 86,7%, kategori “sedang”, “rendah”, dan “sangat rendah” 0%. Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian tingkat pemahaman taktik dan strategi pemain UKM UNY sepakbola berada di kategori baik.

- 3 Penelitian yang dilakukan oleh Danang Aji Setyawan & Pandu Kresnapati (2019) yang berjudul “Analisis Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Futsal (*Laws of The Game*) pada Pelatih Futsal di Jawa Tengah”. Penelitian ini dilatarbelakangi dengan asumsi kurang berjalannya kompetisi futsal yang berada di Jawa Tengah dan belum diketahuinya Tingkat Pemahaman Pelatih Tentang Peraturan Permainan Futsal (*Laws Of The Game*) Pelatih Futsal di Jawa Tengah. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Instrumen yang telah tersusun tersebut dikonsultasikan kepada ahli, selanjutnya dilakukan untuk uji validitas dengan hasil 0,89 dan uji reliabilitas sebesar 0,762. Populasi yang

dipakai dalam penelitian ini adalah Pelatih Futsal yang berada di Jawa Tengah dengan jumlah 40 orang. Teknik analisis data yang dilakukan adalah dengan menggunakan analisis deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peraturan permainan Futsal (*Laws Of The Game*) Pelatih Futsal di Jawa Tengah berada pada kategori kategori tinggi sebesar 85,2% (34 orang), kategori sedang sebesar 14,8% (6 orang) dan kategori rendah sebesar 0% (tidak ada). Mayoritas subjek penelitian memiliki pemahaman yang baik mengenai peraturan lapangan permainan disebabkan peraturan ini tidak memerlukan penalaran yang sulit dalam mengambil keputusan.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teoritik, pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan.

Kaitannya dengan masalah pengetahuan tentang peraturan permainan futsal, maka pengetahuan tentang peraturan permainan futsal meliputi pengetahuan tentang pengertian permainan futsal, pengetahuan tentang cara permainan futsal secara benar, dan pengetahuan tentang pentingnya strategi dan

taktik dalam futsal. Pengetahuan tentang peraturan permainan futsal sangat penting bagi siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal sebagai salah satu pendidikan promotif untuk menghindari adanya ketidak pahaman dan kesalahan dalam pelaksanaan permainan futsal. Dengan dimilikinya pengetahuan tentang peraturan permainan futsal siswa tersebut akan dapat menjalankan permainan dengan baik sesuai dengan strategi dan taktik dalam olahraga futsal.

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

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Budiwanto (2017: 147) menyatakan bahwa penelitian deskriptif bertujuan mendeskripsikan, memaparkan kejadian yang terjadi saat ini, menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang secara sistematis, akurat, dan faktual berdasarkan data-data tentang sifat-sifat atau faktor-faktor tertentu yang diteliti. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk pemecahan masalah secara sistematis dan faktual mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes benar-salah. Sesuai dengan hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan futsal peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Gamping Sleman.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SMA Negeri 1 Gamping Sleman yang beralamat di Jl. Tegalyoso, Area Sawah, Banyuraden, Kec. Gamping, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55293. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

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

ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Gamping Sleman yang berjumlah 25 siswa, yang diambil dengan teknik *total sampling*.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Gamping Sleman. Secara operasional definisinya yaitu merupakan segala sesuatu pengalaman yang telah dicatat dalam otak maupun ingatan manusia terkait peraturan permainan futsal peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Gamping Sleman yang diukur menggunakan instrumen tes benar atau salah.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Arikunto (2010: 89), menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan yaitu tes soal pilihan benar dan salah. Arikunto (2010: 165) menyatakan bahwa “tes benar-salah ini soal-soalnya berupa pernyataan-pernyataan (*statement*)”. *Statement* tersebut ada yang benar dan ada yang salah. Dari segi pengerjaan atau menjawab soal pernyataan ini dikerjakan tanpa pembetulan (*without correction*) yaitu siswa hanya diminta untuk menandai huruf B atau S tanpa memberikan jawaban yang benar jika jawaban tersebut salah.

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Rinanda Tanjung Purnama Putro yang dibuat pada tahun 2017. Instrumen tersebut telah dilakukan uji validitas untuk mengetahui kevalidan dan kesahihan suatu instrumen dengan pernyataan yang valid dan dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian sebanyak 45 butir soal dan uji reliabilitas dengan hasil koefisien reliabilitas 0,901 sehingga dapat disimpulkan bahwa angket yang akan digunakan reliabel. Kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Faktor	Indikator	No. Soal
Pengetahuan Peraturan Futsal	Memilih	Lapangan	1,2,3
		Bola	4,5,6
		Jumlah Pemain	7,8,9
		Perlengkapan Pemain	10,11,12
		Wasit dan Asisten Wasit	13,14,15
		Durasi Pertandingan	16,17,18
		Memulai dan memulai kembali permainan	19,20,21
		Bola di dalam dan di luar permainan	22,23,24
		Cara Mencetak Gol	25,26,27
		Pelanggaran dan Perbuatan tidak sopan	28,29,30
		Tendangan Bebas	31,32,33
		Tendangan Penalti	34,35,36
		Tendangan ke dalam	37,38,39
		Pembersih Gol	40,41,42
		Tendangan Sudut	43,44,45
Jumlah			45

2. Teknik Pengumpulan Data

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

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

F. Validitas dan Reliabilitas

Penelitian ini tidak menggunakan uji coba instrumen, karena dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik *one shoot*. Menurut Arikunto (2010: 127), “*One shoot* atau pengukuran sekali saja”. Artinya ketika pertama kali menyebarkan angket ke responden, maka hasil dari satu kali penyebaran angket dipakai dalam subjek penelitian yang sesungguhnya.

1. Uji Validitas

Pendapat Arikunto (2010: 96) bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2010: 46). Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Hasil uji validitas instrumen pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Validitas Instrumen

Butir	r hitung	r tabel (df 25;5%)	Keterangan	Butir	r hitung	r tabel (df 25;5%)	Keterangan
01	0,544	0,381	Valid	24	0,459	0,381	Valid
02	0,559	0,381	Valid	25	0,584	0,381	Valid
03	0,444	0,381	Valid	26	0,454	0,381	Valid
04	0,448	0,381	Valid	27	0,557	0,381	Valid
05	0,595	0,381	Valid	28	0,557	0,381	Valid
06	0,583	0,381	Valid	29	0,535	0,381	Valid
07	0,444	0,381	Valid	30	0,484	0,381	Valid
08	0,454	0,381	Valid	31	0,559	0,381	Valid
09	0,588	0,381	Valid	32	0,545	0,381	Valid
10	0,554	0,381	Valid	33	0,555	0,381	Valid
11	0,385	0,381	Valid	34	0,544	0,381	Valid
12	0,454	0,381	Valid	35	0,455	0,381	Valid
13	0,588	0,381	Valid	36	0,544	0,381	Valid
14	0,444	0,381	Valid	37	0,449	0,381	Valid
15	0,554	0,381	Valid	38	0,544	0,381	Valid
16	0,533	0,381	Valid	39	0,585	0,381	Valid
17	0,475	0,381	Valid	40	0,565	0,381	Valid
18	0,595	0,381	Valid	41	0,579	0,381	Valid
19	0,459	0,381	Valid	42	0,587	0,381	Valid
20	0,545	0,381	Valid	43	0,544	0,381	Valid
21	0,439	0,381	Valid	44	0,544	0,381	Valid
22	0,473	0,381	Valid	45	0,457	0,381	Valid
23	0,445	0,381	Valid				

Berdasarkan hasil analisis, menunjukkan bahwa dari 45 butir semua butir valid, hal tersebut dikarenakan $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}} (df 25)$.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 41). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha*

Cronbach (Arikunto, 2010: 47). Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,952	45

G. Teknik Analisis Data

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

$$P = \%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Sudijono, 2009: 40)

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

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

N : Nilai

X : Butir benar

Maks : jumlah keseluruhan butir

Menentukan interval menggunakan rumus dari Sugiyono (Meikahani & Kriswanto, 2015: 19) pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Norma Penilaian

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

(Sumber: Meikahani & Kriswanto, 2015: 19)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 45 butir. Hasil analisis data pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman didapat skor terendah (*minimum*) 40,00, skor tertinggi (*maksimum*) 77,78, rerata (*mean*) 58,22, nilai tengah (*median*) 60,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 57,78, standar deviasi (SD) 5,02. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Deskriptif Statistik Pengetahuan tentang Peraturan Futsal Peserta Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman

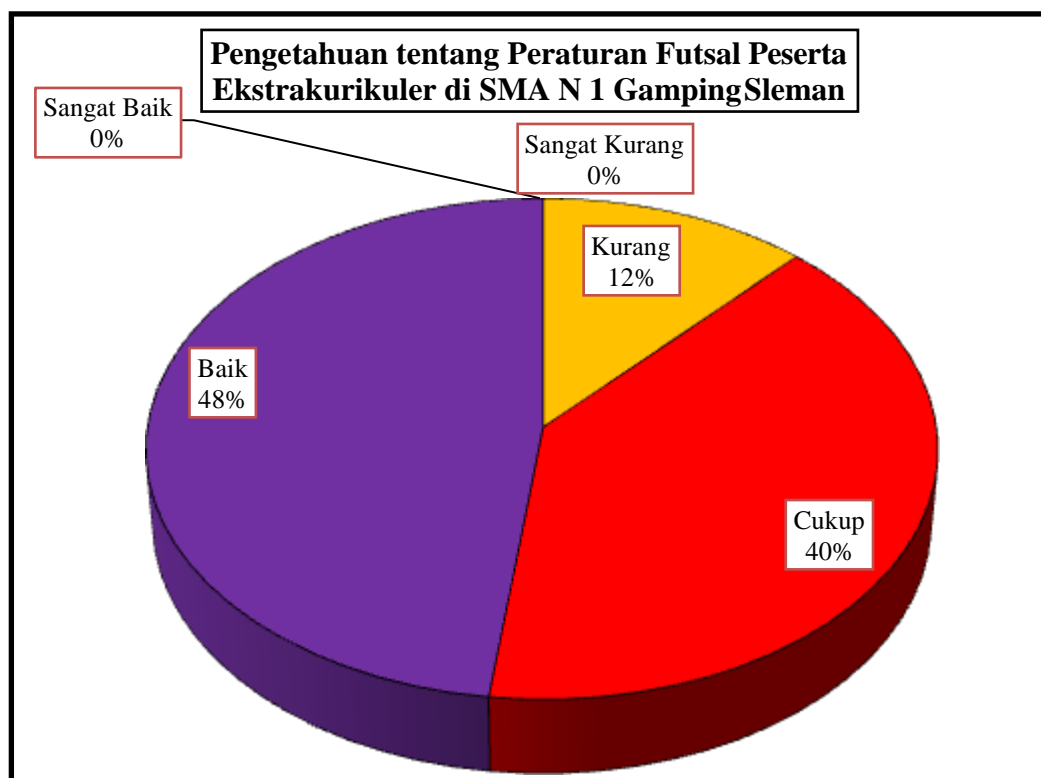
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	58.22
<i>Median</i>	60.00
<i>Mode</i>	57.78 ^a
<i>Std. Deviation</i>	9.45
<i>Minimum</i>	40.00
<i>Maximum</i>	77.78

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Norma Penilaian Pengetahuan tentang Peraturan Futsal Peserta Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	0	0.00%
2	61 - 80	Baik	12	48.00%
3	41 - 60	Cukup	10	40.00%
4	21 - 40	Kurang	3	12.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 6 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Lingkaran Pengetahuan tentang Peraturan Futsal Peserta Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 siswa), “kurang” sebesar 12,00% (3 siswa), “cukup” sebesar 40,00% (10 siswa), “baik” sebesar 48,00% (12 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 58,22, dalam kategori “cukup”.

