

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI SD NEGERI
KARANGJATI MINOMARTANI NGAGLIK SLEMAN
TENTANG PERATURAN PERMAINAN FUTSAL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Dymas Khabul Pratama
NIM. 14604221047

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI SD NEGERI
KARANGJATI MINOMARTANI NGAGLIK SLEMAN
TENTANG PERATURAN PERMAINAN FUTSAL**

Disusun Oleh:

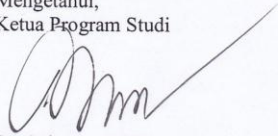
Dymas Khabul Pratama
NIM. 14604221047

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan


Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, September 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Subagyo, M.Pd.
NIP. 19561107 198203 1 002

Disetujui,
Dosen Pembimbing,


Komarudin, M.A
NIP. 19740928 200312 1 002

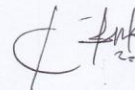
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dymas Khabul Pratama
NIM : 14604221047
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Judul TAs : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di SD Negeri
Karangjati Minomartani Ngaglik Sleman tentang
Peraturan Permainan Futsal

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

Yogyakarta, November 2018
Yang Menyatakan,



Dymas Khabul Pratama
NIM. 14604221047

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI SD NEGERI
KARANGJATI MINOMARTANI NGAGLIK SLEMAN
TENTANG PERATURAN PERMAINAN FUTSAL**

Disusun Oleh:

Dymas Khabul Pratama
NIM. 14604221047

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 23 November 2019

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Komarudin, M.A. Ketua Penguji/Pembimbing		25/1/2019
Nurhadi Santoso, M.Pd. Sekretaris		17/1/2019
Dr. Yudanto, M.Pd. Penguji		16/1/19

Yogyakarta, Januari 2019
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. “Sabar sebentar, sesuatu yang besar selalu punya proses” (Dymas Khabul P)
2. Tak ada beban yang terasa berat hanya saja kita sering mengeluh (Dymas Khabul P)
3. Hal yang terasa berat akan terasa ringan apabila kita mensugestikan dengan cara yang positif (Dymas Khabul P)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karyaku ini untuk orang yang kusayangi.

1. Untuk orangtua saya Almarhum Bapak Sudarto, Bapak Naryono dan Ibu Suparni yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain doa yang terucap dari orang tua.
2. Kepada seluruh keluarga besar Kadir Kartomiharjo dan Manisem sekalu Kakek dan Nenek saya.
3. Rizkyah Azzahra Putri, Nabila Salma, Aqilah Najah Afifah selaku adik – adik yang saya sayangi.

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI SD NEGERI
KARANGJATI MINOMARTANI NGAGLIK SLEMAN
TENTANG PERATURAN PERMAINAN FUTSAL**

Oleh:

Dymas Khabul Pratama

NIM. 14604221047

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan benar-salah. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani yang berjumlah 26 siswa, yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), “rendah” sebesar 46,15% (12 siswa), “cukup” sebesar 53,85% (14 siswa), “tinggi” sebesar 0% (0 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

Kata kunci: tingkat pengetahuan, peraturan permainan, futsal

KATA PENGANTAR

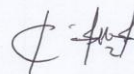
Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani Ngaglik Sleman tentang Peraturan Permainan Futsal“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Komarudin, M.A., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., selaku 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 TAS ini.
3. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Kepala Sekolah di SD Negeri Karangjati Minomartani Ngaglik Sleman yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Para guru dan staf di SD Negeri Karangjati Minomartani Ngaglik Sleman yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Keluarga besar *Kanding Movie Production* (KMP) yang selalu mendukung saya dalam suka maupun duka.
9. Teman-teman seperjuangan PGSD Penjas kelas A Angkatan 2014. Terimakasih untuk selalu ada di tahun-tahun terbaik dalam hidupku, dalam tangis dan tawa, dalam kegilaan dan beribu pengalaman yang kita lalui.

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

Yogyakarta, November 2018
Penulis,



Dymas Khabul Pratama
NIM. 14604221047

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Hasil Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	8
1. Hakikat Pengetahuan	8
2. Hakikat Pembelajaran PJOK	13
3. Hakikat Permainan Futsal.....	17
4. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas V	27
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Berpikir	34
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
D. Definisi Operasional Variabel.....	36
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	39
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	40
1. Pengetahuan berdasarkan Faktor Lapangan Futsal	42
2. Pengetahuan berdasarkan Faktor Pemain.....	44

3. Pengetahuan berdasarkan Faktor Wasit	45
4. Pengetahuan berdasarkan Faktor Bola	47
5. Pengetahuan berdasarkan Faktor Permainan	49
B. Pembahasan	50
C. Keterbatasan Penelitian	56
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	57
B. Implikasi Hasil Penelitian	57
C. Saran-saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tingkatan Taksonomi Bloom.....	10
Gambar 2. Teknik Dasar <i>Passing</i>	19
Gambar 3. Teknik Dasar <i>Control</i>	20
Gambar 4. Teknik Dasar <i>Shooting</i>	20
Gambar 5. Lapangan Permainan Futsal	24
Gambar 6. Daerah Penalti	25
Gambar 7. Gawang	25
Gambar 8. Diagram Pie Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang Peraturan Permainan Futsal.....	41
Gambar 9. Diagram Pie Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Lapangan Futsal	43
Gambar 10. Diagram Pie Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Pemain.....	45
Gambar 11. Diagram Pie Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Wasit	46
Gambar 12. Diagram Pie Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Bola	48
Gambar 13. Diagram Pie Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Permainan.....	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Taksonomi dari Anderson dan Krathwohl.....	11
Tabel 2. Perbedaan Sepakbola dan Futsal	18
Tabel 3. Penilaian Instrumen	38
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen	38
Tabel 5. Norma Penilaian	39
Tabel 6. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang Peraturan Permainan Futsal	40
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang Peraturan Permainan Futsal	41
Tabel 8. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Lapangan Futsal.....	42
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Lapangan Futsal	43
Tabel 10. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Pemain	44
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Pemain.....	44
Tabel 12. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Wasit.....	46
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Wasit	46
Tabel 14. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Bola.....	47
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Bola	48

Tabel 16. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Permainan	49
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Permainan.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	63
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol	64
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Karangjati	65
Lampiran 4. Instrumen Penelitian	66
Lampiran 5. Data Penelitian.....	68
Lampiran 6. Deskriptif Statistik.....	70
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian.....	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam inovasi mulai berkembang untuk menunjang proses pendidikan baik untuk kualitas maupun kuantitas. Meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan banyak upaya yang tidak mudah. Inovasi dalam setiap pengembangan pembelajaran sangat dibutuhkan baik segi kurikulum, proses pembelajaran, hingga sarana dan prasarana pembelajaran. Pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan proses pendidikan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang gunanya untuk memperoleh kesegaran jasmani, kesehatan, pengembangan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, serta kecerdasan emosi, seperti yang diungkapkan Mahendra (2009: 3), bahwa:

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 hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya

Pembelajaran PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. PJOK sendiri tidak dapat terlepas dan dipisahkan dengan mata pelajaran lainnya, yang di mana PJOK ini memiliki tugas yang unik yaitu “gerak” sebagai media untuk pembelajaran. PJOK menjadi salah satu mata pelajaran yang

banyak disukai oleh peserta didik sekolah dasar, karena mata pelajaran ini memiliki daya tarik tersendiri untuk mengajak peserta didik untuk mengikuti pelajaran.

Salah satu mata olahraga yang diajarkan dalam PJOK yaitu futsal. Permainan futsal termasuk dalam permainan bola besar. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) kurikulum 2013 untuk SD Kelas V yaitu: SK yaitu: 6. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, KD yaitu: 6.1 Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran. Pembelajaran olahraga futsal termasuk dalam permainan bola besar. Olahraga futsal merupakan salah satu olahraga yang diajarkan pada peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani. Di SD Negeri Karangjati Minomartani pembelajaran olahraga futsal dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan dengan waktu tatap muka 2 x 35 menit.

Materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik harus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, sehingga materi pembelajaran akan tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai yang diharapkan. Saat ini, olahraga futsal merupakan olahraga tidak asing lagi untuk peserta didik di Sekolah Dasar. Keinginan peserta didik mengikuti olahraga ini sangat beragam. Mulai dari ingin populer di sekolahnya, sampai yang memang betul-betul memang ingin mendalami olahraga ini.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani pada saat pembelajaran berlangsung guru mengajarkan kepada peserta didik seperti melatih suatu cabang yang hanya menekankan pada keterampilan teknik saja. Penguasaan teknik dianggap suatu hal yang penting dalam bermain futsal. Tujuan dari proses pembelajaran di sekolah lebih mengarah salah satunya pada perilaku aktif peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Mengandalkan keterampilan teknik dasar saja belum tentu semua peserta didik mahir dan berbakat dalam bermain futsal. Tidak dipungkiri bahwa permainan futsal dapat membuat gembira dan bersenang-senang para pemain yang menyenangkannya dan mampu menumbuhkan rasa kepercayaan diri saat bermain.

Penyediaan sarana prasarana, seperti lokasi lapangan yang tidak rata dan tidak sesuai dengan ukuran futsal karena lahan yang sempit, dan alat yang masih kurang sehingga membuat peserta didik menjadi malas mengikuti pembelajaran khususnya olahraga futsal. Jumlah bola sangat minim yaitu hanya berjumlah 3 buah bola, mengingat jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran jasmani cukup banyak membuat peserta didik banyak menunggu. Hal ini dapat dilihat masih banyaknya peserta didik yang duduk-duduk dan bermain sendiri saat proses pembelajaran PJOK khususnya olahraga futsal berlangsung. Keadaan sarana dan prasarana yang kurang, sehingga sekolah perlu meningkatkan fasilitas supaya dapat meningkatkan prestasi permainan futsal. Kebutuhan sarana dan prasarana PJOK memang sangat perlu ditingkatkan supaya dalam melakukan kegiatan olahraga dapat berjalan dengan baik. Karena tanpa sarana dan prasarana, olahraga tidak dapat berkembang dengan baik.

Kurangnya sarana dan prasarana PJOK yang ada di sekolah, maka seorang guru dituntut untuk mempunyai kreativitas yang tinggi untuk dapat memodifikasi sarana dan prasarana yang kurang memadai. Guru PJOK adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus, kemahiran atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan keahlian khusus sebagai syarat dan ciri sebuah profesi. Bagi guru, di samping profil dan persyaratan utama seorang guru PJOK mempunyai persyaratan kompetensi pendidikan jasmani (Sukintaka, 2004: 72-74). Dalam pelaksanaan proses pendidikan, guru sebagai pendidik harus mampu memberikan arahan sekaligus mampu menunjukkan kepercayaan dirinya kepada anak didik melalui kinerja yang sesuai dengan kompetensi profesinya sebagai pendidik sekaligus sebagai seorang pengajar.

