

TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS VIII TERHADAP PERMAINAN SEPAKBOLA DI SMP NEGERI 5 BANGUNTAPAN

STUDENTS' LEVEL OF KNOWLEDGE TOWARD THE FOOTBALL GAME OF CLASS VIII IN SMP NEGERI 5 BANGUNTAPAN

Oleh : Afriza Hendra Kusuma

E-mail : afrizahendral1@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP N 5 Banguntapan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah survey dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pengetahuan. Subjek penelitian ini sejumlah 128 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan. Hal tersebut ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk dalam kategori sedang yaitu sebanyak 44 siswa (34%). Kemudian jumlah siswa yang menjawab dalam kategori rendah sebanyak 29 siswa (23%). Selanjutnya jumlah siswa yang menjawab dalam kategori tinggi sebanyak 41 siswa (32%). Selanjutnya jumlah siswa dalam kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (5%). Sedangkan jumlah siswa yang menjawab dalam kategori sangat tinggi sebanyak 8 siswa (6%).

Kata Kunci: *tingkat pengetahuan, permainan sepakbola.*

Abstract

This study aims to determine the level of class VIII students' knowledge of the football game in SMP N 5 Banguntapan. This research is a quantitative descriptive research. The research method used is survey and the data collection technique used is knowledge test. The subjects of this study were 128 students. Data analysis technique used descriptive analysis with percentage. The results showed that the level of knowledge of students of class VIII to the football game in SMP Negeri 5 Banguntapan. This is shown in the number of respondents who answered the most entry in the moderate category that were 44 students (34%). Then the number of students who answered in the low category were 29 students (23%). Furthermore, the number of students who answered in the high category were 41 students (32%). Furthermore, the number of students in the very low category were 6 students (5%). While the number of students who answered in very high category were 8 students (6%).

Keywords: *level of knowledge, football game.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan manusia secara sadar agar mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk bekal kehidupan. Menurut Sulistyono (2013: 1) pendidikan sebagai usaha sadar bagi pengembangan manusia dan masyarakat, mendasarkan pada landasan pemikiran tertentu. Dengan kata lain, upaya memanusiaikan manusia melalui pendidikan, didasarkan atas pandangan hidup atau filsafat hidup, bahkan latar belakang sosiokultural tiap-tiap masyarakat, serta pemikiran-pemikiran psikologis tertentu.

Dalam dunia pendidikan terdapat berbagai mata pelajaran yang harus dipelajari, salah satunya mata pelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani yang ada di sekolah telah didesain sedemikian rupa dengan tujuan untuk meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotor siswanya. Di samping hal tersebut, pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas-aktivitas jasmani sehingga memperoleh pengalaman yang berharga untuk bekal kehidupan seperti kecerdasan, kerjasama, emosi, dan keterampilan.

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu guru. Guru adalah orang yang memberikan ilmu kepada siswanya. Seorang guru harus mampu mendidik, mengajar, melatih, dan mengevaluasi siswanya. Guru juga dituntut untuk profesional, yaitu memiliki empat kompetensi yang meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Kemampuan profesional dalam mengelola proses pembelajaran juga wajib dimiliki oleh seorang guru pendidikan jasmani.

Guru pendidikan jasmani tidak hanya dituntut meningkatkan kesegaran jasmani siswanya saja tetapi juga harus mampu memberikan pengetahuan tentang

materi-materi yang diajarkan. Pengetahuan merupakan tingkatan paling rendah dan paling mendasar dari ranah kognitif, tetapi pengetahuan menjadi hal yang harus dimiliki. Sehingga pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah aspek pengetahuan sangat diperlukan oleh siswa agar materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima.

Materi pembelajaran pendidikan jasmani yang ada di sekolah salah satunya adalah permainan sepakbola. Sepakbola adalah olahraga kelas dunia. Permainan sepakbola adalah cabang olahraga yang sangat digemari oleh semua orang. Permainan ini dimainkan oleh dua tim yang setiaptimnya berjumlah sebelas orang pemain. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba mencetak goal ke gawang lawan. Setiap tim memiliki kiper yang bertugas menjaga gawang.