1. Indikator Lapangan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator lapangan didapat skor terendah (*minimum*) 66,67, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 81,34, nilai tengah (*median*) 66,67, nilai yang sering muncul (*mode*) 66,67, *standar deviasi* (SD) 16,89. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Deskriptif Statistik Indikator Lapangan

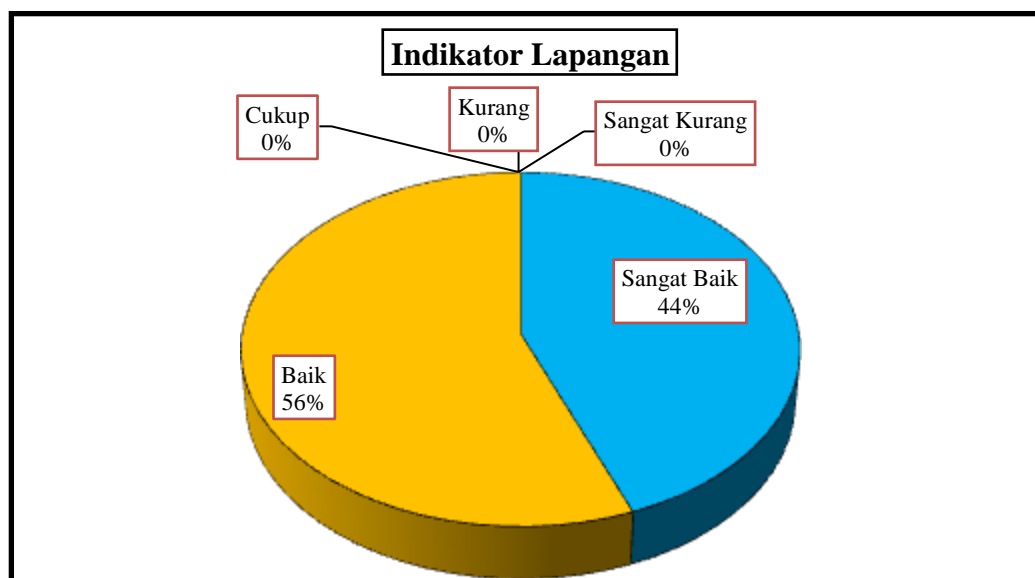
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	81.34
<i>Median</i>	66.67
<i>Mode</i>	66.67
<i>Std, Deviation</i>	16.89
<i>Minimum</i>	66.67
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator lapangan disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Lapangan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	11	44.00%
2	61 - 80	Baik	14	56.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	0	0.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 8 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator lapangan dapat disajikan pada gambar 6 berikut:



Gambar 6. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Lapangan

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator lapangan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 siswa), “kurang” sebesar 0% (0 siswa), “cukup” sebesar 0% (0 siswa), “baik” sebesar 56,00% (14 siswa), dan “sangat baik” sebesar 44,00% (11 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 81,34, berdasarkan indikator lapangan dalam kategori “sangat baik”.

2. Indikator Bola

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator bola didapat skor terendah (*minimum*) 33,33, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 76,00, nilai tengah (*median*) 66,67, nilai yang sering muncul (*mode*) 100,00, *standar deviasi* (SD) 26,39. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Indikator Bola

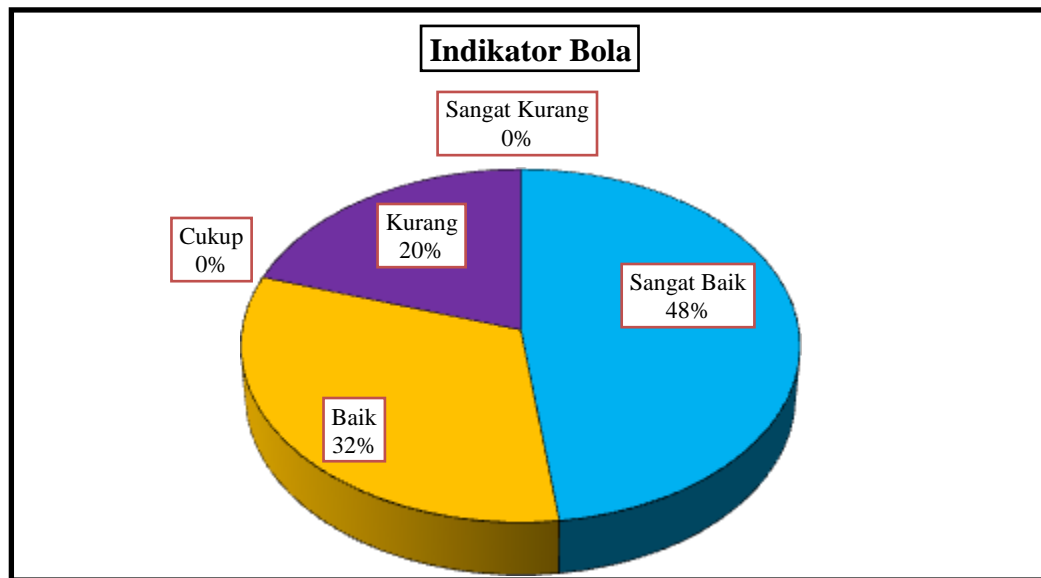
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	76.00
<i>Median</i>	66.67
<i>Mode</i>	100.00
<i>Std, Deviation</i>	26.39
<i>Minimum</i>	33.33
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator bola disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Bola

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	12	48.00%
2	61 - 80	Baik	8	32.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	5	20.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 10 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator bola dapat disajikan pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Bola

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 7 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator bola berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 siswa), “kurang” sebesar 20,00% (5 siswa), “cukup” sebesar 0% (0 siswa), “baik” sebesar 32,00% (8 siswa), dan “sangat baik” sebesar 48,00% (12 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 76,00, berdasarkan indikator bola dalam kategori “baik”.

3. Indikator Jumlah Pemain

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator jumlah pemain didapat skor terendah (*minimum*) 33,33, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 66,67, nilai tengah (*median*) 66,67, nilai yang sering muncul (*mode*) 66,67, *standar deviasi* (SD) 27,22. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Indikator Jumlah Pemain

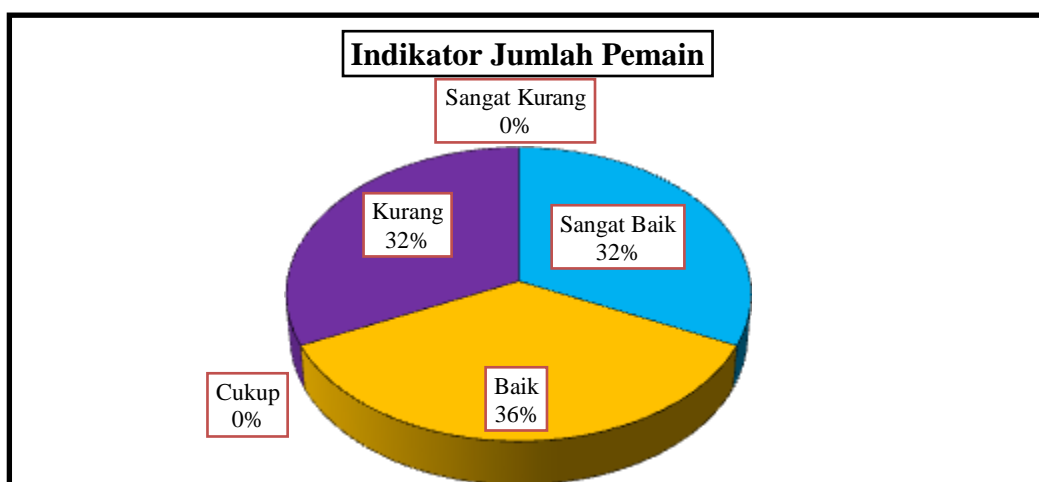
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	66.67
<i>Median</i>	66.67
<i>Mode</i>	66.67
<i>Std. Deviation</i>	27.22
<i>Minimum</i>	33.33
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator jumlah pemain disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Jumlah Pemain

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	8	32.00%
2	61 - 80	Baik	9	36.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	8	32.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 12 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator jumlah pemain disajikan pada gambar 8 berikut:



Gambar 8. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Jumlah Pemain

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 8 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator bola berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 siswa), “kurang” sebesar 32,00% (8 siswa), “cukup” sebesar 0% (0 siswa), “baik” sebesar 36,00% (9 siswa), dan “sangat baik” sebesar 32,00% (8 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 66,67, berdasarkan indikator bola dalam kategori “baik”.