Di SD Negeri Karangjati Minomartani tidak sedikit peserta didik yang sudah mengerti tentang bagaimana bermain futsal dan bagaimana peraturan futsal itu sendiri. Tapi tidak jarang ada beberapa peserta didik yang masih belum paham akan cara bermain futsal dan peraturan futsal itu sendiri. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah keberadaan guru PJOK. Pembelajaran futsal sebaiknya guru PJOK tidak hanya memberikan materi maupun taktik permainan saja pada saat pembelajaran olahraga melainkan bagaimana peserta didik dapat bermain futsal sesuai aturan yang ada. Diberikannya materi peraturan permainan futsal diharapkan peserta didik dapat bermain dengan benar dan tidak melakukan kesalahan-kesalahan ketika sedang bermain futsal.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa peranan guru PJOK terhadap penyampaian materi permainan futsal ke peserta didiknya sangat penting, sehingga peserta didik akan mampu bermain futsal dengan benar. Namun banyak peserta didik yang kurang memahami materi pembelajaran futsal dengan benar, hal tersebut terlihat ketika proses pembelajaran dan ketika mewakili sekolahnya dalam pertandingan kejuaraan. Banyak terjadi kesalahan seperti sering peserta didik lakukan. Salah satu faktor penyebab terjadinya kesalahan ketika bermain futsal adalah selain peserta didiknya yang kurang mampu menangkap materi dan kurangnya pemahaman materi futsal guru PJOK itu sendiri, sehingga saat penyampaian materi futsal terhadap peserta didik belum optimal. Bertolak dari latar belakang masalah di atas maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang Peraturan Permainan Futsal”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa permasalahan penting dalam usaha untuk meningkatkan prestasi olahraga futsal, di antaranya adalah:

1. Sarana dan prasarana dalam pembelajaran PJOK khususnya olahraga futsal di SD Negeri Karangjati Minomartani masih kurang lengkap.
2. Pembelajaran futsal di SD Negeri Karangjati Minomartani jarang diajarkan secara teori, guru lebih banyak mengajarkan tentang teknik.
3. Kemampuan guru di SD Negeri Karangjati Minomartani secara teori tentang peraturan futsal masih kurang.

4. Tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal belum diketahui.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti dengan tujuan agar hasil penelitian lebih terarah. Berdasarkan latar belakang dan faktor permasalahan yang ada, maka permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, guru PJOK maupun bagi pihak sekolah, yaitu:

1. Secara Teoretis
 - a. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang sesuai dengan hasil penelitian yaitu tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan futsal.

- b. Dapat digunakan oleh pihak sekolah sebagai pedoman untuk melaksanakan penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal.
- c. Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru, sebagai sumbangan dalam upaya meningkatkan prestasi olahraga futsal.
- b. Bagi Peserta didik, dapat mengetahui pengetahuan siswa tentang peraturan permainan futsal, sehingga siswa yang kurang dapat terpacu untuk meningkatkan pengetahuannya.
- c. Bagi Sekolah, Memberikan masukan kepada sekolah agar memperhatikan pengetahuan tentang peraturan permainan futsal.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan salah satu ranah dalam aspek kognitif. 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 juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal mata pelajaran (Poerwodarminto, 2005: 1121). 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.

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”. 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 praktik 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 menurut beberapa skema taksonomi.

Dalam taksonomi perilaku Bloom, (Dimiyati & Mudjiono, 2006: 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”.

Benjamin. S. Bloom membuat suatu klasifikasi berdasarkan urutan keterampilan berpikir dalam suatu proses yang semakin lama semakin tinggi

tingkatannya. Mula-mula taksonomi bloom terdiri atas dua bagian yaitu ranah kognitif dan ranah afektif (*cognitive domain and affective domain*). Pada tahun 1966 Simpson menambahkan ranah psikomotor melengkapi apa yang telah dibuat oleh bloom. Dengan demikian menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor (Efendi, 2018).

Selanjutnya dalam Taksonomi Bloom (Efendi, 2018), tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu:

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

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



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

Anderson & Krathwohl dalam (Gunawan & Palupi, 2012: 30) menyatakan

bahwa ranah Taksonomi Blom sebagai berikut:

Tabel 1. Taksonomi dari Anderson dan Krathwohl

Tingkatan	Berpikir Tingkat Tinggi	Komunikasi (communication spectrum)
Menciptakan (<i>Creating</i>)	Menggeneralisasikan (<i>generating</i>), merancang (<i>designing</i>), memproduksi (<i>producing</i>), merencanakan kembali (<i>devising</i>)	Negosiasi (<i>negotiating</i>), memoderatori (<i>moderating</i>), kolaborasi (<i>collaborating</i>)
Mengevaluasi (<i>Evaluating</i>)	Memeriksa (<i>checking</i>), mengkritisi (<i>critiquing</i>), hipotesa (<i>hypothesizing</i>), eksperimen (<i>experimenting</i>)	Bertemu dengan jaringan/mendiskusikan (<i>net meeting</i>), berkomentar (<i>commenting</i>), berdebat (<i>debating</i>)
Menganalisis (<i>Analyzing</i>)	Memberi atribut (<i>attributeing</i>), mengorganisasikan (<i>organizing</i>), mengintegrasikan (<i>integrating</i>), mensahkan (<i>validating</i>)	Menanyakan (<i>Questioning</i>), meninjau ulang (<i>reviewing</i>)
Menerapkan (<i>Applying</i>)	Menjalankan prosedur (<i>executing</i>), mengimplementasikan (<i>implementing</i>), menyebarkan (<i>sharing</i>),	<i>Posting, blogging, menjawab (replying)</i>
Memahami/mengerti (<i>Understanding</i>)	Mengklasifikasikan (<i>classification</i>), membandingkan (<i>comparing</i>), menginterpretasikan (<i>interpreting</i>), berpendapat (<i>inferring</i>)	Bercakap (<i>chatting</i>), menyumbang (<i>contributing</i>), <i>networking,</i>
Mengingat (<i>Remembering</i>)	Mengenali (<i>recognition</i>), memanggil kembali (<i>recalling</i>), mendeskripsikan (<i>describing</i>), mengidentifikasi (<i>identifying</i>)	Menulis teks (<i>texting</i>), mengirim pesan singkat (<i>instant messaging</i>), berbicara (<i>twittering</i>)
	Berpikir Tingkat Rendah	

(Sumber: Gunawan & Palupi, 2012: 30)

Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap objek tersebut.

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.

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

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

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:

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

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 Pembelajaran PJOK

a. Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Suryobroto (2004: 16), menyatakan bahwa “pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik,

pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani”. Lutan (2000: 1) menyatakan bahwa “pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak”. Selain itu pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya.

Paturusi (2012: 4-5), menyatakan bahwa “pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional”. Proses dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki beberapa faktor. Pada tingkat mikro ada empat unsur utama yaitu tujuan, substansi (tugas ajar), metode dan strategi, dan asesmen, serta evaluasi. Keempat unsur ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Tugas utama guru pendidikan jasmani ialah mengelola persiapan dan keterkaitan keempat unsur tersebut dalam sebuah mata rantai, berawal pada perencanaan tujuan dan berakhir pada gambaran tentang pencapaian tujuan (Suherman, 2000: 7).

Syarifuddin & Muhadi (1992: 4), menyatakan bahwa “pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan”. Sukintaka (2004: 5) menyatakan bahwa “pendidikan jasmani

merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, melalui aktivitas jasmani yang dikelola secara sistematis untuk menuju manusia seutuhnya”.

Sukintaka (2004: 55), menyatakan bahwa “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan”. Melalui proses pembelajaran jasmani diharapkan akan terjadi perubahan pada peserta didik. Proses belajar tersebut terjadi karena ada rangsang yang dilakukan oleh guru. Guru memberikan rangsang dengan aneka pengalaman belajar gerak, di sisi lain peserta didik akan membalas respon melalui aktivitas fisik yang terbimbing. Melalui respon itulah akan terjadi perubahan perilaku. Pelaksanaan pembelajaran praktik pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara garis besar dilakukan dalam tiga tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Suherman, 2000: 34).

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu wadah untuk mendidik anak atau peserta didik melalui aktivitas jasmani agar dapat tumbuh dan berkembang secara baik dan mempunyai kepribadian yang baik pula.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Definisi tujuan pendidikan jasmani dikaji dari tujuan kelembagaan atau institusional bersifat global, hal ini dikarenakan menggambarkan harapan suatu lembaga terhadap alumninya, tujuan kurikulum merupakan target yang ingin dicapai oleh peserta didik dalam suatu bidang studi tertentu. Pendidikan jasmani dalam implementasinya memiliki arti penting bagi dunia pendidikan. Adapun

tujuan pendidikan jasmani seperti yang diungkapkan Sukintaka (2004: 16) bahwa tujuan pendidikan jasmani terdiri dari empat ranah yaitu jasmani, psikomotorik, afektif dan kognitif, oleh pendidikan jasmani empat ranah tersebut sebagai bagian dari pendidikan dengan tujuan pendidikan sebagai tujuan akhir. Utama (2011: 3) menyebutkan bahwa “berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani”.

Thomas, yang dikutip oleh Suherman (2000: 31) menyatakan bahwa pendidikan jasmani mempunyai dua tujuan yang khas yaitu:

- 1) Mengembangkan dan memelihara tingkat kebugaran jasmani yang sesuai dengan kesehatan dan dan mengajarkan mengapa kebugaran merupakan sesuatu yang penting serta bagaimana kebugaran dipengaruhi oleh latihan.
- 2) Mengembangkan keterampilan yang layak diawali oleh gerak keterampilan dasar, kemudian menuju ke keterampilan olahraga tertentu, akhirnya menekankan pada berolahraga sepanjang hayat.

Berdasarkan tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yaitu melalui pendidikan jasmani diharapkan peserta didik memiliki kemampuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, meningkatkan keterampilan gerak, membentuk karakter moral yang baik, menumbuhkan sikap sportif, mengembangkan keterampilan menjaga keselamatan dan pencapaian pertumbuhan fisik yang sempurna dan pola hidup yang sehat.

3. Hakikat Permainan Futsal

a. Pengertian Futsal

Futsal adalah singkatan dari *futbol* (sepakbola) dan *sala* (ruangan) dari bahasa Spanyol dan *futebol* (Portugal/Brasil) dan *salon* (Prancis). Lhaksana (2011: 32) menyatakan “futsal merupakan olahraga beregu yang cepat dan dinamis dengan *passing* yang akurat yang memungkinkan terjadinya banyak gol”. Futsal adalah olahraga yang identik dengan sepakbola. Asal muasal futsal adalah saat Piala Dunia dilaksanakan di Uruguay pada 1930 oleh Juan Carlos Ceriani. Awalnya Ceriani hanya memindahkan latihan sepakbola ke dalam ruangan karena kondisi lapangan yang licin setelah hujan, namun ternyata latihan ini efektif dan disukai oleh orang-orang di Amerika Selatan.

Futsal merupakan salah satu olahraga yang cukup populer di Indonesia. Susworo, Saryono, & Yudianto (2009: 49) menyatakan bahwa “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”.

Tenang (2008: 25) menyatakan futsal adalah “jenis permainan sepakbola dengan setiap regu terdiri dari lima orang”. Senada dengan hal tersebut, 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.