Permainan sepakbola menjadi salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani kelas VIII di SMP Negeri 5 Banguntapan. Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 5 Banguntapan ini menggunakan Kurikulum 2013. Berdasarkan silabus 2013, pada kelas VIII terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kompetensi intinya yaitu memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata dan mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. Kompetensi dasarnya yaitu: memahami konsep variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional dan mempraktikkan variasi gerak spesifik

dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. Materi pembelajaran sepakbolanya yaitu: variasi menendang/mengumpan bola, variasi menghentikan bola, variasi menggiring bola, variasi menyundul bola, variasi melempar bola, dan variasi menjaga gawang. Guru pendidikan jasmani disana dalam memberikan pembelajaran sudah sesuai dengan tahapan-tahapan. Materi permainan sepakbola yang diajarkan dalam satu semester mencakup teknik dasar (menendang, menghentikan, menggiring, dan menyundul). Sedangkan untuk peraturan sepakbolanya tidak diajarkan.

Berdasarkan pengalaman penulis saat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 5 Banguntapan selama kurang lebih 2 bulan menemukan beberapa hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, salah satunya yaitu materi permainan sepakbola yang diajarkan belum bisa diketahui siswa kelas VIII secara keseluruhan, baik dari teknik-teknik dasar dan peraturan dalam permainan sepakbola. Padahal materi tersebut sudah pernah diberikan oleh guru pendidikan jasmani. Hal itu terlihat ketika siswa mengeksplorasi kemampuannya dalam permainan sepakbola, banyak siswa yang menendang dan menahan bola dengan asal. Pada saat guru memberikan pertanyaan disesi tanya jawab, banyak siswa yang belum bisa menjawab dengan benar. Penyebabnya karena dalam proses pembelajaran yang diberikan masih fokus pada aspek psikomotorik. Siswa hanya mampu mempraktikkan gerakan namun tidak mempunyai dasar yang kuat dari teori gerakan yang diajarkan tersebut. Sehingga siswa hanya asal melakukan gerakan tanpa mengetahui tujuan gerakan tersebut. Banyak siswa yang belum bisa menendang, menahan, dan menyundul bola dengan teknik yang benar. Siswa juga belum sepenuhnya mengetahui tentang peraturan yang digunakan dalam permainan sepakbola.

Hal ini terlihat ketika permainan masih banyak yang mengangkat kaki saat melakukan lemparan kedalam. Meskipun kenyataannya seperti itu, masuknya permainan sepakbola di silabus pendidikan jasmani kurikulum 2013 diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola.

Berdasarkan dari masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah yaitu materi permainan sepakbola yang diajarkan belum bisa diketahui siswa secara keseluruhan. Maka peneliti mengangkat permasalahan tersebut dalam penyusunan skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan”.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini, harus dijelaskan secara jelas agar pembaca dapat mengetahui dan memahami dari bacaan tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan. Metode penelitian yang digunakan adalah survey dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pengetahuan. Hasil dari tes pengetahuan tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan dituangkan dalam bentuk persentase untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Banguntapan yang beralamat di Sanggrahan Potorono Banguntapan Bantul Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada bulan November.

Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Keseluruhan populasi dalam penelitian ini akan dijadikan sampel yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Banguntapan dengan jumlah sebanyak 128 siswa dengan rincian kelas yang dijelaskan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Jumlah Siswa

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VIII A	16	16	32
VIII B	16	16	32
VIII C	18	14	32
VIII D	17	15	32
Jumlah	67	61	128

Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, perlu diketahui terlebih dahulu variabel penelitiannya, karena variabel merupakan sesuatu yang akan menjadi objek penelitian yang berperan dalam peristiwa yang akan diukur. Menurut Sugiyono (2015: 38), definisi variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Definisi operasional variabel penelitian ini yaitu Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola Di SMP Negeri 5 Banguntapan dengan pengertian bahwa tingkat kemampuan seseorang yang dapat mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Gambaran tentang aspek kemampuan pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola yang dimaksud adalah skor yang diperoleh siswa dalam menjawab *kuesioner* (tes pengetahuan) yang berisi pernyataan tentang permainan sepakbola yang terdapat penjelasan tentang teknik dasar dan peraturan permainan sepakbola.

Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu alat atau fasilitas yang biasanya digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah (Arikunto, 2006: 160). Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes pengetahuan yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai permainan sepakbola.