4. Indikator Perlengkapan Pemain

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator perlengkapan pemain didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 81,33, nilai tengah (*median*) 100,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 100,00, *standar deviasi* (SD) 23,37. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Deskriptif Statistik Indikator Perlengkapan Pemain

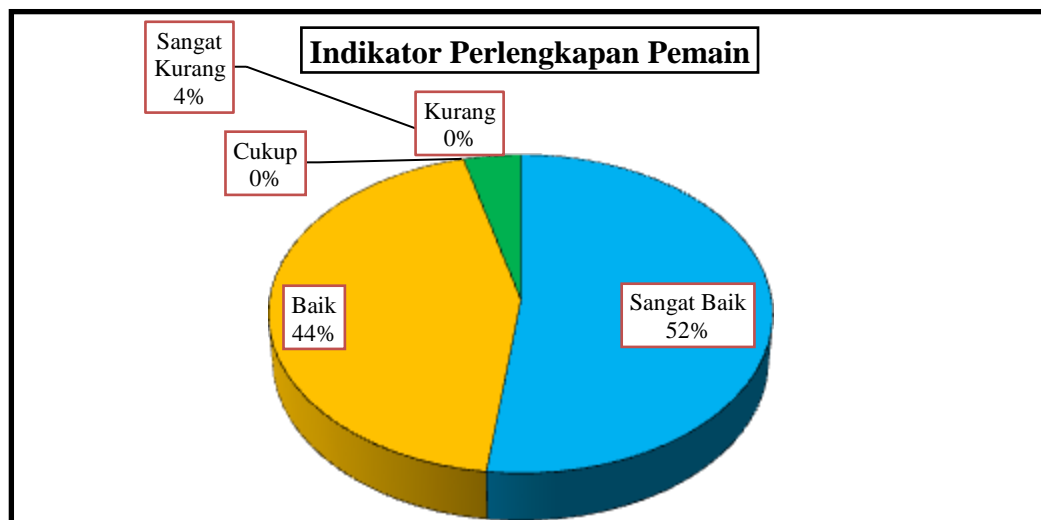
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	81.33
<i>Median</i>	100.00
<i>Mode</i>	100.00
<i>Std. Deviation</i>	23.73
<i>Minimum</i>	0.00
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator perlengkapan pemain disajikan pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Perlengkapan Pemain

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	13	52.00%
2	61 - 80	Baik	11	44.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	0	0.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	1	4.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 14 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator perlengkapan pemain pada gambar 9 berikut:



Gambar 9. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Perlengkapan Pemain

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 9 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator perlengkapan pemain berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 4,00% (1 siswa), “kurang” sebesar 0% (0 siswa), “cukup” sebesar 0% (0 siswa), “baik” sebesar 44,00% (11 siswa), dan “sangat baik” sebesar 52,00% (13 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 81,33, berdasarkan indikator perlengkapan pemain dalam kategori “sangat baik”.

5. Indikator Wasit dan Asisten Wasit

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator wasit dan asisten wasit didapat skor terendah (*minimum*) 33,33, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 92,00, nilai tengah (*median*) 100,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 100,00, standar deviasi (SD) 19,91. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Deskriptif Statistik Indikator Wasit dan Asisten Wasit

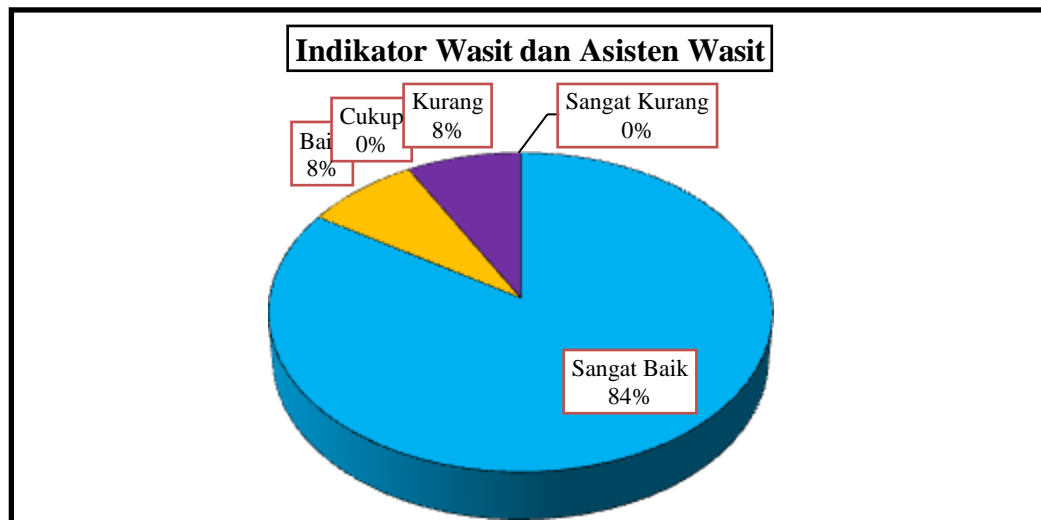
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	92.00
<i>Median</i>	100.00
<i>Mode</i>	100.00
<i>Std. Deviation</i>	19.91
<i>Minimum</i>	33.33
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator wasit dan asisten wasit disajikan pada tabel 16 berikut:

Tabel 16. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Wasit dan Asisten Wasit

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	21	84.00%
2	61 - 80	Baik	2	8.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	2	8.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 16 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator wasit dan asisten wasit pada gambar 10 berikut:



Gambar 10. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Wasit dan Asisten Wasit

Berdasarkan tabel 16 dan gambar 10 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator wasit dan asisten wasit berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 siswa), “kurang” sebesar 8,00% (2 siswa), “cukup” sebesar 0% (0 siswa), “baik” sebesar 9,00% (2 siswa), dan “sangat baik” sebesar 84,00% (21 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 92,00, berdasarkan indikator wasit dan asisten wasit dalam kategori “sangat baik”.

6. Indikator Durasi Pertandingan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator durasi pertandingan didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 41,33, nilai tengah (*median*) 33,33, nilai yang sering muncul (*mode*) 33,33, *standar deviasi* (SD) 22,11. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 17 sebagai berikut:

Tabel 17. Deskriptif Statistik Indikator Durasi Pertandingan

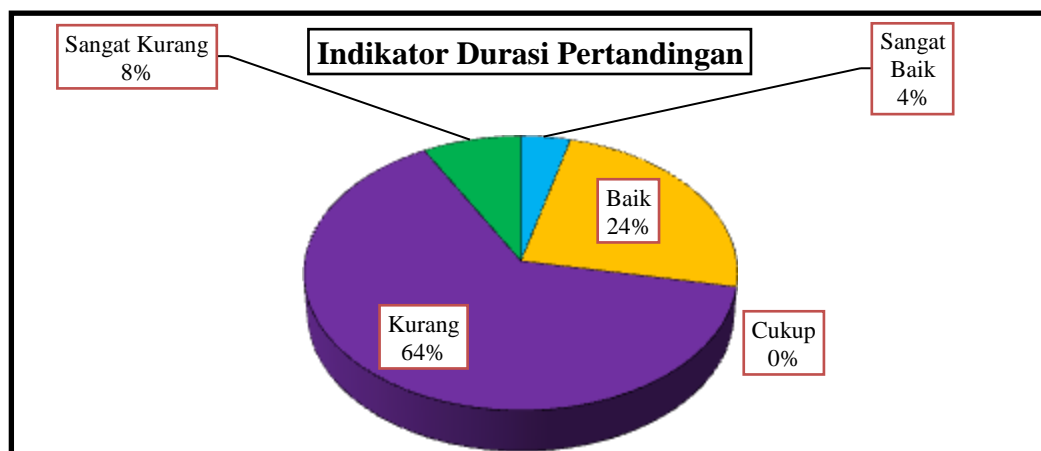
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	41.33
<i>Median</i>	33.33
<i>Mode</i>	33.33
<i>Std. Deviation</i>	22.11
<i>Minimum</i>	0.00
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator durasi pertandingan disajikan pada tabel 18 berikut:

Tabel 18. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Durasi Pertandingan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	1	4.00%
2	61 - 80	Baik	6	24.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	16	64.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	2	8.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 18 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator durasi pertandingan pada gambar 11 berikut:



Gambar 11. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Durasi Pertandingan

Berdasarkan tabel 18 dan gambar 11 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator durasi pertandingan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 8,00% (2 siswa), “kurang” sebesar 64,00% (16 siswa), “cukup” sebesar 0% (0 siswa), “baik” sebesar 24,00% (6 siswa), dan “sangat baik” sebesar 4,00% (1 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 41,33, berdasarkan indikator durasi pertandingan dalam kategori “cukup”.

7. Indikator Memulai dan Memulai Pertandingan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator memulai dan memulai pertandingan didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 50,67, nilai tengah (*median*) 66,67, nilai yang sering muncul (*mode*) 66,67, *standar deviasi* (SD) 25,68. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 19 sebagai berikut:

Tabel 19. Deskriptif Statistik Indikator Memulai dan Memulai Pertandingan

Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	50.67
<i>Median</i>	66.67
<i>Mode</i>	66.67
<i>Std. Deviation</i>	25.68
<i>Minimum</i>	0.00
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator memulai dan memulai pertandingan disajikan pada tabel 20 berikut:

Tabel 20. Norma Penilaian Indikator Memulai dan Memulai Pertandingan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	2	8.00%
2	61 - 80	Baik	11	44.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	10	40.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	2	8.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 20 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator memulai dan memulai pertandingan disajikan pada gambar 12 sebagai berikut:



Gambar 12. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Memulai dan Memulai Pertandingan

Berdasarkan tabel 20 dan gambar 12 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator memulai dan memulai pertandingan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 8,00% (2 siswa), “kurang” sebesar 40,00% (10 siswa), “cukup” sebesar 0% (0 siswa), “baik” sebesar 44,00% (11 siswa), dan “sangat baik” sebesar 8,00% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 50,67, indikator memulai dan memulai pertandingan kategori “cukup”.