Perbedaan antara sepakbola dan futsal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Perbedaan Sepakbola dan Futsal

Sepakbola	Futsal
Lingkar bola 68-70 cm	Lingkar bola 62-68 cm
11 pemain	5 pemain
3x pergantian pemain	Tidak dibatasi
<i>Throw in</i> (lemparan ke dalam)	<i>Kick in</i> (tendangan ke dalam)
Wasit dan 2 asisten (<i>linesman</i>)	Wasit dan 2 asisten serta pencatat waktu
Waktu berjalan (<i>running clock</i>)	<i>Stopped clock</i> (dioperasikan oleh pencatat waktu)
2 x 45 menit	2 x 20 menit
Tak ada <i>time out</i>	Sekali <i>time out</i> tiap babak
Tendangan gawang	Lemparan gawang
Tak ada batas waktu untuk memulai kembali permainan	4 detik untuk memulai kembali permainan
Berlaku aturan <i>offside</i>	Tidak berlaku <i>offside</i>
Kiper diberi waktu 6 detik untuk melakukan tendangan gawang	Kiper diberi waktu 4 detik untuk melakukan lemparan gawang
Tak ada batasan pelanggaran	Ada batasan lima kali pelanggaran
Pemain yang diganjar kartu merah tidak dapat diganti pemain lain	Pemain yang diganjar kartu merah dapat diganti 2 menit atau tim lawan mencetak gol
Sepak pojok di area korer	Sepak pojok disudut korer
Tak ada batasan melakukan <i>back pass</i> ke penjaga gawang	Hanya sekali melakukan <i>back pass</i> ke penjaga gawang
Kontak fisik diperbolehkan	Kontak fisik dilarang

(Sumber: Tenang, 2008: 24)

Berbagai pendapat di atas peneliti dapat diidentifikasi futsal adalah permainan sepakbola mini yang dapat dimainkan di luar maupun di dalam lapangan. Permainan futsal kurang lebih 90% merupakan permainan passing. Futsal dimainkan lima lawan lima orang yang membutuhkan ketrampilan dan kondisi fisik yang prima dan 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 yang terbanyak.

b. Teknik Dasar Olahraga Futsal

Teknik dasar futsal merupakan bagian olahraga futsal yang sangat penting. Berbagai teknik dalam futsal harus dikuasai oleh setiap pemain agar dalam melakukan gerakan menjadi baik sehingga dapat menguasai bola dengan baik pula. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik dalam mengolah bola, maka pemain tersebut cenderung dapat bermain futsal dengan baik pula. Tenang (2008: 69) menyatakan teknik dasar dalam permainan futsal adalah sebagai berikut:

1) Teknik dasar mengoper bola (*passing*)

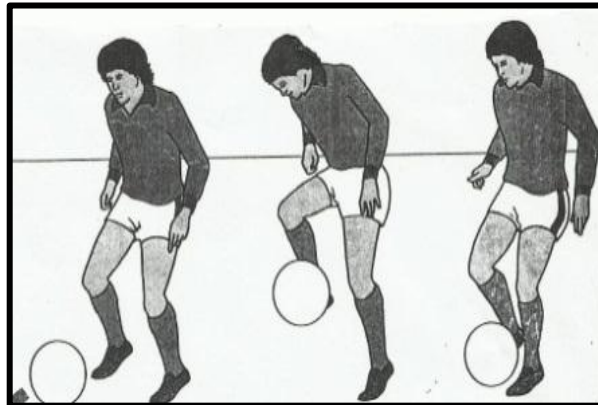
Passing adalah merupakan salah satu teknik dasar permainan futsal yang sangat dibutuhkan oleh setiap pemain, karena dengan lapangan yang rata dan ukuran yang relatif kecil maka dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat.



Gambar 2. Teknik Dasar *Passing*
(Sumber: Tenang, 2008: 69)

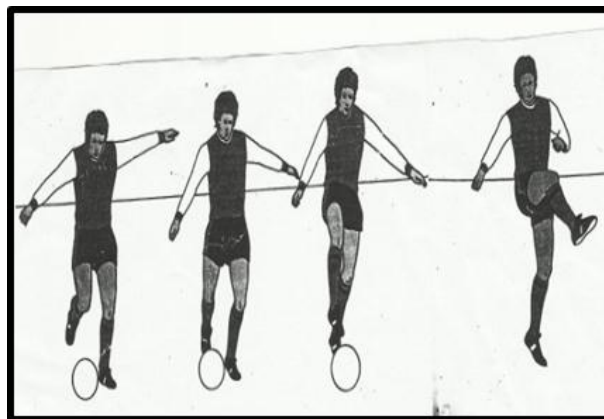
2) Teknik dasar menahan bola (*control*)

Teknik dasar menahan bola pada futsal dianjurkan menggunakan telapak kaki (*sole*). Karena mengingat permukaan lapangan yang rata maka bola akan bergulir dengan cepat sehingga para pemain pemain harus dapat mengontrol dengan baik, apabila bola jauh dari kaki maka lawan akan mudah merebut bola.



Gambar 3. Teknik Dasar *Control*
(Sumber: Tenang, 2008: 69)

- 3) Teknik dasar menggiring bola (*dribling*)
Teknik dasar menggiring bola merupakan kemampuan dimana setiap pemain dalam menguasai bola sebelum diberikan kepada temannya untuk menciptakan peluang dalam mencetak gol.
- 4) Teknik dasar menendang bola (*shooting*)
Shooting merupakan teknik dasar yang harus dikuasai setiap pemain, teknik ini merupakan cara untuk menciptakan gol, karena seluruh pemain futsal dapat kesempatan untuk menciptakan gol dan memenangkan pertandingan.



Gambar 4. Teknik Dasar *Shooting*
(Sumber: Tenang, 2008: 69)

- 5) Teknik dasar tendangan ke dalam (*kick in*)
Teknik dasar tendangan ke dalam ini sangat dibutuhkan oleh setiap pemain. Karena jika pemain tidak tepat menendang bola ke dalam ini tepat di atas garis maka bola akan berpindah ke pihak lawan.

c. Peraturan Olahraga Futsal

Peraturan Permainan futsal menurut Achwani (2014) yaitu sebagai berikut:

1) Lapangan

Pertandingan haruslah dimainkan di Lapangan yang rata, mulus, dan tidak kasar atau tidak bergelombang. Sebaiknya terbuat dari kayu atau bahan buatan, menurut peraturan kompetisi beton atau aspal tidak diperbolehkan. Lapangan rumput sintetis yang diijinkan dalam kasus luar biasa dan hanya untuk kompetisi domestik. Lapangan permainan harus persegi empat ditandai dengan Garis-Garis dan Garis-Garis tersebut berfungsi sebagai pembatas lapangan dengan warna jelas yang dapat dibedakan dengan warna lapangan permainan. Dua garis terluar yang lebih panjang 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 sejauh itu bila dilakukan tendangan sudut. Lebar garis 8 cm. Dua tambahan tanda di setiap jarak 5 meter di sebelah kiri dan kanan sejajar dengan tanda titik penalti ke dua, harus dibuat di lapangan permainan sebagai Tanda jarak minimum untuk mundur bila dilakukan tendangan dari tanda titik penalti ke dua. Lebar tanda garis adalah 8 cm.

- a) Panjang Garis Samping harus lebih panjang dari Garis Gawang.
- b) Semua Garis Lapangan harus selebar 8 cm.
- c) Untuk Pertandingan Bukan Internasional, ukuran seperti sebagai berikut :

Panjang : Minimum 25 m

Maksimum 42 m

Lebar : Minimum 16 m

Maksimum 25 m

- d) Untuk Pertandingan Internasional, ukuran seperti sebagai berikut:

Panjang : Minimum 38 m

Maksimum 42 m

Lebar : Minimum 20 m

Maksimum 25 m

2) Daerah Penalti

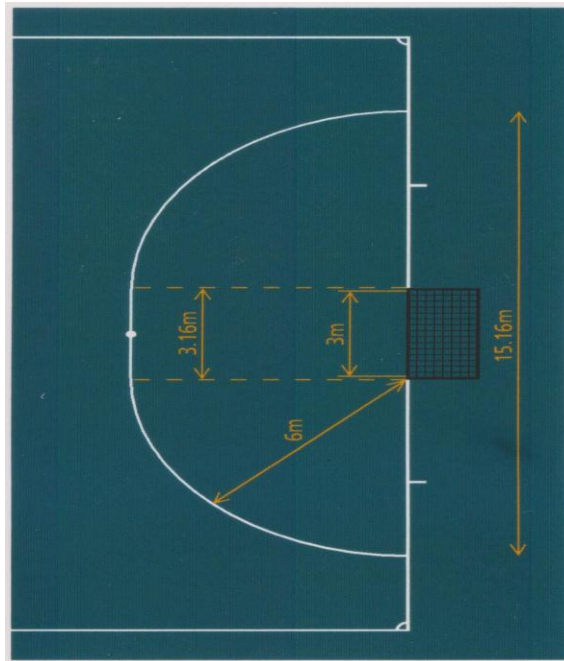
Dua Garis Lingkaran 6 meter panjangnya di tarik dari bagian luar masing-masing Tiang Gawang dan sudut lurus ke Garis Samping, membentuk sebuah Seperempat Lingkaran ditarik langsung sampai Garis Samping, setiap radius 6 meter dari bagian luar Tiang Gawang. Bagian atas setiap Seperempat Lingkaran di hubungkan 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, di buat Tanda Titik Penalti berjarak 6 meter dari titik tengah di antara ke dua Tiang Gawang yang sama jaraknya.

Titik pinalti ke dua berjarak 10 meter dari titik tengah di antara ke dua Tiang Gawang dan jarak yang sama di antara ke dua Tiang tersebut. Busur

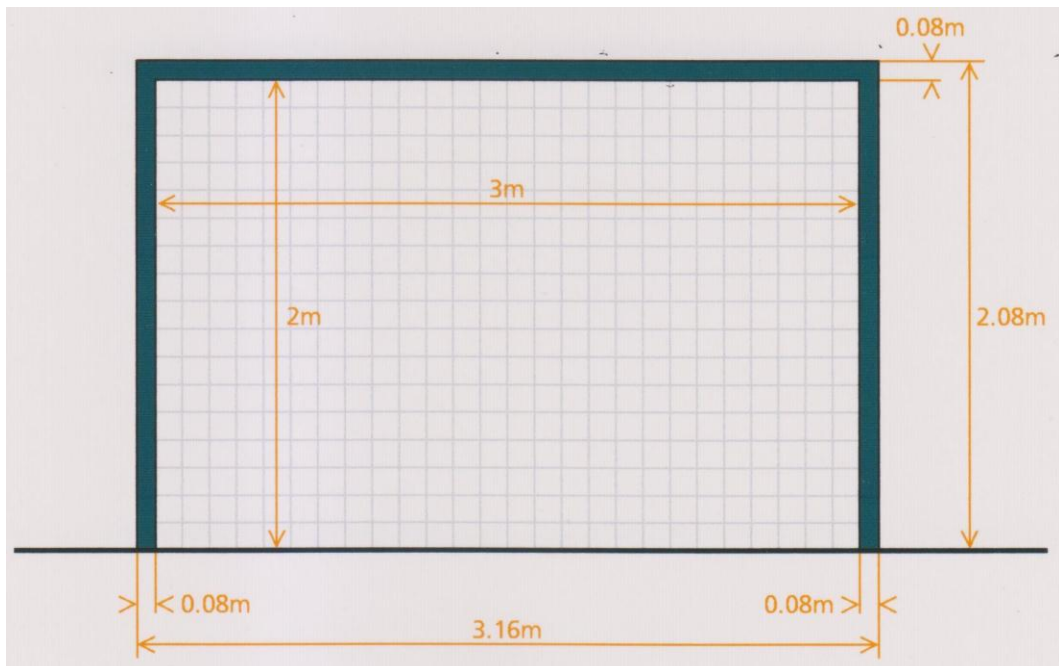
tendangan sudut Seperempat Lingkaran dengan radius 25 cm di setiap Sudut Lapangan Permainan.