Expert Judgement

Pengujian validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah pengujian validitas (*Content Validity*). Validitas isi digunakan untuk menunjukkan aspek ataupun butir instrumen benar-benar telah sepenuhnya melingkupi hal-hal pokok yang akan diteliti. Validitas dengan cara meminta pertimbangan oleh para ahli (*Expert Judgement*). Para ahli diminta memberikan pendapat tentang instrumen yang telah disusun, apakah setiap butir instrumen tersebut telah sesuai untuk mengukur apa

yang diukur. Pendapat/tanggapan dari ahli ini dituliskan pada lembar validasi yang telah disediakan.

Uji validasi dilakukan dengan cara peneliti meminta pertimbangan, petunjuk serta saran dari para ahli yang diambil dari dosen pengampu mata kuliah sepakbola, yaitu Bapak Nurhadi Santoso, M.Pd. Dengan adanya *Expert Judgement* dari ahli, peneliti berusaha membenahi, memperbaiki, atau mengubah sesuai dengan saran tersebut. Saran yang diberikan jika menggunakan pilihan jawaban “benar” dan “salah” yaitu memperbaiki kalimat dan mengubah pernyataan agar mudah di pahami.

Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa instrumen yang digunakan untuk mengetahui “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola Di SMP Negeri 5 Banguntapan” dikatakan “valid atau sah” dan telah sesuai dengan materi yang akan ditanyakan pada waktu pengambilan data.

Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen di tujukan kepada responden dalam uji coba penelitian ini dengan menguji coba intrumen untuk memperoleh data yang diambil dari siswa kelas VIII di SMP N 3 Banguntapan dengan menggunakan 46 pertanyaan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji coba sebanyak 2 kali. Uji coba yang pertama dilakukan di kelas VIII E yang terdapat 26 responden dan uji coba yang kedua dilakukan di kelas VIII D yang juga terdapat 26 responden. Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun benar-benar instrumen baik. Baik buruknya instrumen ditunjukkan oleh kesahihan (validitas) dan kehandalan (reliabilitas). Analisis hasil uji coba instrumen mencakup validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas Instrumen

Perhitungan validitas penelitian digunakan untuk mengetahui apakah instrumen itu mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk perhitungan validitas butir digunakan sebagai kriteria pembandingan adalah instrumen itu sendiri. Jadi validitas merupakan alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan dalam instrumen. Instrumen yang valid merupakan instrumen yang tepat untuk mengukur apa yang akan diukur. Untuk mengukur validitas tes pengetahuan sebagai instrument bisa menggunakan rumus *person product moment* (Arikunto, 2006:146) menggunakan bantuan program SPSS versi 16 *For Windows* atau dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variable x dan y

$\sum x$ = jumlah skor variabel x

$\sum y$ = jumlah skor variabel y

$\sum xy$ = jumlah skor variabel x dan y

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat variabel x

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat variabel y

n = jumlah sampel

b. Uji Reliabilitas Intrumen

Uji Reliabilitas untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius atau biasa disebut sebagai bersifat sepihak mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Apabila datanya memang sesuai dengan kenyataan, maka berapa kali pun diambil datanya, masih tetap akan sama hasilnya

Instrumen yang reliabel belum tentu valid. Instrumen yang valid dapat diartikan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan sebuah data. Jadi instrumen

yang reliabel merupakan sebuah instrumen yang digunakan atau dipakai berkali-kali untuk mengukur suatu obyek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen merupakan yang menunjukkan bahwa suatu instrumen tersebut dapat dipercaya yang akan digunakan untuk pengumpulan data. Reliabilitas juga bisa diartikan keajegan suatu instrumen untuk mengukur suatu tes. Perhitungan reliabilitas menggunakan komputer dengan program uji keandalan teknik *Alpha Cronbach* SPSS versi 16 for windows atau menggunakan rumus Spearman-Brown, yaitu :

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

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

$r_{\frac{1}{2} \frac{1}{2}} = r_{xy}$ yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrument

Koefisien reliabilitas yang layak untuk tes pendidikan jasmani menurut Strand (1993:11) dalam Ngatman Soewito (2011) adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Kategorisasi reliabilitas