8. Indikator Bola di Dalam dan di Luar Permainan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator bola di dalam dan di luar permainan didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 48,00, nilai tengah (*median*) 66,67, nilai yang sering muncul (*mode*) 66,67, *standar deviasi* (SD) 34,80. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 21 sebagai berikut:

Tabel 21. Deskriptif Statistik Indikator Bola di Dalam dan di Luar Permainan

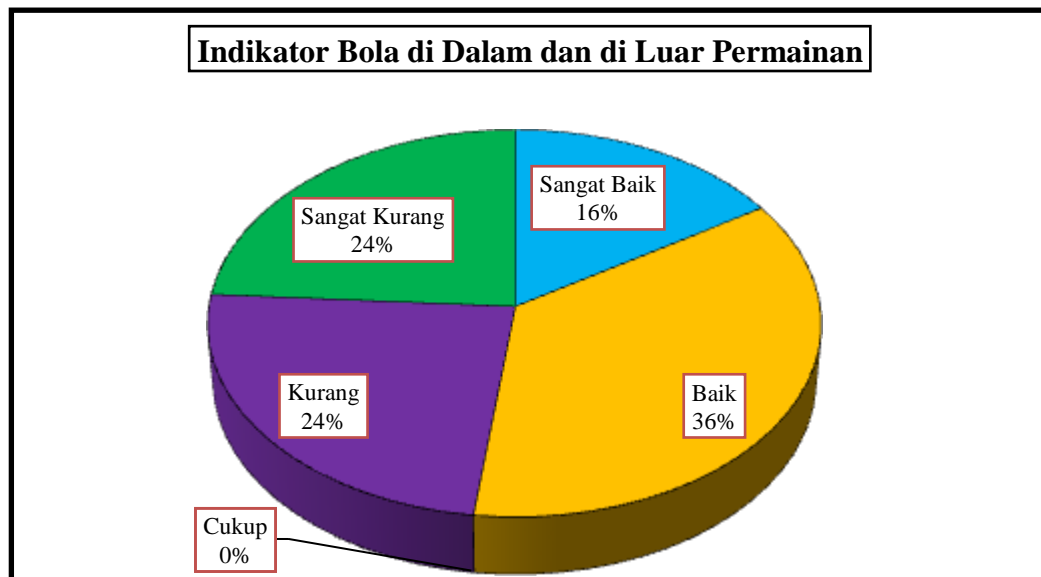
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	48.00
<i>Median</i>	66.67
<i>Mode</i>	66.67
<i>Std. Deviation</i>	34.80
<i>Minimum</i>	0.00
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator bola di dalam dan di luar permainan disajikan pada tabel 20 sebagai berikut:

Tabel 22. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Bola di Dalam dan di Luar Permainan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	4	16.00%
2	61 - 80	Baik	9	36.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	6	24.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	6	24.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 22 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator bola di dalam dan di luar permainan dapat disajikan pada gambar 13 sebagai berikut:



Gambar 13. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Bola di Dalam dan di Luar Permainan

Berdasarkan tabel 22 dan gambar 13 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator bola di dalam dan di luar permainan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 24,00% (6 siswa), “kurang” sebesar 24,00% (6 siswa), “cukup” sebesar 0% (0 siswa), “baik” sebesar 36,00% (9 siswa), dan “sangat baik” sebesar 16,00% (4 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 48,00, berdasarkan indikator bola di dalam dan di luar permainan dalam kategori “cukup”.

9. Indikator Cara Mencetak Gol

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator cara mencetak gol didapat skor terendah (*minimum*) 33,33, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 54,67, nilai tengah (*median*) 66,67, nilai yang sering muncul (*mode*) 66,67, standar deviasi (SD) 21,26. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 23 sebagai berikut:

Tabel 23. Deskriptif Statistik Indikator Cara Mencetak Gol

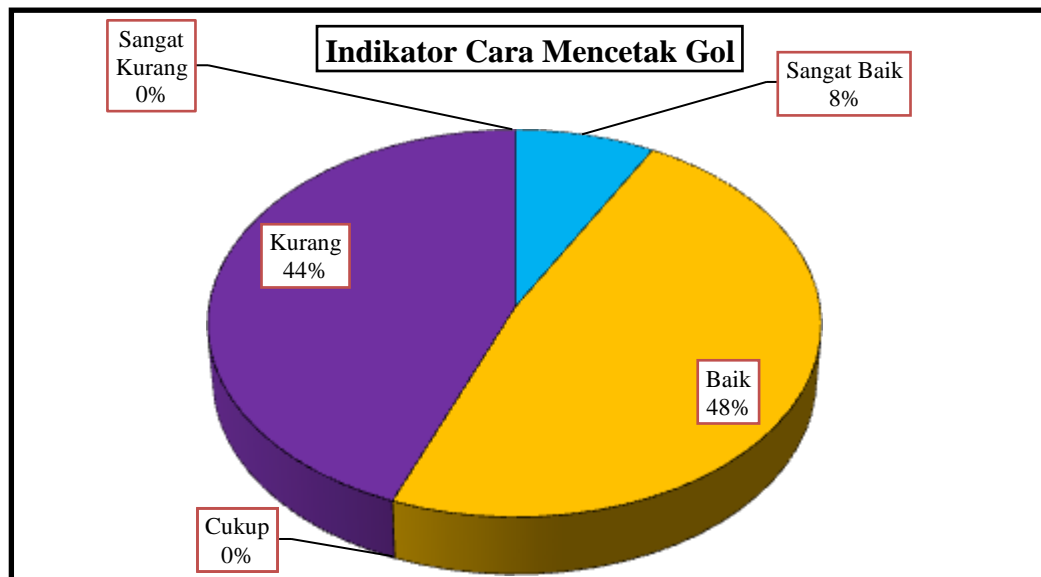
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	54.67
<i>Median</i>	66.67
<i>Mode</i>	66.67
<i>Std, Deviation</i>	21.26
<i>Minimum</i>	33.33
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator cara mencetak gol disajikan pada tabel 24 sebagai berikut:

Tabel 24. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Cara Mencetak Gol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	2	8.00%
2	61 - 80	Baik	12	48.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	11	44.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 24 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator cara mencetak gol dapat disajikan pada gambar 14 sebagai berikut:



Gambar 14. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Cara Mencetak Gol

Berdasarkan tabel 24 dan gambar 14 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator cara mencetak gol berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 siswa), “kurang” sebesar 44,00% (11 siswa), “cukup” sebesar 0% (0 siswa), “baik” sebesar 48,00% (12 siswa), dan “sangat baik” sebesar 8,00% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 54,67, berdasarkan indikator cara mencetak gol dalam kategori “cukup”.

10. Indikator Pelanggaran dan Perbuatan Tidak Sopan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator pelanggaran dan perbuatan tidak sopan didapat skor terendah (*minimum*) 33,33, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 65,33, nilai tengah (*median*) 66,67, nilai yang sering muncul (*mode*) 66,67, *standar deviasi* (SD) 26,32. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 25 sebagai berikut:

Tabel 25. Deskriptif Statistik Indikator Pelanggaran dan Perbuatan Tidak Sopan

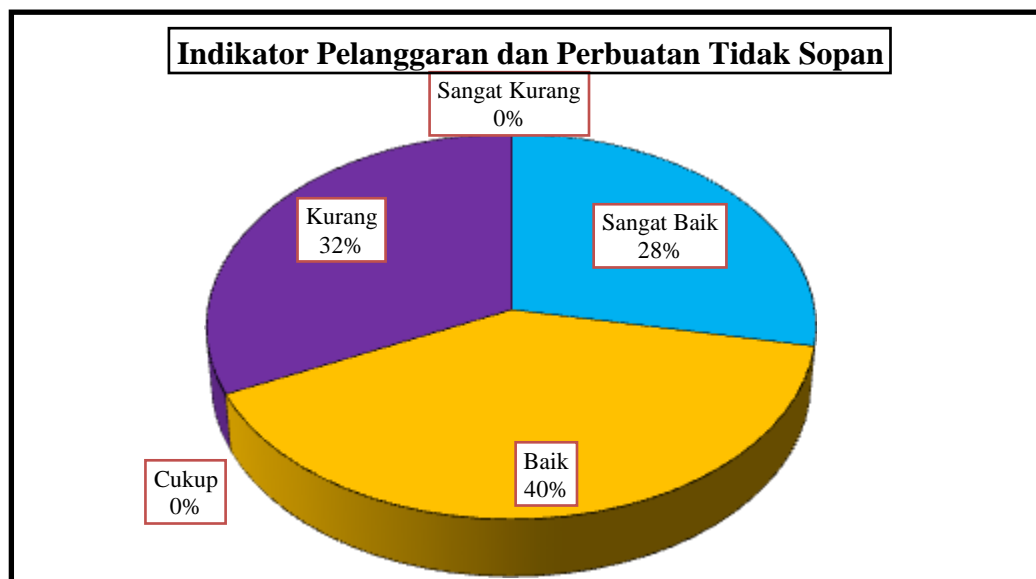
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	65.33
<i>Median</i>	66.67
<i>Mode</i>	66.67
<i>Std, Deviation</i>	26.32
<i>Minimum</i>	33.33
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator pelanggaran dan perbuatan tidak sopan disajikan pada tabel 26 sebagai berikut:

Tabel 26. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Pelanggaran dan Perbuatan Tidak Sopan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	7	28.00%
2	61 - 80	Baik	10	40.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	8	32.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 26 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator pelanggaran dan perbuatan tidak sopan dapat disajikan pada gambar 15 sebagai berikut:



Gambar 15. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Pelanggaran dan Perbuatan Tidak Sopan

Berdasarkan tabel 26 dan gambar 15 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator pelanggaran dan perbuatan tidak sopan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 siswa), “kurang” sebesar 32,00% (8 siswa), “cukup” sebesar 0% (0 siswa), “baik” sebesar 40,00% (10 siswa), dan “sangat baik” sebesar 28,00% (7 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 65,33, berdasarkan indikator pelanggaran dan perbuatan tidak sopan dalam kategori “baik”.

11. Indikator Tendangan Bebas

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan bebas didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 56,00, nilai tengah (*median*) 66,67, nilai yang sering muncul (*mode*) 33,33, *standar deviasi* (SD) 30,00. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 27 sebagai berikut:

Tabel 27. Deskriptif Statistik Indikator Tendangan Bebas

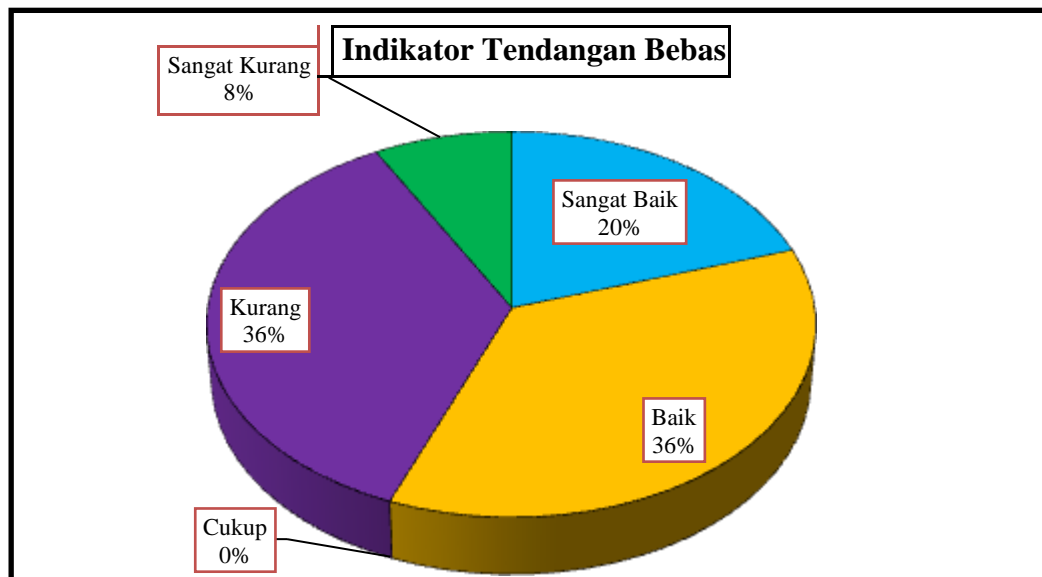
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	56.00
<i>Median</i>	66.67
<i>Mode</i>	33.33 ^a
<i>Std. Deviation</i>	30.00
<i>Minimum</i>	0.00
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan bebas disajikan pada tabel 28 sebagai berikut:

Tabel 28. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Tendangan Bebas

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	5	20.00%
2	61 - 80	Baik	9	36.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	9	36.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	2	8.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 28 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan bebas dapat disajikan pada gambar 16 sebagai berikut:



Gambar 16. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Tendangan Bebas

Berdasarkan tabel 28 dan gambar 16 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan bebas berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 8,00% (2 siswa), “kurang” sebesar 36,00% (9 siswa), “cukup” sebesar 0% (0 siswa), “baik” sebesar 36,00% (9 siswa), dan “sangat baik” sebesar 20,00% (5 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 56,00, berdasarkan indikator tendangan bebas dalam kategori “cukup”.