3) Gawang

Gawang harus di tempatkan pada bagian tengah masing-masing Garis Gawang. Gawang terdiri dari dua buah Tiang Gawang dengan jarak yang sama dari setiap Sudut Lapangan dan pada sisi atasnya dihubungkan dengan Mistar Gawang. Tiang Gawang dan Mistar Gawang harus terbuat dari kayu, logam atau bahan lain yang disetujui. Ditempatkan di Lapangan, harus berbentuk Segi Empat, Bulat atau Bulat Panjang dan tidak boleh membahayakan Pemain. Jarak (diukur dari bagian dalam) di antara ke dua Tiang Gawang adalah 3 meter dan jarak dari sisi bawah Mistar Gawang ke dasar Permukaan Lapangan adalah 2 meter. Kedua Tiang Gawang maupun Mistar Gawang memiliki lebar dan kedalaman sama, 8 cm. Jaring terbuat dari tali rami atau nilon, dikaitkan pada ke dua Tiang Gawang dan Mistar Gawang dengan cara memadai dan mendukung pada sisi belakang Gawang. Dipasang pendukung sebagaimana mestinya dan tidak boleh mengganggu Penjaga Gawang. Tiang Gawang dan Mistar Gawang harus berbeda warna dari Lapangan Permainan. Gawang harus stabil, untuk mencegah Gawang bergeser atau terbalik, Gawang dibuat portebel yang bisa dipindahkan atau tidak boleh permanen, hanya boleh dipergunakan bila memenuhi persyaratan keselamatan.



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



Gambar 7. Gawang
(Achwani, 2014: 6)

5) Bola

a) Kualitas dan ukuran :

- 1) Berbentuk bundar;
- 2) Terbuat dari kulit atau bahan lainnya yang disetujui;
- 3) Lingkaran Bola tidak lebih dari 64 cm dan tidak kurang dari 62 cm;
- 4) Berat Bola tidak lebih 440 gram dan tidak kurang dari 400 gram saat Pertandingan dimulai;
- 5) Memiliki tekanan sama dengan 0,6-0,9 atmosfer (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 ditempat 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 ijin wasit.

6) Pemain

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

4. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas V

Masa sekolah dasar merupakan masa yang sangat penting dalam pembelajaran. Hal ini bukan saja pada masa ini anak mudah sekali terpengaruh oleh lingkungan, namun siswa juga dalam taraf perkembangan fisik dan psikis. Manusia saling berkomunikasi untuk memenuhi kebutuhannya, maka saling memahami dengan cara mempelajari karakteristik masing-masing akan terjadi hubungan saling mengerti. Jahja (2011: 115-116), “menggambarkan masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar antara usia 9-13 tahun. Biasanya anak seumur ini duduk di kelas IV, V, VI. Pada masa ini timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus, ingin tahu, ingin belajar, realistis”. Lebih lanjut menurut Partini (2011: 116), ciri khas anak pada masa kelas tinggi Sekolah Dasar adalah:

- a. Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari.
- b. Ingin tahu, ingin belajar, realistis.
- c. Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus.
- d. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

- e. Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau peergroup untuk bermain bersama, dan anak membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Perkembangan anak usia sekolah dasar menurut Hurlock (2000: 23), sebagai berikut:

a. Perkembangan fisik

Sampai dengan usia sekitar enam tahun terlihat bahwa badan anak bagian atas berkembang lebih lambat daripada bagian bawah. Anggota-anggota badan relatif masih pendek, kepala dan perut relatif masih besar. Selama masa akhir anak-anak, tinggi bertumbuh sekitar 5% hingga 6% dan berat bertambah sekitar 10% setiap tahun. Pada usia 6 tahun tinggi rata-rata anak adalah 46 inchi dengan berat 22,5 kg. Kemudian pada usia 12 tahun tinggi anak mencapai 60 *inchi* dan berat 40-42,5 kg.

Jadi, pada masa ini peningkatan berat badan anak lebih banyak daripada panjang badannya. Kaki dan tangan menjadi lebih panjang, dada dan panggul lebih besar. Peningkatan berat badan anak selama masa ini terjadi terutama karena bertambahnya ukuran sistem rangka dan otot, serta ukuran beberapa organ tubuh. Pada saat yang sama, masa dan kekuatan otot-otot seacar berangsur-angsur bertambah. Pertambahan kekuatan otot ini adalah karena faktor keturunan dan lathan (olahraga). Karena perbedaan jumlah sel-sel otot, maka umumnya anak laki-laki lebih kuat daripada anak perempuan.

b. Perkembangan kognitif

Menurut pada teori kognitif Piaget, pemikiran anak-anak usia sekolah dasar masuk dalam tahap pemikiran konkret-operasional (*concrete operational*

thought), yaitu masa di mana aktivitas mental anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya. Ini berarti bahwa anak usia sekolah dasar sudah memiliki kemampuan untuk berpikir melalui urutan sebab akibat dan mulai mengenali banyaknya cara yang bisa ditempuh dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Anak usia ini juga dapat mempertimbangkan secara logis hasil dari sebuah kondisi atau situasi serta tahu beberapa aturan atau strategi berpikir, seperti penjumlahan, pengurangan, penggandaan, mengurutkan sesuatu secara berurutan dan mampu memahami operasi dalam sejumlah konsep, seperti $5 \times 6 = 30$; $30 : 6 = 5$.

Dalam upaya memahami alam sekitarnya anak tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indra, karena ia mulai kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan yang sesungguhnya, dan antara yang bersifat sementara dengan yang bersifat menetap. Misalnya, anak akan tahu bahwa air dalam gelas besar pendek dipindahkan ke dalam gelas kecil yang tinggi, jumlahnya akan tetap sama karena tidak satu tetes pun yang tumpah. Hal ini adalah karena tidak lagi mengandalkan persepsi penglihatannya, melainkan sudah mampu menggunakan logikanya.

Pemahaman tentang waktu dan ruang (*spatial relations*) anak usia sekolah dasar juga semakin baik. Karena itu, anak dapat dengan mudah menemukan jalan keluar di ruangan yang lebih kompleks daripada sekedar ruangan dirumahnya sendiri. Anak usia SD telah memiliki struktur kognitif yang memungkinkannya dapat berpikir untuk melakukan suatu tindakan, tapi ia sendiri bertindak secara nyata. Hanya saja, apa yang dipikirkan oleh anak masih terbatas pada hal-hal yang

ada hubungannya dengan sesuatu yang konkret, suatu realitas secara fisik, benda-benda yang benar-benar nyata. Sebaliknya, benda-benda atau peristiwa-peristiwa yang tidak ada hubungannya secara jelas dan konkret secara realitas, masih sulit dipikirkan oleh anak.

Keterbatasan lain yang terjadi dalam kemampuan berpikir konkret anak ialah egosentrisme. Artinya, anak belum mampu membedakan antara perbuatan-perbuatan dan objek-objek yang secara langsung dialami dengan perbuatan-perbuatan yang objek-objek yang hanya ada dalam pikirannya. Misalnya, ketika anak diberikan soal untuk memecahkan, ia tidak akan mulai dari sudut objeknya, melainkan ia akan mulai dari dirinya sendiri. Egosentrisme pada anak terlihat dari ketidakmampuan anak untuk melihat pikiran dan pengalaman sebagai dua gejala yang masing-masing berdiri sendiri. Terlepas dari keterbatasan tersebut, pada masa akhir usia sekolah (10-12 tahun) atau pra-remaja, anak-anak terlihat semakin mahir menggunakan logikanya. Hal ini di antaranya terlihat dari kemahirannya dalam menghitung yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Perkembangan Konsep Diri

Pada awal-awal masuk sekolah dasar, terjadi penurunan dalam konsep diri anak. Hal ini disebabkan oleh tuntutan baru dalam akademik dan perubahan sosial yang muncul di sekolah. Sekolah dasar banyak memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk membandingkan diri dengan temannya. Sehingga penilaian dirinya menjadi realistis. Anak-anak yang secara rutin lebih mungkin untuk melakukan langkah-langkah yang dapat mempertahankan keutuhan harga dirinya. Anak sering memfokuskan perhatian pada bidang dimana anak unggul seperti

olahraga atau hobi, dan kurang perhatiannya pada bidang yang memberi kesukaran pada dirinya. Hal itu disebabkan karena anak telah menguasai sejumlah bidang dan pengalaman untuk memperhitungkan kekuatan dalam penampilan diri anak, maka kebanyakan anak berusaha mempertahankan kestabilan harga diri anak selama bersekolah.

d. Perkembangan Spiritual

Sebagai anak yang tengah berada dalam tahap pemikiran operasional konkret, maka anak-anak usia sekolah dasar akan memahami segala sesuatu yang abstrak dengan interpretasi secara konkret. Hal ini juga berpengaruh terhadap pemahamannya mengenai konsep-konsep keagamaan. Misalnya gambaran tentang tuhan, pada awalnya anak-anak akan memahami tuhan sebagai sebuah konsep konkret yang mempunyai perwujudan real, serta memiliki sifat pribadi seperti manusia. Namun seiring perkembangan kognitifnya, konsep ketuhanan yang bersifat konkret ini mulai berubah menjadi abstrak. Dengan demikian, gagasan-gagasan keagamaan, yang bersifat abstrak dipahami secara konkret, seperti tuhan itu satu, tuhan itu amat dekat, tuhan itu ada di mana-mana, mulai dapat dipahami.

e. Perkembangan Bahasa

Usia SD merupakan berkembang pesatnya mengenal pembendaharaan kata. Pada awal masa sekolah, anak menguasai kurang lebih 2500 kata dan pada masa akhir sekolah menguasai kurang lebih 30.000 kata. Sehingga pada anak ini mulai gemar membaca dan berkomunikasi dengan orang lain. Faktor yang mempengaruhi komunikasi pada masa sekolah yaitu kematangan organ bicara dan proses belajar. Usia SD ditandai dengan perluasan hubungan sosial. Anak

mulai keluar dari keluarga menuju masyarakat, anak mulai dapat bekerja sama dengan teman, dan membentuk kelompok sebaya. Kematangan perkembangan sosial pada anak SD dapat dimanfaatkan untuk memberikan tugas-tugas kelompok. Melalui kerja kelompok ini, anak dapat belajar tentang sikap dan kebiasaan dalam bekerja sama, saling menghormati, tenggang rasa dan bertanggungjawab.

f. Perkembangan Emosi

Anak SD mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidak dapat diterima dalam masyarakat, maka anak mulai belajar mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya. Kemampuan mengontrol emosi pada anak, dipengaruhi oleh suasana kehidupan ekspresi emosi didalam keluarga. Berbagai emosi yang dialami anak SD adalah marah, takut, cemburu, rasa ingin tahu dan kegembiraan yang meluap.

g. Perkembangan Motorik

Seiring dengan perkembangan fisiknya yang beranjak matang, maka perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Pada masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktifitas motorik. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, seperti menulis, menggambar, melukis, berenang, main bola, dan atletik. Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan.

h. Perkembangan Moral

Pada usia sekolah dasar anak sudah dapat mengikuti pertautan atau tuntutan dari orang tua atau lingkungan sosialnya. Pada akhir usia ini anak sudah dapat memahami alasan mendasari suatu peraturan. Di samping itu, anak sudah dapat mengasosiasikan setiap bentuk perilaku dengan konsep benar-salah atau baik-buruk. Peranan guru Penjasorkes sangat besar dalam memberi pengarahan dan bimbingan pada anak besar. Sesuai dengan sifat psiko-sosial anak, guru bisa menempatkan dirinya sebagai orang dewasa yang bias dipercaya, memberikan perhatian, persetujuan dan dorongan kepada anak untuk berbuat sebaik-baiknya.