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

Uji reliabilitas dalam penelitian ini juga menggunakan *SPSS 16.0 for Windows* dengan menghitung besarnya nilai *alpha cronbach* dari variabel yang diuji. Berdasarkan hasil uji instrumen

diperoleh nilai *alpha cronbach* dari variabel yaitu sebesar 0,898. Reliabilitas instrumen termasuk dalam kategori *acceptable*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teknik *survey* dengan menggunakan instrumen *kuesioner* (tes pengetahuan). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 142).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data tentang tingkat pengetahuan siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Banguntapan terhadap permainan sepakbola. Untuk mengumpulkan data tersebut digunakan angket dan responden diminta memilih jawaban yang tersedia. Soal dalam penelitian ini merupakan soal tes objektif benar-salah dengan dua pilihan, yaitu: “Benar” (B) atau “Salah” (S), jawaban dari responden diberikan dengan melingkari kolom yang disediakan.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, yang bertujuan untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 5 Banguntapan terhadap permainan sepakbola.

Data dianalisis secara deskriptif dengan presentase, sebelumnya akan dikategorikan terlebih dahulu. Adapun langkah-langkah yang digunakan yaitu: (1) menskor jawaban, (2) menjumlah skor jawaban berdasarkan faktor secara keseluruhan, (3) membuat presentase dengan rumus.

Rumus untuk mencari persentase menurut Anas Sudijono (2012: 43) untuk menghitung frekuensi relatif (persentase) adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of Cases (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

P = Angka presentase

Kriteria dalam penskoran data tiap faktor dapat diketahui dengan melakukan pengkategorian sesuai dengan instrumen. Agar memudahkan untuk mengidentifikasi dan pendeskripsian setiap faktor dalam penelitian ini didasarkan pada nilai *mean* (M) dan *standar deviasi* (α) dengan menggunakan skala lima.

Tabel 3. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan

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

Sumber: Saifuddin Azwar (2011: 108) dalam Febria Leny (2013 : 39)

Keterangan :

X :Total Jawaban Responden

M :Mean

α :Standar Deviasi

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan melalui tes pengetahuan dengan 46 butir pernyataan dari jumlah responden 128 siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, setelah diolah menggunakan Microsoft

excel maka diperoleh hasil data sebagai berikut :

Tabel 4. Skor nilai, minimal, maksimal, mean, dan std.deviasi

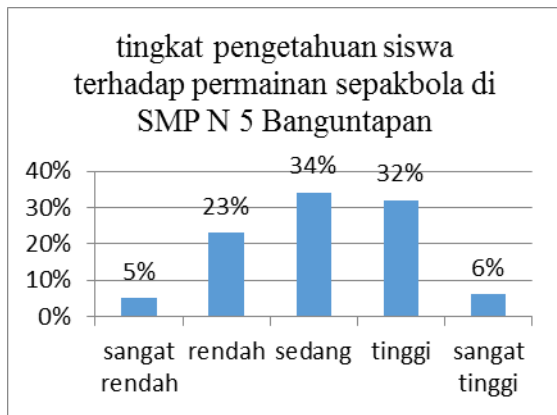
N	Min	Max	Mean	Std Deviation
128	25	40	32.40	2.96

Pengkategorian tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan dapat dilihat dalam table dibawah:

Tabel 5. Kategorisasi tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan

Kategori	Interval	F	presentase
sangat tinggi	$x > 36.83$	8	6%
tinggi	$33.88 < x \leq 36.83$	41	32%
Sedang	$30.92 < x \leq 33.88$	44	34%
Rendah	$27.96 < x \leq 30.92$	29	23%
sangat rendah	$x < 27.96$	6	5%
Jumlah		128	100%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan masuk dalam kategori sedang. Hal tersebut ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk dalam kategori sedang yaitu sebanyak 44 siswa (34%). Kemudian jumlah siswa yang menjawab dalam kategori rendah sebanyak 29 siswa (23%). Selanjutnya jumlah siswa yang menjawab dalam kategori tinggi sebanyak 41 siswa (32%). Selanjutnya jumlah siswa dalam kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (5%). Sedangkan jumlah siswa yang menjawab dalam kategori sangat tinggi sebanyak 8 siswa (6%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar diagram batang berikut:



Gambar 1. Diagram Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola Di SMP Negeri 5 Banguntapan