12. Indikator Tendangan Penalti

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan penalti didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 40,00, nilai tengah (*median*) 33,33, nilai yang sering muncul (*mode*) 33,33, *standar deviasi* (SD) 33,33. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 29 sebagai berikut:

Tabel 29. Deskriptif Statistik Indikator Tendangan Penalti

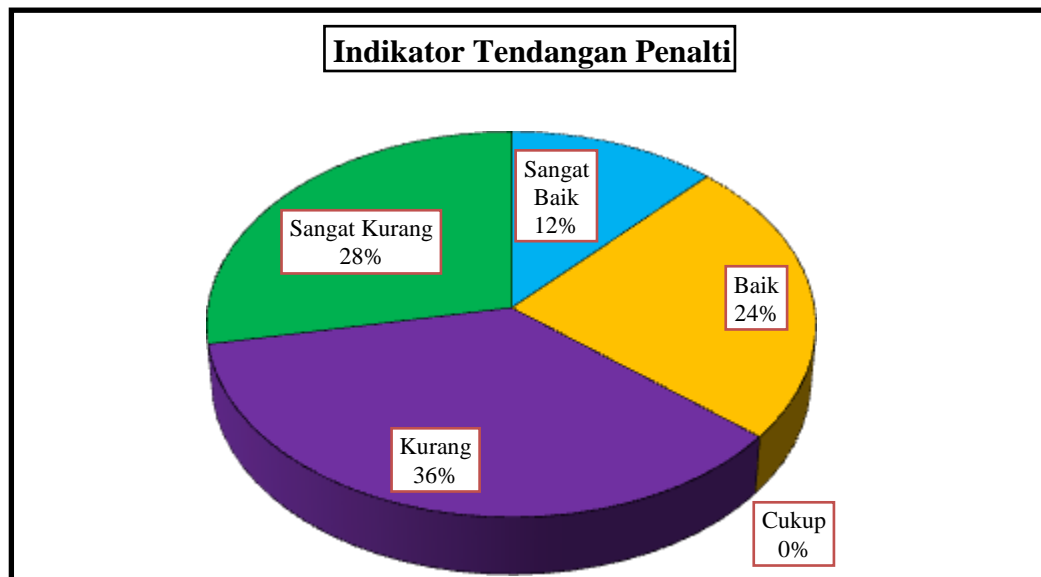
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	40.00
<i>Median</i>	33.33
<i>Mode</i>	33.33
<i>Std, Deviation</i>	33.33
<i>Minimum</i>	0.00
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan penalti disajikan pada tabel 30 sebagai berikut:

Tabel 30. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Tendangan Penalti

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	3	12.00%
2	61 - 80	Baik	6	24.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	9	36.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	7	28.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 30 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan penalti dapat disajikan pada gambar 17 sebagai berikut:



Gambar 17. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Tendangan Penalti

Berdasarkan tabel 30 dan gambar 17 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan penalti berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 28,00% (7 siswa), “kurang” sebesar 36,00% (9 siswa), “cukup” sebesar 0% (0 siswa), “baik” sebesar 24,00% (6 siswa), dan “sangat baik” sebesar 12,00% (3 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 40,00, berdasarkan indikator tendangan penalti dalam kategori “kurang”.

13. Indikator Tendangan ke Dalam

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan ke dalam didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 53,33, nilai tengah (*median*) 66,67, nilai yang sering muncul (*mode*) 33,33, standar deviasi (SD) 31,92. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 31 sebagai berikut:

Tabel 31. Deskriptif Statistik Indikator Tendangan ke Dalam

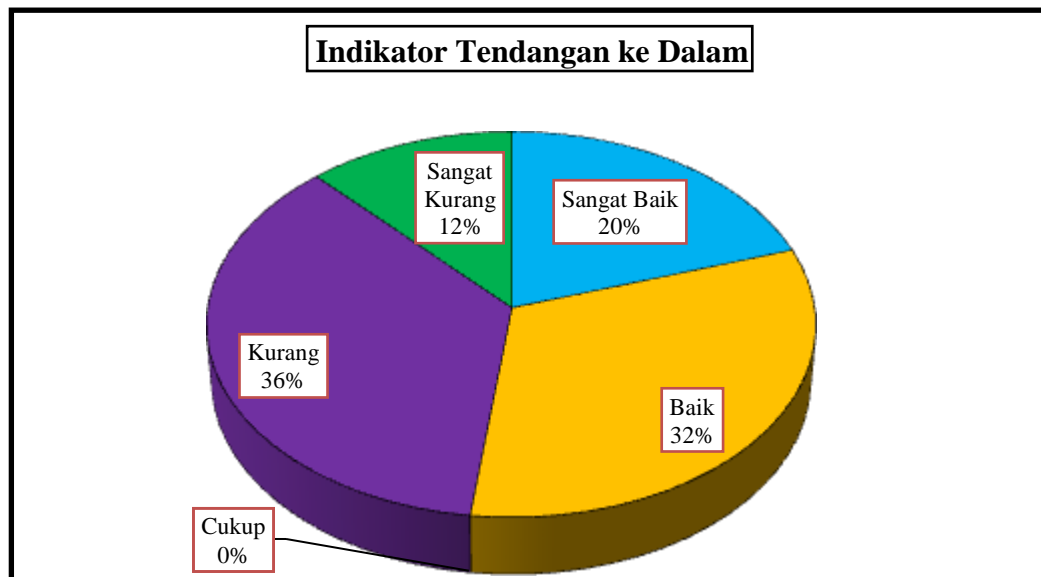
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	53.33
<i>Median</i>	66.67
<i>Mode</i>	33.33
<i>Std, Deviation</i>	31.92
<i>Minimum</i>	0.00
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan ke dalam disajikan pada tabel 32 sebagai berikut:

Tabel 32. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Tendangan ke Dalam

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	5	20.00%
2	61 - 80	Baik	8	32.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	9	36.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	3	12.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 32 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan ke dalam dapat disajikan pada gambar 18 sebagai berikut:



Gambar 18. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Tendangan ke Dalam

Berdasarkan tabel 32 dan gambar 18 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan ke dalam berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 12,00% (3 siswa), “kurang” sebesar 36,00% (9 siswa), “cukup” sebesar 0% (0 siswa), “baik” sebesar 32,00% (8 siswa), dan “sangat baik” sebesar 20,00% (5 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 53.33, berdasarkan indikator tendangan ke dalam dalam kategori “cukup”.

14. Indikator Pembersih Gol

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator pembersih gol didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 40,00, nilai tengah (*median*) 33,33, nilai yang sering muncul (*mode*) 33,33, *standar deviasi* (SD) 30,43. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 33 sebagai berikut:

Tabel 33. Deskriptif Statistik Indikator Pembersih Gol

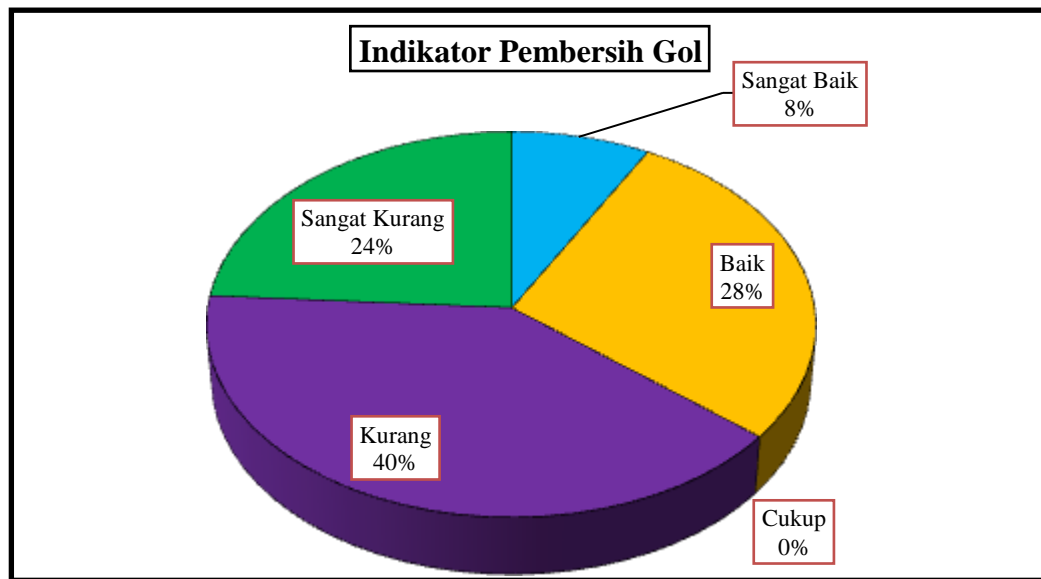
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	40.00
<i>Median</i>	33.33
<i>Mode</i>	33.33
<i>Std, Deviation</i>	30.43
<i>Minimum</i>	0.00
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator pembersih gol disajikan pada tabel 34 sebagai berikut:

Tabel 34. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Pembersih Gol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	2	8.00%
2	61 - 80	Baik	7	28.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	10	40.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	6	24.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 34 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator pembersih gol dapat disajikan pada gambar 19 sebagai berikut:



Gambar 19. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Pembersih Gol

Berdasarkan tabel 34 dan gambar 19 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator pembersih gol berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 24,00% (6 siswa), “kurang” sebesar 40,00% (10 siswa), “cukup” sebesar 0,00% (0 siswa), “baik” sebesar 28,00% (7 siswa), dan “sangat baik” sebesar 8,00% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 40,00, berdasarkan indikator pembersih gol dalam kategori “kurang”.