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 dilakukan oleh Setyadi (2016) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul yang berjumlah 32 peserta didik. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan

futsal berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 peserta didik), kategori “rendah” sebesar 37,5% (12 peserta didik), kategori “cukup” sebesar 56,25% (18 peserta didik), kategori “tinggi” sebesar 6,25% (2 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Zulqarnain (2011) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Pemain UKM Sepakbola UNY dalam Bermain Sepakbola”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini 50 orang. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* berjumlah 30 pemain UKM Sepakbola UNY. Analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Dengan hasil penelitian dalam kategori sangat baik dengan persentase 13,3%, kategori tinggi 86,7%, kategori cukup 30,00%, dan 0% mempunyai kategori pemahaman dengan kategori sedang, rendah dan sangat rendah.

C. Kerangka Berpikir

Salah satu mata olahraga yang diajarkan dalam PJOK yaitu futsal. Permainan futsal termasuk dalam permainan bola besar. Materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik harus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, sehingga materi pembelajaran akan tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani pada saat pembelajaran berlangsung guru mengajarkan kepada peserta didik seperti melatih suatu cabang yang hanya menekankan pada keterampilan teknik saja. Penguasaan teknik dianggap suatu hal yang penting dalam bermain futsal. Tujuan dari proses pembelajaran di sekolah lebih mengarah salah satunya pada perilaku aktif peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Mengandalkan keterampilan teknik dasar saja belum tentu semua peserta didik mahir dan berbakat dalam bermain futsal. Tidak dipungkiri bahwa permainan futsal dapat membuat gembira dan bersenang-senang para pemain yang menyenangkannya dan mampu menumbuhkan rasa kepercayaan diri saat bermain.

Di SD Negeri Karangjati Minomartani tidak sedikit peserta didik yang sudah mengerti tentang bagaimana bermain futsal dan bagaimana peraturan futsal itu sendiri. Tapi tidak jarang ada beberapa peserta didik yang masih belum paham akan cara bermain futsal dan peraturan futsal itu sendiri. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal, yang diukur menggunakan tes bena-salah.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2007: 147), menyatakan bahwa “penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes benar-salah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SD Negeri Karangjati Minomartani Kabupaten Sleman. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2018.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani yang berjumlah 26 siswa. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 76). Sugiyono (2007: 35) menyatakan sampel adalah “sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *total sampling*.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan siswa kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal.

Definisinya yaitu peneliti menyebarkan tes yang berisi tentang peraturan permainan futsal yang terbagi dalam 5 faktor, yaitu faktor pengetahuan tentang lapangan (indikatornya; ukuran lapangan, dan penalti), pemain (indikatornya; pergantian pemain, pemain, dan penjaga gawang), wasit (indikatornya; tugas dan kewajiban wasit), bola (indikatornya; kualitas dan ukuran), dan permainan (aturan permainan dan periode permainan) kepada siswa kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani. Hasil jawaban dari siswa akan menggambarkan tingkat pengetahuan siswa tentang peraturan permainan futsal.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Arikunto (2006: 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”. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah soal pilihan benar dan salah. Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Arikunto (2007: 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.

Tabel 3. Penilaian Instrumen

Butir	Benar (B)	Salah (S)
Positif	1	0
Negatif	0	1

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Setyadi (2016) dengan nilai validitas sebesar 0,732 dan reliabilitas sebesar 0,929. Instrumen tersebut telah divalidasi oleh dosen ahli, yaitu Bapak Nurhadi Santoso, M.Pd. Kisi-kisi instrumen penelitian pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal
Tingkat pengetahuan siswa kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal	Lapangan	a. Ukuran lapangan b. Penalti	1, 2, 3, 4, 5
	Pemain	a. Pergantian pemain b. Pemain c. Penjaga gawang	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
	Wasit	Tugas dan kewajiban wasit	13, 14, 15, 16
	Bola	Kualitas dan ukuran	17, 18, 19
	Permainan	a. Aturan permainan b. Periode permainan	20, 21, 22, 23, 24, 25
Jumlah			25

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 siswa kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani.
- b. Peneliti menentukan jumlah siswa kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan tes kepada responden.

- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Teknik Analisis Data

Menghitung skor/nilai tingkat pengetahuan siswa tentang peraturan permainan futsal, menurut Sugiyono (2007: 112), yaitu dengan rumus:

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

Keterangan:

N : Nilai

X : Butir benar

Maks : jumlah keseluruhan butir

Menentukan interval menggunakan rumus dari Sugiyono (2003) dalam Meikahani & Kriswanto (2015: 19) seperti pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Norma Penilaian

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

(Sumber: Meikahani & Kriswanto, 2015: 19)

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

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Sudijono, 2009: 40)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal, yang diungkapkan dengan tes yang berjumlah 25 butir, dan terbagi dalam 5 faktor, yaitu faktor pengetahuan tentang lapangan (indikatornya; ukuran lapangan dan penalti), pemain (indikatornya; pergantian pemain, pemain, dan penjaga gawang), wasit (indikatornya; tugas dan kewajiban wasit), bola (indikatornya; kualitas dan ukuran), dan permainan (aturan permainan dan periode permainan). Hasil analisis data dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal didapat skor terendah (*minimum*) 28,00, skor tertinggi (*maksimum*) 60,00, rerata (*mean*) 43,54, nilai tengah (*median*) 44,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 40,00, *standar deviasi* (SD) 8,64. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang Peraturan Permainan Futsal

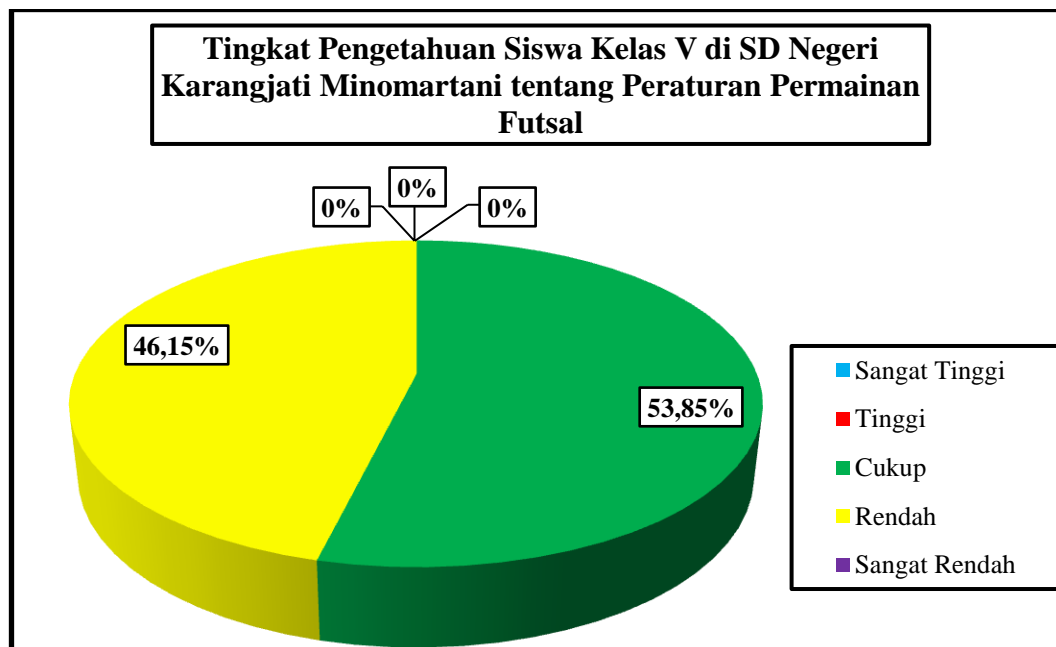
Statistik	
<i>N</i>	26
<i>Mean</i>	43.5385
<i>Median</i>	44.0000
<i>Mode</i>	40.00 ^a
<i>Std. Deviation</i>	8.64051
<i>Minimum</i>	28.00
<i>Maximum</i>	60.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal disajikan pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang Peraturan Permainan Futsal

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Tinggi	0	0%
2	61 - 80	Tinggi	0	0%
3	41 - 60	Cukup	14	53,85%
4	21 - 40	Rendah	12	46,15%
5	0 - 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			26	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 7 tersebut di atas, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal dapat disajikan pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Pie Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang Peraturan Permainan Futsal

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 8 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 peserta didik), “rendah” sebesar 46,15% (12 peserta didik), “cukup” sebesar 53,85% (14 peserta didik), “tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 43,54, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal dalam kategori “cukup”.

1. Pengetahuan berdasarkan Faktor Lapangan Futsal

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor lapangan futsal didapat skor terendah (*minimum*) 20,00, skor tertinggi (*maksimum*) 80,00, rerata (*mean*) 42,31, nilai tengah (*median*) 40,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 40,00, *standar deviasi* (SD) 17,28. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Lapangan Futsal

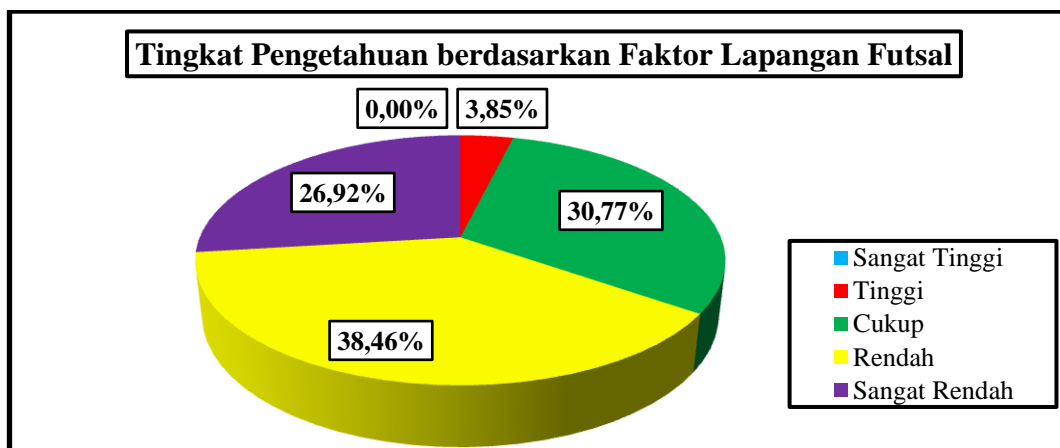
Statistik	
<i>N</i>	26
<i>Mean</i>	42.3077
<i>Median</i>	40.0000
<i>Mode</i>	40.00
<i>Std. Deviation</i>	17.27604
<i>Minimum</i>	20.00
<i>Maximum</i>	80.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor lapangan futsal disajikan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Lapangan Futsal

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	61 - 80	Tinggi	1	3,85%
3	41 - 60	Cukup	8	30,77%
4	21 - 40	Rendah	10	38,46%
5	0 - 20	Sangat Rendah	7	26,92%
Jumlah			26	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 9 tersebut di atas, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor lapangan futsal dapat disajikan pada gambar 9 sebagai berikut:



Gambar 12. Diagram Pie Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Lapangan Futsal

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 9 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor lapangan futsal berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 26,92% (7 peserta didik), “rendah” sebesar 38,46% (10 peserta didik), “cukup” sebesar 30,77% (8 peserta didik), “tinggi” sebesar 3,85% (1 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 42,31, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor lapangan futsal dalam kategori “cukup”.