Deskripsi data tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan dapat dilihat dari masing-masing faktor dalam uraian berikut:

a. Faktor teknik dasar

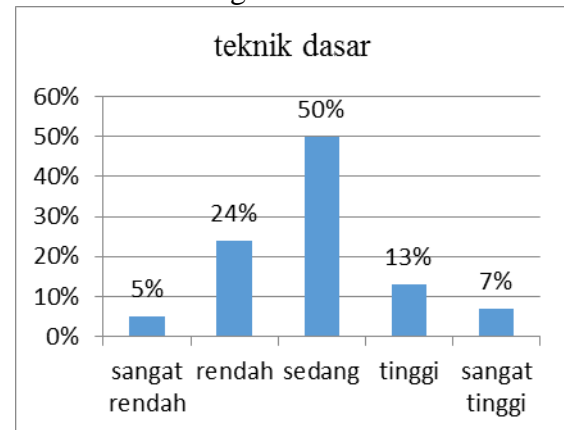
Faktor teknik dasar ini merupakan faktor pertama dalam tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan. Dalam faktor ini dijabarkan dalam 12 pernyataan. Dari data pengolahan data melalui aplikasi Microsoft excel didapat data pengkategorian sebagai berikut:

Tabel 6. Kategorisasi Data Faktor Teknik Dasar Permainan Sepakbola

Kategori	Interval	f	%
Sangat tinggi	$X > 11.55$	9	7%
Tinggi	$10 < x \leq 11.55$	17	13%
Sedang	$8.45 < x \leq 10$	64	50%
Rendah	$6.90 < x \leq 8.45$	31	24%
Sangat rendah	$X \leq 6.90$	7	5%
Jumlah		128	100%

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa dalam faktor teknik dasar masuk dalam kategori sedang. Hal tersebut ditunjukkan oleh responden yang menjawab paling banyak masuk kedalam

kategori sedang, yaitu sebanyak 64 siswa (50%). Selanjutnya siswa yang menjawab dengan kategori sangat tinggi sejumlah 9 siswa (7%). Kemudian untuk kategori tinggi sebanyak 17 siswa (13%). Selanjutnya untuk kategori rendah sebanyak 31 siswa (24%). Sedangkan untuk kategori sangat rendah sejumlah 7 siswa (5%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Kategorisasi Teknik Dasar

b. Faktor Peraturan Permainan

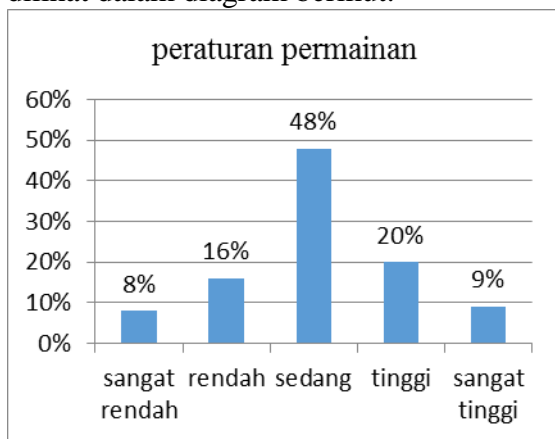
Faktor yang kedua dalam tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan adalah faktor peraturan permainan. Dalam faktor ini dijabarkan dalam 34 pernyataan.

Dari pengolahan data melalui aplikasi microsoft excel didapat data pengkategorian sebagai berikut:

Tabel 7. Kategorisasi Data Faktor Peraturan Permainan Sepakbola

Kategori	Interval	F	%
Sangat tinggi	$X > 26.94$	11	9%
Tinggi	$24.43 < x \leq 26.94$	26	20%
Sedang	$21.92 < x \leq 24.43$	61	48%
Rendah	$19.40 < x \leq 21.92$	20	16%
Sangat rendah	$X \leq 19.40$	10	8%
Jumlah		128	100%

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa dalam faktor teknik dasar masuk dalam kategori sedang. Hal tersebut ditunjukkan oleh responden yang menjawab paling banyak masuk kedalam kategori sedang, yaitu sebanyak 61 siswa (48%). Selanjutnya siswa yang menjawab dengan kategori sangat tinggi sejumlah 11 siswa (9%). Kemudian untuk kategori tinggi sebanyak 26 siswa (20%). Selanjutnya untuk kategori rendah sebanyak 20 siswa (16%). Sedangkan untuk kategori sangat rendah sejumlah 10 siswa (8%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 3. Diagram Kategorisasi Data Faktor Peraturan Permainan Sepakbola