15. Indikator Tendangan Sudut

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan sudut didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 66,67, rerata (*mean*) 26,67, nilai tengah (*median*) 33,33, nilai yang sering muncul (*mode*) 0,00, *standar deviasi* (SD) 27,22. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 35 sebagai berikut:

Tabel 35. Deskriptif Statistik Indikator Tendangan Sudut

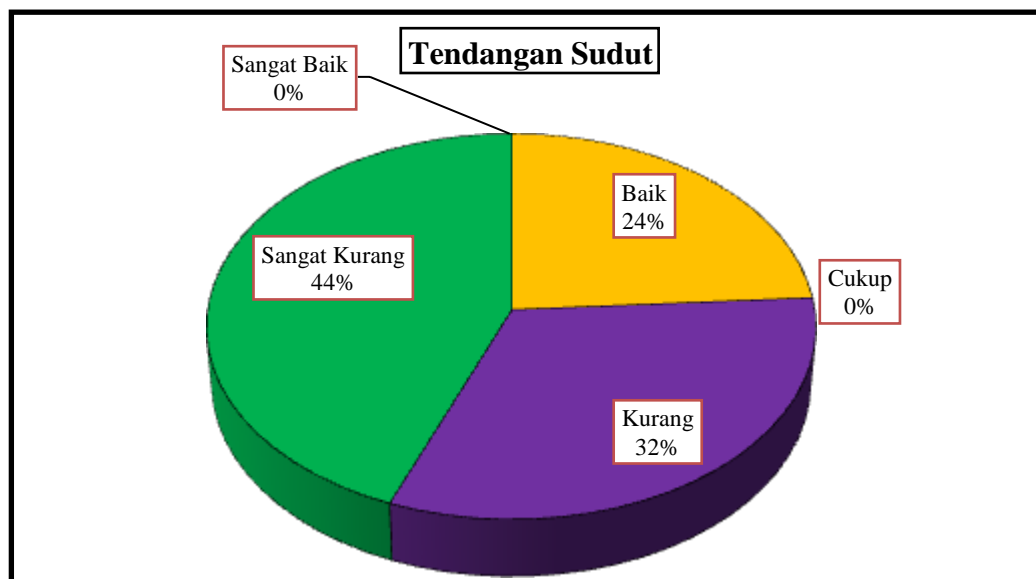
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	26.67
<i>Median</i>	33.33
<i>Mode</i>	0.00
<i>Std, Deviation</i>	27.22
<i>Minimum</i>	0.00
<i>Maximum</i>	66.67

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan sudut disajikan pada tabel 36 sebagai berikut:

Tabel 36. Norma Penilaian Berdasarkan Indikator Tendangan Sudut

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	0	0.00%
2	61 - 80	Baik	6	24.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	8	32.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	11	44.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 36 tersebut di atas, pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan sudut dapat disajikan pada gambar 20 sebagai berikut:



Gambar 20. Diagram Lingkaran Berdasarkan Indikator Tendangan Sudut

Berdasarkan tabel 36 dan gambar 20 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan sudut berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 44,00% (11 siswa), “kurang” sebesar 32,00% (8 siswa), “cukup” sebesar 0,00% (0 siswa), “baik” sebesar 24,00% (6 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 26,67, berdasarkan indikator tendangan sudut dalam kategori “kurang”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan pengetahuan tentang peraturan futsal peserta

ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman dalam kategori cukup. Secara rinci yaitu paling banyak pada kategori baik ada 12 siswa atau 48,00%, selanjutnya kategori cukup ada 10 siswa atau 40,00%, dan kategori kurang ada 3 siswa atau 12,00%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa tingkat pengetahuan siswa mengenai peraturan futsal masih harus ditingkatkan. Pengetahuan adalah hasil tahu seseorang yang diperoleh melalui suatu usaha. Pengetahuan berfungsi untuk meningkatkan kemampuan seseorang. Dalam hal ini, pengetahuan tentang peraturan futsal bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain futsal. Apabila pengetahuan yang dimiliki siswa rendah, maka kemampuan siswa dalam bermain futsal juga akan rendah. Oleh karena itu, siswa dituntut untuk meningkatkan pengetahuan mengenai peraturan futsal agar dapat bermain dengan baik dan benar.

Dalam permainan futsal terdapat peraturan yang telah diterapkan yang terdapat dalam Peraturan Permainan (*Laws Of The Game*). Di dalam buku ini berisi peraturan-peraturan yang diterapkan untuk panduan peraturan permainan resmi futsal di seluruh dunia. Peraturan permainan (*Laws Of The Game*) edisi 2014/2015. *Laws Of The Game* Futsal (2015: 14) Peraturan futsal terdiri dari peraturan 1 hingga peraturan 18. Peraturan ke 1 membahas tentang ukuran lapangan baik Panjang, lebar, area pinalti, titik pinalti kedua, daerah pergantian pemain, gawang hingga permukaan lapangan. Peraturan ke 2 membahas tentang Bola yaitu kualitas dan ukuran hingga aturan tentang cara mengganti bola. Peraturan ke 3 membahas tentang ketentuan pemain yaitu prosedur pergantian pemain hingga sanksi untuk pemain jika melanggar prosedur pergantian. Peraturan

ke 4 membahas tentang perlengkapan pemain yaitu tentang keselamatan, dasar perlengkapan, seragam/kostum, shinguards, perlengkapan penjaga gawang, hingga sanksi jika melanggar ketentuan seragam/peralatan yang telah ditentukan. Peraturan ke 5 mengenai Pelatih, yaitu tentang wewenang Pelatih hingga kekuasaan dan tanggung jawab Pelatih. Peraturan ke 6 mengenai Pelatih kedua yaitu membahas tentang tugas Pelatih kedua saat pertandingan. Peraturan ke 7 mengenai tugas dan kewajiban pencatat waktu (*The Time Keeper*) dan Pelatih ketiga. Peraturan ke 8 mengenai periode permainan serta waktu untuk *Time-Out* dan jarak waktu istirahat. Peraturan ke 9 memulai kembali permainan, *kick off* dan prosedur. Peraturan 10 berkaitan dengan letak bola out dan bola in. Peraturan ke 11 berkaitan dengan pengesahan goal, tim pemenang, serta membuat peraturan jika permainan berakhir seri. Peraturan ke 12 mengenai kesalahan dan kelakuan jahat yang dapat diganjar tendangan bebas langsung, tendangan bebas tidak langsung, tendangan pinalti. Peraturan 13 berkaitan dengan ganjaran tendangan bebas baik langsung maupun tidak langsung serta posisi tendangan bebas. Peraturan 14 tentang pelanggaran yang diakumulasikan, posisi tendangan bebas serta prosedurnya. Peraturan ke 15 tentang tendangan pinalti. Peraturan ke 16 tentang lemparan ke dalam. Peraturan ke 17 tentang pembersih gol dan yang terakhir peraturan ke 18 tentang tendangan sudut.

Beberapa peraturan yang harus diketahui oleh siswa dalam permainan futsal antara lain peraturan mengenai lapangan, bola, jumlah pemain, perlengkapan pemain, wasit dan asisten wasit, durasi pertandingan, mulai dan memulai kembali permainan, cara mencetak gol, pelanggaran dan perbuatan tidak

sopan, tendangan bebas, tendangan penalti, tendangan ke dalam, pembersih gol dan tendangan sudut. Apabila siswa telah mengetahui peraturan-peraturan tersebut, maka dapat meraih prestasi yang baik dalam permainan futsal.

Rangkuman pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator disajikan pada tabel 37 sebagai berikut:

Tabel 37. Rangkuman Peraturan Futsal Peserta Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman Berdasarkan Indikator

No	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Lapangan	81,34	Sangat Baik
2	Bola	76,00	Baik
3	Jumlah Pemain	66,67	Baik
4	Perlengkapan Pemain	81,33	Sangat Baik
5	Wasit dan Asisten Wasit	92,00	Sangat Baik
6	Durasi Pertandingan	41,33	Cukup
7	Memulai dan memulai kembali permainan	50,67	Cukup
8	Bola di dalam dan di luar permainan	48,00	Cukup
9	Cara Mencetak Gol	54,67	Cukup
10	Pelanggaran dan Perbuatan tidak sopan	65,33	Baik
11	Tendangan Bebas	56,00	Cukup
12	Tendangan Penalti	40,00	Kurang
13	Tendangan ke dalam	53,33	Cukup
14	Pembersih Gol	40,00	Kurang
15	Tendangan Sudut	26,67	Kurang

Berdasarkan tabel 37 di atas, menunjukkan bahwa indikator wasit dan asisten wasit merupakan indikator dengan skor tertinggi dan dalam kategori sangat baik, artinya pengetahuan peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator wasit dan asisten wasit sangat baik, sedangkan indikator tendangan sudut merupakan indikator dengan skor terendah, artinya bahwa pengetahuan peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berdasarkan indikator tendangan sudut masih sangat kurang.

Seorang pemain futsal, selain dituntut untuk menguasai teknik dan fisik yang baik, pemain juga harus mempunyai pengetahuan terhadap peraturan futsal, hal tersebut dimaksudkan agar pemain dapat bermain dengan maksimal dan tidak melakukan pelanggaran saat pertandingan yang dapat merugikan diri sendiri maupun tim.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

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

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

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 siswa), “kurang” sebesar 12,00% (3 siswa), “cukup” sebesar 40,00% (10 siswa), “baik” sebesar 48,00% (12 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 siswa).

B. Implikasi

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

1. Hasil penelitian ini merupakan informasi yang sangat bermanfaat bagi guru/pelatih sebagai pertimbangan untuk lebih meningkatkan pengetahuan tentang peraturan futsal.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang bermanfaat bagi guru/pelatih supaya dalam melaksanakan ekstrakurikuler lebih optimal dan penyampaian semua materi bisa tersampaikan dengan baik, terutama tentang pengetahuan peraturan futsal.