2. Pengetahuan berdasarkan Faktor Pemain

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor pemain didapat skor terendah (*minimum*) 14,29, skor tertinggi (*maksimum*) 57,14, rerata (*mean*) 37,91, nilai tengah (*median*) 42,86, nilai yang sering muncul (*mode*) 42,86, *standar deviasi* (SD) 13,36. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Pemain

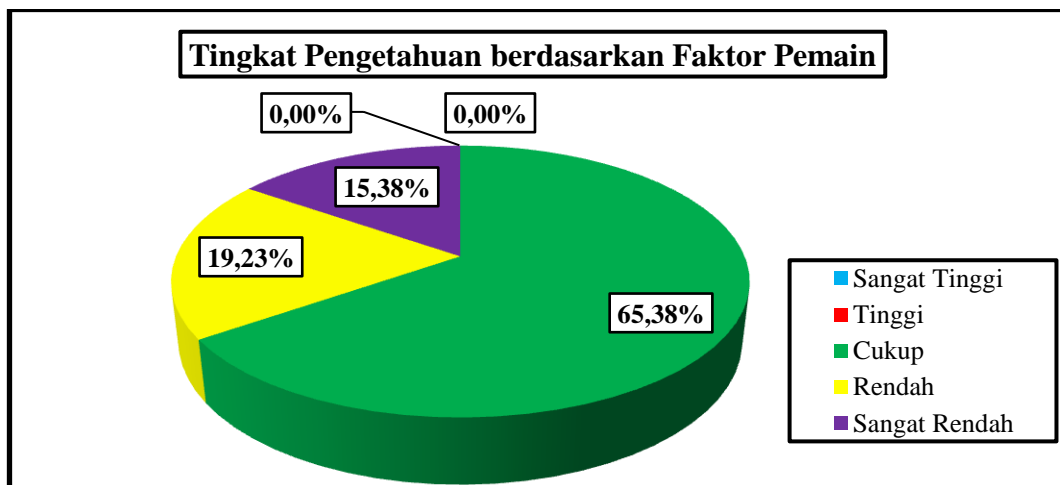
Statistik	
<i>N</i>	26
<i>Mean</i>	37.9135
<i>Median</i>	42.8600
<i>Mode</i>	42.86
<i>Std. Deviation</i>	1.33649E1
<i>Minimum</i>	14.29
<i>Maximum</i>	57.14

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor pemain disajikan pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Pemain

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	61 - 80	Tinggi	0	0,00%
3	41 - 60	Cukup	17	65,38%
4	21 - 40	Rendah	5	19,23%
5	0 - 20	Sangat Rendah	4	15,38%
Jumlah			26	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 11 tersebut di atas, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor pemain dapat disajikan pada gambar 10 sebagai berikut:



Gambar 10. Diagram Pie Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Pemain

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 10 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor pemain berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 15,38% (4 peserta didik), “rendah” sebesar 19,23% (5 peserta didik), “cukup” sebesar 65,38% (17 peserta didik), “tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 42,31, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor pemain dalam kategori “cukup”.

3. Pengetahuan berdasarkan Faktor Wasit

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor wasit didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 34,62, nilai tengah (*median*) 37,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 0,00, *standar deviasi* (SD) 30,88. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Wasit

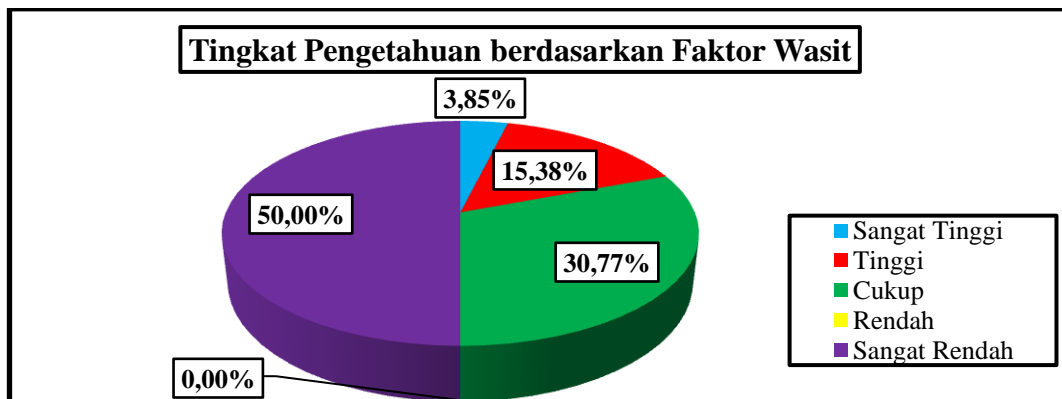
Statistik	
<i>N</i>	26
<i>Mean</i>	34.6154
<i>Median</i>	37.5000
<i>Mode</i>	.00
<i>Std. Deviation</i>	3.08844E1
<i>Minimum</i>	.00
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor wasit disajikan pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Wasit

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Tinggi	1	3,85%
2	61 - 80	Tinggi	4	15,38%
3	41 - 60	Cukup	8	30,77%
4	21 - 40	Rendah	0	0,00%
5	0 - 20	Sangat Rendah	13	50,00%
Jumlah			26	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 13 tersebut di atas, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor wasit dapat disajikan pada gambar 11 sebagai berikut:



Gambar 11. Diagram Pie Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Wasit

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 11 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor wasit berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 50,00% (13 peserta didik), “rendah” sebesar 0% (0 peserta didik), “cukup” sebesar 30,77% (8 peserta didik), “tinggi” sebesar 15,38% (4 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 3,85% (1 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 34,62, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor wasit dalam kategori “rendah”.

4. Pengetahuan berdasarkan Faktor Bola

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor bola didapat skor terendah (*minimum*) 66,67, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 89,74, nilai tengah (*median*) 100,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 100,00, *standar deviasi* (SD) 15,69. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Bola

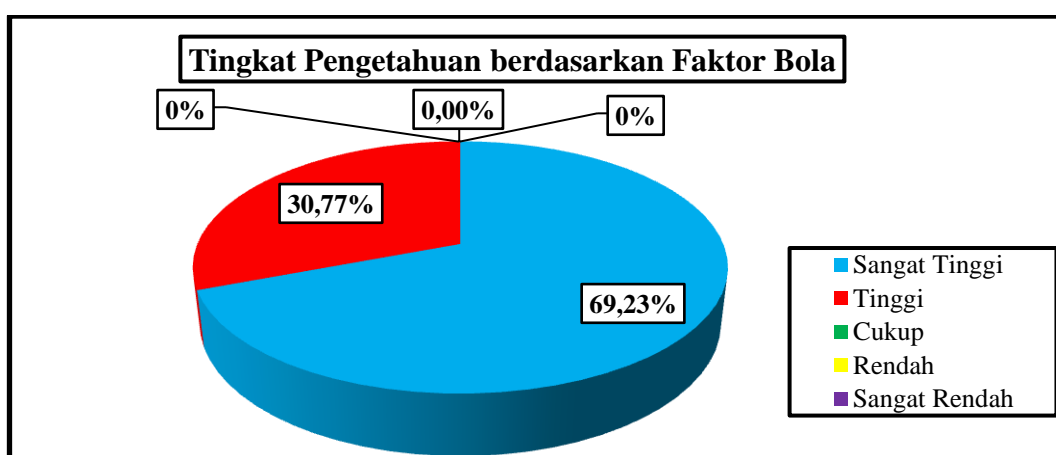
Statistik	
<i>N</i>	26
<i>Mean</i>	89.7446
<i>Median</i>	1.0000E2
<i>Mode</i>	100.00
<i>Std. Deviation</i>	1.56877E1
<i>Minimum</i>	66.67
<i>Maximum</i>	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor bola disajikan pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Bola

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Tinggi	18	69,23%
2	61 - 80	Tinggi	8	30,77%
3	41 - 60	Cukup	0	0,00%
4	21 - 40	Rendah	0	0,00%
5	0 - 20	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			26	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 15 tersebut di atas, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor bola dapat disajikan pada gambar 12 sebagai berikut:



Gambar 12. Diagram Pie Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Bola

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 12 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor bola berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 peserta didik), “rendah” sebesar 0% (0 peserta didik), “cukup” sebesar 0% (0 peserta didik), “tinggi” sebesar 30,77% (8 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 69,23% (18 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 89,74, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor bola dalam kategori “sangat tinggi”.

5. Pengetahuan berdasarkan Faktor Permainan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor permainan didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 66,67, rerata (*mean*) 33,97, nilai tengah (*median*) 33,33, nilai yang sering muncul (*mode*) 33,33, *standar deviasi* (SD) 14,51. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 16 sebagai berikut:

Tabel 16. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Permainan

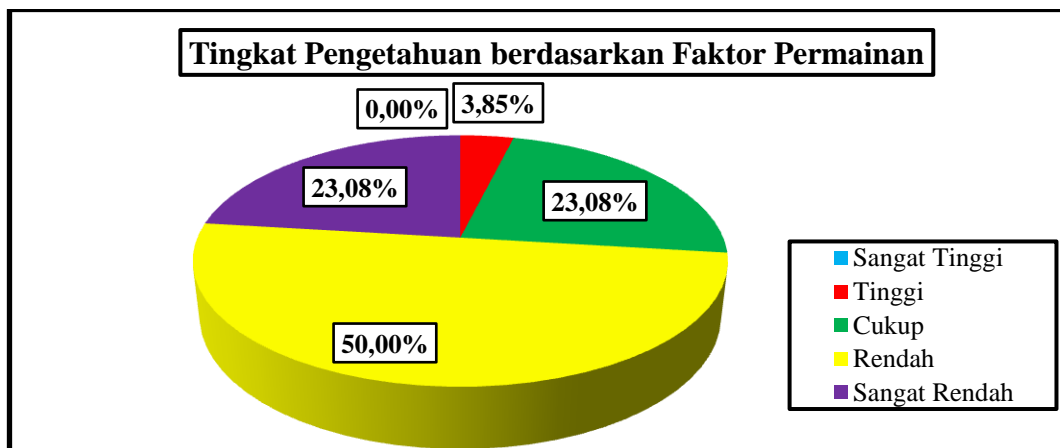
Statistik	
<i>N</i>	26
<i>Mean</i>	33.9735
<i>Median</i>	33.3300
<i>Mode</i>	33.33
<i>Std. Deviation</i>	14.51453
<i>Minimum</i>	.00
<i>Maximum</i>	66.67

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor permainan disajikan pada tabel 17 sebagai berikut:

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Permainan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	61 - 80	Tinggi	1	3,85%
3	41 - 60	Cukup	6	23,08%
4	21 - 40	Rendah	13	50,00%
5	0 - 20	Sangat Rendah	6	23,08%
Jumlah			26	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 17 tersebut di atas, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor permainan dapat disajikan pada gambar 13 sebagai berikut:



Gambar 13. Diagram Pie Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Faktor Permainan

Berdasarkan tabel 17 dan gambar 13 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor permainan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 23,08% (6 peserta didik), “rendah” sebesar 50,00% (13 peserta didik), “cukup” sebesar 23,08% (6 peserta didik), “tinggi” sebesar 3,85% (1 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 33,97, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor permainan dalam kategori “rendah”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal berada pada kategori cukup. Persentase paling tinggi yaitu pada kategori “cukup” sebanyak 14 peserta didik atau sebesar 53,85%, selanjutnya pada kategori “rendah” sebesar 46,15% (12 peserta didik). Berdasarkan hasil

penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal belum maksimal.