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan. Penelitian ini menggunakan instrumen angket. Tehnik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan deskriptif yang berupa presentase. Hasil deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan termasuk dalam kategori sedang dengan presentase 34%.Kemudian jumlah siswa yang menjawab dalam kategori rendah sebanyak 29 siswa (23%).Selanjutnya jumlah siswa yang menjawab dalam kategori tinggi sebanyak

41 siswa (32%).Selanjutnya jumlah siswa dalam kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (5%).Sedangkan jumlah siswa yang menjawab dalam kategori sangat tinggi sebanyak 8 siswa (6%).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola dalam kategori sedang. Meskipun hasil menunjukkan dalam kategori sedang, tetapi masih ada siswa yang masuk dalam kategori rendah dan sangat rendah. Maka materi pembelajaran pendidikan jasmani tentang permainan sepakbola yang sudah diajarkan masih membutuhkan pembelajaran tambahan secara teori maupun praktik.

Secara keseluruhan, terdapat 2 faktor yang digunakan dalam mengukur tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan. Berikut adalah pembahasan dari setiap faktornya:

1. Teknik Dasar Permainan Sepakbola

Berdasarkan data yang didapat, diketahui bahwa faktor teknik dasar masuk dalam kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang masuk dalam kategori sedang dengan 64 siswa (50%).Selanjutnya siswa yang menjawab dengan kategori sangat tinggi sejumlah 9 siswa (7%). Kemudian untuk kategori tinggi sebanyak 17 siswa (13%). Selanjutnya untuk kategori rendah sebanyak 31 siswa (24%). Sedangkan untuk kategori sangat rendah sejumlah 7 siswa (5%). Dalam pengetahuan faktor tersebut, siswa belum mendapatkan hasil yang maksimal. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam materi permainan sepakbola, siswa hanya asal melakukan gerakan tanpa memperhatikan teknik dasar yang benar.

2. Peraturan Permainan Sepakbola

Berdasarkan data yang didapat, diketahui bahwa faktor peraturan permainan juga masuk dalam kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang masuk dalam

kategori sedang dengan 61 siswa (48%). Selanjutnya siswa yang menjawab dengan kategori sangat tinggi sejumlah 11 siswa (9%). Kemudian untuk kategori tinggi sebanyak 26 siswa (20%). Selanjutnya untuk kategori rendah sebanyak 20 siswa (16%). Sedangkan untuk kategori sangat rendah sejumlah 10 siswa (8%). Dalam pengetahuan faktor tersebut, siswa juga belum mendapatkan hasil yang maksimal. Hal ini dikarenakan pada saat bermain sepakbola menggunakan peraturan yang sudah dimodifikasi. Jadi pengetahuan siswa terhadap peraturan permainan sepakbola yang sebenarnya kurang.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP Negeri 5 Banguntapan masuk dalam kategori sedang, yaitu terdapat 44 siswa (34%). Selanjutnya terdapat 8 siswa (6%) berkategori sangat tinggi, 41 siswa (32%) berkategori tinggi, 29 siswa (23%) berkategori rendah, dan 6 siswa (5%) berkategori sangat rendah.

Implikasi

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah masukan bagi pihak sekolah, sehingga penelitian ini berimplikasi praktis pada:

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

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih

memilikiketerbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mampu mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi angket.
2. Peneliti tidak bisa melakukan pengawasan secara langsung kepada masing-masing responden dalam menjawab pernyataan.

Saran

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

1. Guru harus lebih memberikan inovasi pembelajaran dalam materi permainan sepakbola.
2. Guru memberikan tugas mandiri kepada siswatentang materi permainan sepakbola.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Leny Sundari, F. (2016). *Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Bola Kasti di SD N Jlaban Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo*. Skripsi.Universitas Negeri Yogyakarta
- Soewito, N.(2011).*Tes, Pengukuran, dan Evaluasi Pendidikan Jasmani*.Yogyakarta.FIK UNY
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D* .Bandung: ALFABETA.
- Sudijono, A.(2011).*Pengantar Statistik Pendidikan*.Jakarta: Rajawali Press
- Sulistiyono, T. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