C. Saran

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

1. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian tentang pengetahuan tentang peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gamping Sleman dengan menggunakan metode lain.
3. Kepada peneliti lain agar lebih ketat dalam mengawasi responden dalam mengisi instrumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Achwani, M. (2014). *Peraturan permainan futsal 2014/2015*. Jakarta: Manajemen Sport Utama.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Budiwanto. (2017). *Metodologi penelitian dalam keolahragaan*. Malang: UNM Press.
- Danang Aji Setyawan & Pandu Kresnapati. (2019). Analisis tingkat pemahaman peraturan permainan futsal (*Laws of The Game*) pada pelatih futsal di Jawa Tengah. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, Vol 5. No.1.
- Darmawan, D, & Fadjarajani. (2016). Hubungan antara pengetahuan dan sikap pelestarian lingkungan dengan perilaku wisatawan dalam menjaga kebersihan lingkungan. *Jurnal Geografi*, 4(1): 37—49.
- Depdikbud. (1995). *Petunjuk pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- _____. (2013). *Permendikbud no 81 A tentang implementasi kurikulum*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Desmita. (2009). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, H.E. (2012). *Memahami perkembangan fisik remaja*. Yogyakarta: Kanisius.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahastya.
- Halim, S. (2009). *1 hari pintar main futsal*. Yogyakarta: Media Presindo.
- Hastuti, T.A. (2008). Kontribusi ekstrakurikuler bolabasket terhadap pembibitan atlet dan peningkatan kesegaran jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, Nomor 1, Hlm. 63.
- Hernawan, A.H. (2013). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Ibrahim, R. (2001). *Landasan psikologi pendidikan jasmani di sekolah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.


- IFAB. (2014). *Futsal laws of the game*. Switzerland: FIFA
- Irawan, A. (2009). *Teknik dasar modern futsal*. Jakarta: Pena Pundi Aksara.
- _____. (2015). Analisis kebutuhan mata kuliah futsal dalam jurusan sosiokinetika Program Studi Penjaskesrek Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1
- Jaya, A. (2008). *Futsal: gaya hidup, peraturan, dan tips-tips permainan*. Yogyakarta: Pustaka Timur.
- Lhaksana, J. (2011). *Taktik & strategi futsal modern*. Jakarta: Penebar Swadaya Group.
- Meikahani, R.M & Kriaswanto, E.S. (2015). Pengembangan buku saku pengenalan pertolongan dan perawatan cedera olahraga untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Muhaimin. (2009). *Strategi belajar mengajar (penerapan dalam pembelajaran)*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyana, R. (2011). *Mengartikulasikan pendidikan nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Murhananto. (2006). *Dasar-dasar permainan futsal (sesuai dengan peraturan FIFA)*. Jakarta: PT. Kawan Pustaka.
- Naser, Ali, A, & Macadam, P. (2017). Physical and physiological demands of futsal. *Journal of Exercise Science & Fitness*, Volume 15, Issue 2, Pages 76-80.
- Nofiyanti, Rengganis, & Lusina. (2015). Hubungan antara pengetahuan dan sikap. *Majority*, Volume 4, Nomor 8
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi kesehatan dan ilmu perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurcahyo, F. (2013). Pengelolaan dan pengembangan kegiatan ekstrakurikuler olahraga di SMA/MAN/Sederajat se-Kabupaten Sleman. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 9, Nomor 2.
- Rajaratenam, Martini, & Lipoeto. (2014). Hubungan tingkat pengetahuan dan sikap dengan tindakan pencegahan osteoporosis pada wanita usila di Kelurahan Jati. *Jurnal Kesehatan Andalas*. 3(2)

- Ridwan. (2008). *Psikologi remaja*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Rinanda Dwi Tanjung Putro. (2017). *Tingkat pengetahuan peraturan futsal peserta ekstrakurikuler Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sari, I.P.T.P. (2014). Tingkat pengetahuan tentang pentingnya mengkonsumsi air mineral pada siswa kelas IV di SD Negeri Keputran A Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 10, Nomor 2.
- Saryono. (2006). Futsal sebagai salah satu permainan alternatif untuk pembelajaran sepakbola dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3, Nomor 3.
- Siyoto, S & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subekti, T. (2015). Minat siswa SMA Negeri di Kabupaten Kulonprogo terhadap kegiatan ekstrakurikuler olahraga. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Edisi Khusus, 2015.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar statistika pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sugihartono. (2012). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistin, A.W & Widajadnya, I.N. (2015). Hubungan tingkat pengetahuan dengan sikap masyarakat tentang skistosomiasis di Kecamatan Lindu Kabupaten Sigi Sulawesi Tengah tahun 2015. *Jurnal Ilmiah Kedokteran*, Vol.2 No.2.
- Suryosubroto, S. (2009). *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT. Rajagrafindo Persada.
- Susworo D.M, Saryono, & Yudanto. (2009). Tes futsal FIK Jogja. *Jurnal Iptek dan Olahraga*. VOL. 11, No. 2.
- Tenang, J. D. (2008). *Mahir bermain futsal*. Bandung: IKAPI.
- UEFA Futsal Coaching Manual*. (2017). *UEFA Futsal Coaching Manual*. Published by Union des Associations Européennes de Football (UEFA), route de Genève 46, 1260 Nyon, Switzerland.

- Usman, M.U. (2013). *Upaya optimalisasi kegiatan belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyudi, A. (2009). Upaya pembina dalam menangani kedisiplinan siswa peserta ekstrakurikuler olahraga di SMA se-Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Wardani, N.I, Sarwani, & Masfiah, S. (2014). Faktor-faktor yang berhubungan dengan tingkat pengetahuan kader kesehatan tentang thalassaemia di kecamatan Sumbang kabupaten Banyumas. *Jurnal Kesmasindo*, Volume 6, Nomor 3, Hal. 194-206.
- Yusuf, J.B.K & Raharja, A.T. (2019). Tingkat pengetahuan dan sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur terhadap permainan tonnis. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (2), 70-79.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zulkarnain. (2015). *Tingkat pemahaman taktik dan strategi pemain unit kegiatan mahasiswa sepakbola Universitas Negeri Yogyakarta dalam bermain sepakbola*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAAN <small>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</small>
---	--

Nomor : 142/UN34.16/PP.01/2020	19 Februari 2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal	
Hal : Izin Penelitian	


Yth. Kepala SMA N 1 GAMPING
Jl. Tegalyoso, Area Sawah, Banyuraden, Kec. Gamping, Kabupaten Sleman, DIY 55293


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

Nama	: Rian Ardiansah
NIM	: 16601244030
Program Studi	: Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat pengetahuan Peraturan futsal peserta ekstrakurikuler di sma n 1 gamping
Waktu Penelitian	: 25 Februari - 15 April 2020

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.


Wakil Dekan Bidang Akademik,


Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.
NIP 19720310 199903 1 002

Tembusan :

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

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah


PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KAB. SLEMAN
SMAN 1 GAMPING
SMAN 1 GAMPING
Alamat : Tegalyoso, Banyuraden, Gamping, Sleman Kode Pos 55293 Telepon (0274) 626345, (0274) 621750
Website: www.sman1gamping.sch.id Email: sman1gamping@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070/0213

Pertimbangan Dasar : Surat dari FIK UNY, Nomor 142/UN.34.16/PF/01/2020 tanggal 19 Januari 2020

Berdasarkan hal tersebut, maka saya yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : SUNARYA, S.Pd.
jabatan : Kepala Sekolah

MENERANGKAN

Nama : RIAN ARDIANSYAH
NIM : 16601244030
Program/Jurusan : Pendidikan JKR
Fakultas/Perguruan Tinggi : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Telah mengadakan penelitian Tugas Akhir Skripsi di SMA Negeri 1 Gamping Sleman dengan judul :

**"TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN FUTSAL
PESERTA EKSTRAKURIKULER DI SMA NEGERI 1 GAMPING"**

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


Gamping, 11 Maret 2020
Kepala Sekolah

SUNARYA, S.Pd.
NIP 19650925 200012 1 001

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

TES PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERATURAN FUTSAL

I. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pengetahuan anda.
3. Mohon setiap butir pernyataan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan dengan pengetahuan anda sesungguhnya.
4. Berilah tanda (V) pada alternatif jawaban yang dipilih.
B : Benar
S : Salah
5. Data yang anda isi akan kami rahasiakan.

II. Isilah data ini dengan benar :

1. Nama :
2. Kelas :
3. Umur :
4. Lama bermain Futsal :
5. Sebutkan nama turnamen futsal yang pernah anda ikuti?
 -
 -
 -
 -
 -

DAFTAR PERNYATAAN

Jawablah pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda check list (V) pada jawaban yang tepat!

No.	Pernyataan	Benar	Salah
1.	Di futsal tidak ada daerah atau area pergantian pemain.		
2.	Jarak titik penalti 6 m dari tiang gawang.		
3.	Lapangan futsal berbentuk persegi panjang.		
4.	Pantulan bola harus <i>low bounc</i> atau di antara 50-65cm.		
5.	Futsal menggunakan bola ukuran 5.		
6.	Bola tidak dapat diganti selama pertandingan tanpa ijin dari wasit.		
7.	Pertandingan dapat dimulai, jika dilapangan salah satu tim memiliki jumlah pemain minimal tiga orang.		
8.	Jumlah pergantian pemain dalam pertandingan futsal dibatasi.		
9.	Dalam pertandingan resmi jumlah pemain cadangan maksimal sepuluh orang.		
10.	Pemain wajib menggunakan pelindung kaki(decker)		
11.	Pemain boleh memakai kaos dalam lengan panjang yang tidak sewarna dengan seragam.		
12.	Kiper tidak boleh memakai celana panjang.		
13.	Kiper tidak boleh memakai seragam yang sama warna dengan pemain.		
14.	Pemain pengganti yang duduk di kursi wajib mengenakan rompi.		
15.	Di pertandingan futsal menggunakan tiga orang wasit.		
16.	Keputusan wasit adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.		
17.	Hanya kapten tim yang dapat berkomunikasi dengan wasit.		
18.	Di pertandingan resmi futsal, menggunakan durasi 2x20 menit.		
19.	Extra time dalam pertandingan futsal 2x5 menit.		
20.	Setiap tim diberi jatah <i>time-out</i> lebih dari 1x setiap babak.		
21.	<i>Kick-off</i> adalah cara memulai atau memulai kembali permainan.		
22.	Jarak tim bertahan 3 m dari bola, saat akan dilakukan <i>kick-off</i> .		
23.	Gol dinyatakan sah apabila tercipta langsung dari <i>kick-off</i> .		
24.	Di babak kedua, kedua tim tidak saling berpindah tempat duduk (<i>bench</i>).		
25.	Tendangan kedalam (<i>kick in</i>) tidak dapat menciptakan gol.		
26.	Penjaga gawang tidak boleh menciptakan gol dengan melemparkan bola dengan tangannya.		
27.	Sebuah gol dinyatakan sah ketika keseluruhan bagian bola melewati garis gawang.		