Pengetahuan merupakan segala sesuatu yang merupakan pengalaman yang telah dicatat dalam otak maupun ingatan manusia. Akan tetapi, rendahnya tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal tercermin dari saat peneliti menanyakan kepada peserta didik apa yang diketahui tentang peraturan permainan futsal, lebih banyak peserta didik tidak mengetahui peserta didik kebanyakan hanya bermain menggunakan keterampilan yang dimiliki saja. Pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, Notoatmodjo (2007: 34) menyebutkan:

1. Semakin tinggi tingkat pengetahuan seseorang, maka akan semakin mudah untuk menerima informasi tentang objek atau yang berkaitan dengan pengetahuan. Pengetahuan umumnya dapat diperoleh dari informasi yang disampaikan oleh orang tua, guru dan media massa. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pengetahuan. Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi tingkat pendidikan seseorang makin mudah orang tersebut untuk menerima, serta mengembangkan pengetahuan dan teknologi.
2. Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (*immediate impact*) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Majunya teknologi

akan tersedia bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru.

3. Sosial budaya dan ekonomi kebiasaan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi ekonomi seseorang.
4. Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut.
5. Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu. Pengalaman belajar dalam bekerja yang dikembangkan memberikan pengetahuan dan keterampilan professional serta pengalaman belajar selama bekerja akan dapat mengembangkan kemampuan mengambil keputusan yang merupakan manifestasi dari keterpaduan menalar secara ilmiah dan etik yang bertolak dari masalah nyata dalam bidang kerjanya.
6. Usia seseorang yang bertambah dapat membuat perubahan pada aspek fisik, psikologis dan kejiwaan. Usia juga mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula

daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik.

Tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor lapangan futsal berada pada kategori cukup. Persentase paling tinggi pada kategori rendah sebesar 38,46% atau ada 10 peserta didik. Artinya bahwa peserta didik mempunyai pengetahuan yang rendah terhadap lapangan futsal. Berikutnya pada kategori cukup sebesar 30,77% atau 8 peserta didik dan pada kategori sangat rendah yaitu sebesar 26,92% atau ada 7 peserta didik. Pada faktor lapangan futsal, kesalahan paling banyak yaitu pada butir nomor 3 dengan pertanyaan “Titik pinalti berjarak 6 meter dari gawang”. Pada butir nomor 3, hanya ada 3 dari 26 peserta didik menjawab benar. Artinya bahwa peserta didik masih kurang mengetahui jarak titik pinalti dari gawang pada olahraga futsal. Paling tinggi peserta didik menjawab benar yaitu pada butir nomor 2 dengan pertanyaan “Lapangan futsal lebih lebar dari lapangan sepakbola”. Pada butir nomor 2, semua peserta didik menjawab benar, artinya bahwa semua peserta didik mengetahui lapangan futsal lebih lebar dari lapangan sepakbola.

Tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor pemain berada pada kategori cukup. Persentase paling tinggi pada kategori cukup sebesar 65,38% atau ada 17 peserta didik. Artinya bahwa peserta didik mempunyai pengetahuan yang cukup terhadap pemain futsal. Berikutnya pada kategori rendah sebesar 19,23% atau 5 peserta didik dan pada kategori sangat rendah yaitu sebesar 15,38% atau ada 4 peserta

didik. Pada faktor pemain, kesalahan paling banyak yaitu pada butir nomor 6 dengan pertanyaan “Pergantian pemain dapat dilakukan pada saat bola di dalam atau di luar permainan”. Pada butir nomor 6, hanya ada 4 dari 26 peserta didik menjawab benar. Artinya bahwa peserta didik masih kurang mengetahui pergantian pemain dapat dilakukan pada saat bola di dalam atau di luar permainan. Paling tinggi peserta didik menjawab benar yaitu pada butir nomor 9 dengan pertanyaan “Jumlah pemain futsal adalah 5 orang”. Pada butir nomor 9, ada 20 dari 26 peserta didik menjawab benar, artinya bahwa semua peserta didik mengetahui jumlah pemain futsal adalah 5 orang.

Tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor wasit berada pada kategori rendah. Persentase paling tinggi pada kategori sangat rendah sebesar 50,00% atau ada 13 peserta didik. Artinya bahwa peserta didik mempunyai pengetahuan yang sangat rendah terhadap wasit futsal. Berikutnya pada kategori cukup sebesar 30,77% atau 8 peserta didik dan pada kategori tinggi yaitu sebesar 15,38% atau ada 4 peserta didik. Pada faktor wasit, kesalahan paling banyak yaitu pada butir nomor 13 dengan pertanyaan “Wasit kedua diperbolehkan untuk meniup peluit”. Pada butir nomor 13, hanya ada 7 dari 26 peserta didik menjawab benar. Artinya bahwa peserta didik masih kurang mengetahui wasit kedua diperbolehkan untuk meniup peluit. Paling tinggi peserta didik menjawab benar yaitu pada butir nomor 14 dengan pertanyaan “Dalam olahraga futsal terdapat wasit ketiga dan pencatat waktu”. Pada butir nomor 14, ada 12 dari 26 peserta didik menjawab benar,

artinya bahwa semua peserta didik mengetahui dalam olahraga futsal terdapat wasit ketiga dan pencatat waktu.

Tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor bola berada pada kategori sangat tinggi. Persentase paling tinggi pada kategori sangat tinggi sebesar 69,23% atau ada 18 peserta didik. Artinya bahwa peserta didik mempunyai pengetahuan yang sangat rendah terhadap bola futsal. Berikutnya pada kategori tinggi sebesar 30,77% atau 8 peserta didik dan pada kategori tinggi yaitu sebesar 15,38% atau ada 4 peserta didik. Pada faktor bola, kesalahan paling banyak yaitu pada butir nomor 18 dengan pertanyaan “Bola dapat diganti tanpa izin dari wasit”. Pada butir nomor 19, masih ada 6 peserta didik menjawab salah. Paling tinggi peserta didik menjawab benar yaitu pada butir nomor 17 dan 19 dengan pertanyaan “Bola futsal lebih besar dari bola sepakbola” dan “Bola yang digunakan harus sesuai standar”. Pada butir nomor 17 dan 19, ada 25 dari 26 peserta didik menjawab benar, artinya bahwa semua peserta didik mengetahui ““Bola futsal lebih besar dari bola sepakbola” dan “Bola yang digunakan harus sesuai standar”.

Tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani berdasarkan faktor permainan berada pada kategori rendah. Persentase paling tinggi pada kategori rendah sebesar 50,00% atau ada 13 peserta didik. Artinya bahwa peserta didik mempunyai pengetahuan yang sangat rendah terhadap permainan futsal. Berikutnya pada kategori cukup dan sangat rendah sebesar 23,08% atau 6 peserta didik. Pada faktor permainan, kesalahan paling banyak yaitu pada butir nomor 21 dan nomor 22 dengan pertanyaan “Waktu

dalam olahraga futsal adalah 2 x 20 menit” dan “Ketika terjadi tendangan bebas, jarak antara bola dan pemain lawan minimal 5 meter”. Pada butir nomor 21 dan 22, hanya ada 2 dan 1 dari 26 peserta didik menjawab benar. Artinya bahwa peserta didik masih banyak peserta didik yang kurang mengetahui. Paling tinggi peserta didik menjawab benar yaitu pada butir nomor 20 dengan pertanyaan “Dalam olahraga futsal terdapat wasit ketiga dan pencatat waktu”. Pada butir nomor 20, ada 25 dari 26 peserta didik menjawab benar, artinya bahwa semua peserta didik mengetahui dalam olahraga futsal terdapat wasit ketiga dan pencatat waktu.

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 soal tes diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran soal 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 tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 peserta didik), “rendah” sebesar 46,15% (12 peserta didik), “cukup” sebesar 53,85% (14 peserta didik), “tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik).

B. Implikasi

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

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal.
2. Guru dan peserta didik dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.

C. Saran

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal.
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA


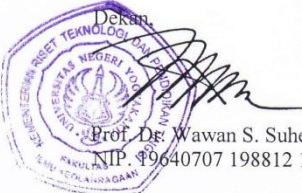
- Achwani, M. (2014). *Peraturan permainan futsal 2014/2015*. Jakarta: Manajemen Sport Utama.
- Arikunto, S. (2006). *Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Desmita. (2010). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahastya.
- Efendi, R. (2018). Konsep revisi taksonomi bloom dan implementasinya pada pelajaran matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Volume 2 Nomor 1.
- Gunawan, I & Palupi, A.R. (2012). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Jurnal Premiere Educandum*. Volume 2(2): pp.16-40.
- Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk hasil instrumen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Halim, S. (2009). *1 hari pintar main futsal*. Yogyakarta: Media Presindo.
- Hurlock, E. B. (2000). *Perkembangan anak edisi keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- 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.
- Lutan, R. (2000). *Belajar ketrampilan motorik. pengantar teori dan metode*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

- Mahendra, A. (2009). *Pemanduan bakat olahraga senam*. Jakarta: Depdiknas.
- Mahmud. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Meikahani, R & Kriswanto, 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.
- Murhananto. (2006). *Dasar-dasar permainan futsal (sesuai dengan peraturan FIFA)*. Jakarta: PT.Kawan Pustaka.
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi kesehatan dan ilmu perilaku*. Renika Cipta. Jakarta.
- Partini, S. (2011). *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta: FIP IKIP Yogyakarta.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Poerwadarminto. (2002). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Saryono. (2006). *Tes futsal FIK Jogja*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Setyadi, N. G. (2016). *Tingkat pengetahuan siswa kelas V di sekolah dasar negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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.
- Suherman, A. (2000). *Dasar-dasar penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Sumosardjuno, S. (1992). *Pengetahuan praktis kesehatan dalam olahraga*. Jakarta: Gramedia.



- Suryobroto, A. S. (2004). "*Sarana dan prasarana pendidikan jamani.*" Yogyakarta: FIK UNY.
- Susworo D. M, Saryono, & Yudanto. (2009). Tes futsal FIK Jogja. *Jurnal Iptek dan Olahraga*. VOL. 11, No. 2.
- Syarifuddin, A & Muhadi. (1992). *Pendidikan jamani dan kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Tenang, J. D. (2008). *Mahir bermain futsal*. Bandung: IKAPI.
- Utama, AM.B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2, hlm 3.
- Wirawan, A. (2009). *Penyusunan instrumen tes keterampilan teknik futsal pada mahasiswa DKI Jakarta*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. UNJ, Jakarta.
- Yusuf, S. (2004). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zulqarnain, D. (2011). *Tingkat pengetahuan taktik dan strategi pemain UKM sepakbola UNY dalam bermain sepakbola*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541	
Nomor : 08.18/UN.34.16/PP/2018.	14 Agustus 2018.
Lamp. : 1 Eks.	
Hal : Permohonan Izin Penelitian.	
Kepada Yth. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman, Jl. Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta.	
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:	
Nama	: Dymas Khabul Pratama
NIM	: 14604221047
Program Studi	: PGSD Penjas
Dosen Pembimbing	: Komarudin, M.A.
NIP	: 197409282003121002
Penelitian akan dilaksanakan pada :	
Waktu	: Agustus s/d September 2018
Tempat	: SD Negeri Karangjati Minomartani ngaglik Sleman.
Judul Skripsi	: Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V SD Negeri Karangjati Minomartani Ngaglik Sleman Tentang Peraturan Permainan Futsal.
Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.	
 Dekan Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. NIP. 19640707 198812 1 001	
Tembusan :	
1. Kepala SD Negeri Karangjati	
2. Kaprodi PGSD Penjas	
3. Pembimbing Tas	
4. Mahasiswa ybs.	

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol

	<p style="text-align: center;">PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK</p> <p style="text-align: center;">Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511 Telepon (0274) 864650, Faksimilie (0274) 864650 Website: www.slemankab.go.id, E-mail : kesbang.sleman@yahoo.com</p>
<p>SURAT IZIN Nomor : 070 / Kesbangpol / 2957 / 2018 TENTANG PENELITIAN</p>	
<p>KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK</p>	
Dasar	: Peraturan Bupati Sleman Nomor : 32 Tahun 2017 Tentang Izin Penelitian, Izin Praktik Kerja Lapangan, Dan Izin Kuliah Kerja Nyata.
Menunjuk	: Surat dari Fakultas Ilmu Keolahragaan
Nomo	: 08.18/UN.34.16/PP/2018
Hal	: Ijin Penelitian
Tanggal : 14 Agustus 2018	
<p>MENGIZINKAN :</p>	
Kepada	:
Nama	: DYMAS KHABUL PRATAMA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK	: 14604221047/3302092909960003
Program/Tingkat	: S1 FIK
Instansi/Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi	: Jl. Colombo No. 1 Ykt
Alamat Rumah	: Kanding, RT 2/RW 1, Kanding, Somagede, Banyumas, Jateng
No. Telp / HP	: 082220400940
Untuk	: Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V SD Negeri Karangjati Minomartani Ngaglik Sleman Tentang Peraturan Permainan Futsal
Lokasi	: SD Negeri Karangjati Minomartani Ngaglik, Kabupaten Sleman
Waktu	: Selama 3 Bulan mulai tanggal 20 Agustus 2018 s/d 19 Nopember 2018
<p>Dengan ketentuan sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none">1. <i>Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.</i>2. <i>Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.</i>3. <i>Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.</i>4. <i>Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman.</i>5. <i>Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.</i> <p>Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.</p> <p>Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.</p>	
<p>Dikeluarkan di Sleman Pada Tanggal : 20 Agustus 2018 a.n. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik</p>	
Tembusan :	
1.	Bupati Sleman (sebagai laporan)
2.	Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3.	Camat Ngaglik
4.	Kepala Desa Minomartani, Ngaglik
5.	SD Negeri Karangjati
6.	Yang Bersangkutan
<p> Drs. Ahmad Yuno Nurkaryadi, M.M Pembina Tingkat I, IV/b No. 10621002 198603 1 010</p>	

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Karangjati



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI KARANGJATI

Alamat : Jln. Plosokuning Raya No. 63 Minomartani, Ngaglik, Sleman 55581 Telp. (0274) 4531365
email : karangjati_sdn@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 017/SDKJ/SKet/VIII/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Karangjati Minomartani, Ngaglik, Sleman, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : DYMAS KHABUL PRATAMA
NIM : 14604221047
Program/Tingkat : S1 FIK
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat : Kanding, RT 02 RW 1 Somagede, Banyumas, Jawa Tengah

Telah melaksanakan kegiatan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul **Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah SD Negeri Karangjati Minomartani, Ngaglik, Sleman Tentang Peraturan Permainan Futsal** yang dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2018.

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

Sleman, 23 Agustus 2018

Kepala Sekolah



Drs. Moh. Faizin
Pembina Tingkat I, IV/b
NIP. 19610817 198202 1 001

Lampiran 4. Instrumen Penelitian

Salam Olahraga,

Di tengah kesibukan anda saat ini, perkenankanlah waktu dan tempat untuk mengisi soal ini dalam membantu penelitian saya. Tujuan soal ini adalah untuk mengetahui **“TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI SD NEGERI KARANGJATI MINOMARTANI TENTANG PERATURAN PERMAINAN FUTSAL”**.

Jawaban sesuai dengan keadaan serta kenyataan yang ada dan perilaku anda sehari-hari. Atas bantuan yang anda berikan, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian:

1. Tulis identitas anda.
2. Pilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan memberikan tanda pada kolom yang tersedia, dengan memberikan tanda (\surd) pada kolom.
B : Benar
S : Salah
3. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sesuai dengan keadaan anda sendiri.
4. Jawaban yang anda berikan sangat berarti bagi peneliti, dengan demikian peneliti ucapkan terima kasih.

B. Identitas Diri

Nama :

Kelas :

TTL :

Contoh :

No	Pertanyaan	B	S
1.	Lapangan futsal berbentuk lingkaran.		\surd

Hormat saya,

Berilah tanda (\checkmark) pada kolom B jika pernyataan itu **Benar** dan kolom S jika pernyataan itu **Salah**.

No	Pernyataan	B	S
1.	Lapangan futsal berbentuk persegi panjang.		
2.	Lapangan futsal lebih lebar dari lapangan sepakbola.		
3.	Titik pinalti berjarak 6 meter dari gawang.		
4.	Lebar gawang futsal adalah 3 meter.		
5.	Dalam olahraga futsal terdapat titik pinalti luar dan titik pinalti dalam.		
6.	Pergantian pemain dapat dilakukan pada saat bola di dalam atau di luar permainan.		
7.	Pergantian pemain dibatasi.		
8.	Pergantian pemain bebas dilakukan di daerah manapun.		
9.	Jumlah pemain futsal adalah 5 orang.		
10.	Penjaga gawang hanya boleh memegang bola selama 3 detik.		
11.	Setiap pemain wajib memakai pelindung kaki atau deker kaki atau <i>shinguards</i> .		
12.	Pemain wajib memakai seragam atau kostum yang memiliki nomor punggung.		
13.	Wasit futsal berada di pinggir lapangan / <i>side line</i> .		
14.	Dalam olahraga futsal terdapat wasit ketiga dan pencatat waktu.		
15.	Wasit kedua diperbolehkan untuk meniup peluit.		
16.	Wasit boleh merubah keputusannya ketika mengetahui melakukan kesalahan dan perlu dilakukan selama pertandingan belum dimulai kembali.		
17.	Bola futsal lebih besar dari bola sepakbola.		
18.	Bola dapat diganti tanpa izin dari wasit.		
19.	Bola yang digunakan harus sesuai standar.		
20.	Dalam olahraga futsal jika bola <i>out</i> maka untuk memulai pertandingan bola harus dilempar ke lapangan.		
21.	Waktu dalam olahraga futsal adalah 2 x 20 menit.		
22.	Ketika terjadi tendangan bebas, jarak antara bola dan pemain lawan minimal 5 meter.		
23.	Gol tidak sah jika terjadi langsung dari <i>kick in</i> / tendangan ke dalam.		
24.	<i>Time out</i> atau waktu berhenti diberikan 2 kali di setiap babak.		
25.	Pada saat penalti, penjaga gawang tidak harus menginjak garis gawang.		

Lampiran 5. Data Penelitian

89

No	Lapangan					Pemain							Wasit				Bola			Permainan					Σ	Nilai	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24			25
1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	15	60
2	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	10	40
3	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	12	48
4	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	13	52
5	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	10	40
6	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	10	40
7	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	11	44
8	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14	56
9	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	12	48
10	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	10	40
11	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	9	36
12	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	7	28
13	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	12	48
14	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	14	56
15	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	10	40
16	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	12	48
17	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	12	48
18	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	10	40
19	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	12	48
20	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	7	28
21	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	7	28
22	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	8	32
23	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	12	48
24	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	10	40

25	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	11	44
26	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	13	52
	10	26	3	6	10	4	7	7	20	6	11	14	9	12	7	8	25	20	25	25	2	1	8	8	9	283	
p	0,38	1,00	0,12	0,23	0,38	0,15	0,27	0,27	0,77	0,23	0,42	0,54	0,35	0,46	0,27	0,31	0,96	0,77	0,96	0,96	0,08	0,04	0,31	0,31	0,35		
q	0,62	0,00	0,88	0,77	0,62	0,85	0,73	0,73	0,23	0,77	0,58	0,46	0,65	0,54	0,73	0,69	0,04	0,23	0,04	0,04	0,92	0,96	0,69	0,69	0,65		
p.q	0,24	0,00	0,10	0,18	0,24	0,13	0,20	0,20	0,18	0,18	0,24	0,25	0,23	0,25	0,20	0,21	0,04	0,18	0,04	0,04	0,07	0,04	0,21	0,21	0,23		

Lampiran 6. Deskriptif Statistik

Statistics

		Tingkat pengetahuan siswa kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal	Lapangan	Pemain	Wasit	Bola	Permainan
N	Valid	26	26	26	26	26	26
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		43.5385	42.3077	37.9135	34.6154	89.7446	33.9735
Median		44.0000	40.0000	42.8600	37.5000	1.0000E2	33.3300
Mode		40.00 ^a	40.00	42.86	.00	100.00	33.33
Std. Deviation		8.64051	17.27604	1.33649E1	3.08844E1	1.56877E1	14.51453
Minimum		28.00	20.00	14.29	.00	66.67	.00
Maximum		60.00	80.00	57.14	100.00	100.00	66.67
Sum		1132.00	1100.00	985.75	900.00	2333.36	883.31

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tingkat pengetahuan siswa kelas V di SD Negeri Karangjati Minomartani tentang peraturan permainan futsal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	28	3	11.5	11.5	11.5
	32	1	3.8	3.8	15.4
	36	1	3.8	3.8	19.2
	40	7	26.9	26.9	46.2
	44	2	7.7	7.7	53.8
	48	7	26.9	26.9	80.8
	52	2	7.7	7.7	88.5
	56	2	7.7	7.7	96.2
	60	1	3.8	3.8	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Lapangan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	7	26.9	26.9	26.9
	40	10	38.5	38.5	65.4
	60	8	30.8	30.8	96.2
	80	1	3.8	3.8	100.0
Total	26	100.0	100.0		

Pemain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14.29	4	15.4	15.4	15.4
	28.57	5	19.2	19.2	34.6
	42.86	13	50.0	50.0	84.6
	57.14	4	15.4	15.4	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Wasit

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	34.6	34.6	34.6
	25	4	15.4	15.4	50.0
	50	8	30.8	30.8	80.8
	75	4	15.4	15.4	96.2
	100	1	3.8	3.8	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Bola

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	66.67	8	30.8	30.8	30.8
	100	18	69.2	69.2	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Permainan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	3.8	3.8	3.8
	16.67	5	19.2	19.2	23.1
	33.33	13	50.0	50.0	73.1
	50	6	23.1	23.1	96.2
	66.67	1	3.8	3.8	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian



Gambar peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian



Gambar peneliti membagikan tes kepada responden



Gambar peneliti menjelaskan kepada siswa yang bertanya



Gambar peneliti bersama peserta didik kelas V di SD Negeri Karangjati