No.	Pernyataan	Benar	Salah
28.	Pemain yang melakukan tindakan tidak sportif, perbuatan tidak sopan dan melakukan provokasi akan diperingatkan atau dikeluarkan oleh wasit.		
29.	Mencegah penjaga gawang melepaskan bola dari tangannya, akan mendapatkan hukuman kartu kuning dan tendangan bebas tidak langsung.		
30.	Kesalahan prosedur pergantian pemain dihukum kartu merah.		
31.	Tendangan bebas terdiri dari tendangan bebas langsung dan tidak langsung.		
32.	Tendangan bebas tidak langsung (<i>indirect freekick</i>) dapat menciptakan sebuah gol.		
33.	Kiper menguasai bola dengan tangan atau kaki di daerahnya sendiri lebih dari 4 detik, dihukum tendangan bebas langsung (<i>direct freekick</i>).		
34.	Selain penendang penalti, pemain lain harus berjarak 5 meter dari bola.		
35.	5x akumulasi pelanggaran dihukum tendangan dari titik penalti kedua.		
36.	Jika pertandingan terjadi <i>draw</i> di waktu normal dan <i>extra time</i> , maka dilanjutkan 2x5 tendangan dari titik penalti.		
37.	Tendangan ke dalam (<i>kick in</i>) harus dilakukan dalam waktu 4 detik dari saat menempatkan bola.		
38.	Posisi lawan harus berjarak minimal 5 meter dari tempat dimana dilakukannya tendangan ke dalam.		
39.	Tendangan kedalam (<i>kick in</i>) tidak dapat menciptakan gol.		
40.	Kiper mempunyai durasi 4 detik untuk melemparkan bola.		
41.	Bola yang dilemparkan kiper harus keluar dari daerah penalti.		
42.	Penjaga gawang tidak boleh menciptakan gol dengan melemparkan bola dengan tangannya.		
43.	Dalam tendangan sudut, jarak pemain lawan harus 5 m dari bola.		
44.	Pemain mempunyai durasi waktu 4 detik untuk melakukan tendangan sudut.		
45.	Tendangan sudut akan diulangi, jika bola tidak ditempatkan pemain pada tempatnya.		

Lampiran 4. Data Penelitian

**TINGKAT PENGETAHUAN TENTANG PERATURAN FUTSAL PESERTA EKSTRAKURIKULER FUTSAL
DI SMA N 1 GAMPING SLEMAN**

No	A			B			C			D			E			F			G			H			I			J			K			L			M			N			O			Σ	Skor		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45				
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	30	66.67	
2	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	23	51.11		
3	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	29	64.44		
4	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	29	64.44	
5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	28	62.22		
6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	26	57.78	
7	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	28	62.22		
8	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	18	40.00	
9	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	26	57.78		
10	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	25	55.56
11	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	27	60.00		
12	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	26	57.78	
13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	35	77.78	
14	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	31	68.89	
15	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	28	62.22	
16	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	30	66.67	
17	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	29	64.44		
18	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	26	57.78		
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	29	64.44		
20	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	28	62.22		
21	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	18	40.00	
22	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	25	55.56	
23	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	22	48.89		
24	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	21	46.67		
25	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	18	40.00		
Σ	13	23	25	23	18	6	5	4	1	3	2	4	4	1	5	3	9	3	9	5	3	0	9	3	4	6	0	5	1	1	7	6	3	3	7	1	2	2	3	5	2	0	8	6	6	8	655	1455.56	

Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	51.8800	70.027	.544	.626
VAR00002	51.4800	71.510	.559	.632
VAR00003	51.4000	72.333	.444	.635
VAR00004	51.4800	70.177	.448	.624
VAR00005	51.6800	70.643	.595	.629
VAR00006	51.7600	69.773	.583	.625
VAR00007	51.8000	72.083	.444	.637
VAR00008	51.8400	68.557	.454	.618
VAR00009	51.5600	71.007	.588	.630
VAR00010	51.4800	71.677	.554	.633
VAR00011	51.4400	71.007	.385	.629
VAR00012	51.8400	68.557	.454	.618
VAR00013	51.5600	71.007	.588	.630
VAR00014	51.4000	72.333	.444	.635
VAR00015	51.4800	71.677	.554	.633
VAR00016	52.0400	73.207	.533	.643
VAR00017	51.8800	72.693	.475	.641
VAR00018	52.0400	69.707	.595	.624
VAR00019	51.8000	72.583	.459	.640
VAR00020	51.8800	71.193	.545	.633
VAR00021	52.0000	71.750	.439	.636
VAR00022	52.0400	72.707	.473	.641
VAR00023	51.8800	72.027	.445	.637
VAR00024	51.8400	69.057	.459	.621
VAR00025	51.7600	73.607	.584	.645
VAR00026	52.0000	69.417	.454	.623
VAR00027	51.8000	73.083	.557	.643

VAR00028	51.5600	73.007	.557	.641
VAR00029	51.9600	70.957	.535	.631
VAR00030	51.7200	71.460	.484	.634
VAR00031	51.7600	71.107	.559	.632
VAR00032	51.8800	70.860	.545	.631
VAR00033	51.8800	67.693	.555	.613
VAR00034	52.1200	70.277	.544	.627
VAR00035	51.9600	68.623	.455	.618
VAR00036	51.9200	70.327	.544	.628
VAR00037	51.9200	71.993	.449	.637
VAR00038	51.8800	70.027	.544	.626
VAR00039	51.8000	68.917	.585	.620
VAR00040	51.9200	70.660	.565	.630
VAR00041	52.0000	69.750	.579	.625
VAR00042	52.0800	69.827	.587	.625
VAR00043	52.1600	70.390	.544	.627
VAR00044	52.1600	70.390	.544	.627
VAR00045	52.0800	72.327	.457	.638
Total	26.2000	18.083	1.000	.496

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.896	45

Lampiran 6. Tabel r

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

Lampiran 7. Deskriptif Statistik

Statistics

	Pengetahuan Peraturan Futsal	Lapangan	Bola	Jumlah Pemain	Perlengkapan Pemain	Wasit dan Asisten Wasit	Durasi Pertandingan	Memulai dan memulai kembali permainan	Bola di dalam dan di luar permainan	Cara Mencetak Gol	Pelanggaran dan Perbuatan tidak sopan	Tendangan Bebas	Tendangan Penalti	Tendangan ke dalam	Pembersih Gol	Tendangan Sudut
N Valid	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	58.22	81.34	76.00	66.67	81.33	92.00	41.33	50.67	48.00	54.67	65.33	56.00	40.00	53.33	40.00	26.67
Median	60.00	66.67	66.67	66.67	100.00	100.00	33.33	66.67	66.67	66.67	66.67	66.67	33.33	66.67	33.33	33.33
Mode	57.78 ^a	66.67	100.00	66.67	100.00	100.00	33.33	66.67	66.67	66.67	66.67	33.33 ^a	33.33	33.33	33.33	0.00
Std. Deviation	9.45	16.89	26.39	27.22	23.73	19.91	22.11	25.68	34.80	21.26	26.32	30.00	33.33	31.92	30.43	27.22
Minimum	40.00	66.67	33.33	33.33	0.00	33.33	0.00	0.00	0.00	33.33	33.33	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
Maximum	77.78	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	66.67
Sum	1455.56	2033.38	1900.01	1666.67	2033.37	2300.00	1033.30	1266.67	1200.01	1366.67	1633.34	1400.00	999.99	1333.33	999.99	666.66

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Pengetahuan Peraturan Futsal					Lapangan				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 40	3	12.0	12.0	12.0	Valid 66.67	14	56.0	56.0	56.0
46.67	1	4.0	4.0	16.0	100	11	44.0	44.0	100.0
48.89	1	4.0	4.0	20.0	Total	25	100.0	100.0	
51.11	1	4.0	4.0	24.0	Bola				
55.56	2	8.0	8.0	32.0		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
57.78	4	16.0	16.0	48.0	Valid 33.33	5	20.0	20.0	20.0
60	1	4.0	4.0	52.0	66.67	8	32.0	32.0	52.0
62.22	4	16.0	16.0	68.0	100	12	48.0	48.0	100.0
64.44	4	16.0	16.0	84.0	Total	25	100.0	100.0	
66.67	2	8.0	8.0	92.0					
68.89	1	4.0	4.0	96.0					
77.78	1	4.0	4.0	100.0					
Total	25	100.0	100.0						

Jumlah Pemain

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 33.33	8	32.0	32.0	32.0
66.67	9	36.0	36.0	68.0
100	8	32.0	32.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Perlengkapan Pemain

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	1	4.0	4.0	4.0
66.67	11	44.0	44.0	48.0
100	13	52.0	52.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Wasit dan Asisten Wasit

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 33.33	2	8.0	8.0	8.0
66.67	2	8.0	8.0	16.0
100	21	84.0	84.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Durasi Pertandingan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	8.0	8.0	8.0
33.33	16	64.0	64.0	72.0
66.67	6	24.0	24.0	96.0
100	1	4.0	4.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Memulai dan memulai kembali permainan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	8.0	8.0	8.0
33.33	10	40.0	40.0	48.0
66.67	11	44.0	44.0	92.0
100	2	8.0	8.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Cara Mencetak Gol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 33.33	11	44.0	44.0	44.0
66.67	12	48.0	48.0	92.0
100	2	8.0	8.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Bola di dalam dan di luar permainan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	6	24.0	24.0	24.0
33.33	6	24.0	24.0	48.0
66.67	9	36.0	36.0	84.0
100	4	16.0	16.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Pelanggaran dan Perbuatan tidak sopan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 33.33	8	32.0	32.0	32.0
66.67	10	40.0	40.0	72.0
100	7	28.0	28.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Tendangan Bebas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	8.0	8.0	8.0
33.33	9	36.0	36.0	44.0
66.67	9	36.0	36.0	80.0
100	5	20.0	20.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Tendangan ke dalam

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	3	12.0	12.0	12.0
33.33	9	36.0	36.0	48.0
66.67	8	32.0	32.0	80.0
100	5	20.0	20.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Tendangan Penalti

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	7	28.0	28.0	28.0
33.33	9	36.0	36.0	64.0
66.67	6	24.0	24.0	88.0
100	3	12.0	12.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Pembersih Gol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	6	24.0	24.0	24.0
33.33	10	40.0	40.0	64.0
66.67	7	28.0	28.0	92.0
100	2	8.0	8.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Tendangan Sudut

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	11	44.0	44.0	44.0
33.33	8	32.0	32.0	76.0
66.67	6	24.0	24.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Lampiran 8. Dokumentasi



Gambar responden sedang mengisi tes yang diberikan peneliti

