

## Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Sepak Bola di SMA YPK Tenggarong

Galan Dwi Frihanata<sup>1\*</sup>, Jeane Betty Kurnia Jusuf<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia.

\*Kontak Email: [galanfrihanata14@gmail.com](mailto:galanfrihanata14@gmail.com)

Diterima:19/07/21

Revisi:31/07/21

Diterbitkan: 29/12/21

---

### Abstrak

**Tujuan studi:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan sepak bola di SMA YPK Tenggarong, Kutai Kartanegara.

**Metodologi:** Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA YPK Tenggarong yang berjumlah 35 orang siswa. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif dengan presentase.

**Hasil:** Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan sepak bola di SMA YPK Tenggarong pada kategori sangat tinggi sebesar 5,7% (2 siswa), kategori 22,9% (8 siswa), kategori sedang 37,1% (13 siswa), kategori rendah 28,6% (10 siswa), dan kategori sangat rendah 5,7% (2 siswa). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa X terhadap permainan sepak bola di SMA YPK Tenggarong dalam kategori sedang.

**Manfaat:** Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat menjadi referensi dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada pembelajaran permainan sepak bola di sekolah.

### Abstract

**Purpose of study:** This study aims to determine the level of understanding of class X students on soccer games at YPK Tenggarong High School, Kutai Kartanegara.

**Methodology:** This research is a quantitative descriptive research. The method used in this study is a survey method. The instrument used is a questionnaire. The population in this study were all students of class X at SMA YPK Tenggarong, totaling 35 students. The data analysis technique used is descriptive analysis with percentages.

**Results:** The results of this study indicate that the level of understanding of class X students towards soccer games at SMA YPK Tenggarong is in the very high category of 5.7% (2 students), category 22.9% (8 students), medium category 37.1% (13 students), low category 28.6% (10 students), and very low category 5.7% (2 students). So it can be concluded that the level of understanding of student X towards the game of football at SMA YPK Tenggarong is in the medium category.

**Application:** The benefit of this research is that it can be a reference in learning physical education, sports and health in learning the game of football at school.

---

**Kata kunci:** Pemahaman, Sepak Bola, Siswa Kelas X

### 1. PENDAHULUAN

Sekolah pada dasarnya menggabungkan instruksi, mendidik dan mempersiapkan latihan. latihan-latihan ini diselesaikan sebagai upaya untuk menanamkan kualitas-kualitas positif. Oleh karena itu, pelaksanaan ketiga latihan ini harus berjalan sepanjang waktu, terkoordinasi dan mendukung dan sesuai dengan perkembangan siswa dan keadaan mereka saat ini. Pelatihan yang sebenarnya adalah bagian tak terpisahkan dari sekolah, yang sebagian besar mempengaruhi kemampuan siswa (Bandi Utama, 2011). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam ranah pendidikan yaitu pada jenjang pendidikan dasar, menengah atas dan juga perguruan tinggi. Tujuan dari pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan keterampilan kognitif, keterampilan afektif, keterampilan psikomotor dan juga untuk mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.

Pendidikan jasmani merupakan program dari pengajaran, umumnya pengajaran yang memberikan kontribusi mendasar melalui pengalaman pengembangan untuk pengembangan dan kemajuan keseluruhan untuk setiap siswa. Pelatihan yang sebenarnya dicirikan sebagai instruksi melalui ilustrasi dan harus dilakukan dengan benar agar memiliki arti penting bagi

siswa. Pelatihan yang sebenarnya adalah program pembelajaran yang memberikan perhatian yang sesuai dan memadai untuk domain pembelajaran, tepatnya: intelektual, penuh perasaan dan *psikomotorik*. (Ega Trisna Rahayu. 2013).

Silabus Penjasorkes menyebutkan permainan bola besar terdiri dari permainan bola voli, bola basket, sepak bola. Sesuai dengan norma kemampuan dan kemampuan dasar kelas X sekolah menengah, dijelaskan bahwa standar kemampuan siswa harus memiliki pilihan untuk melatih kemampuan cabang olahraga yang berbeda dengan prosedur dan kualitas yang terkandung di dalamnya. Sementara keterampilan dasar menjelaskan bahwa siswa harus menguasai dan memahami keterampilan khusus bermain salah satu permainan bola besar secara langsung (Akmal & Lesmana .2020), sepak bola ialah olahraga yang populer di seluruh dunia termasuk Indonesia. Sepak bola merupakan salah satu jenis olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri dari 11 pemain, seorang antara lain bertugas sebagai penjaga gawang.

Sepak bola adalah permainan tim yang membutuhkan kerjasama dari setiap anggota tim. Ciri ciri permainan sepak bola salah satunya ialah permainan sederhana dalam permainan sepakbola yang baik adalah mengerjakan hal – hal sederhana sebaik mungkin (Deswari & Arwandi. 2019). *“Soccer is as a situation sport where success depends on several factors such as physiological demands, technical skills, and tactical behaviour, but it is also a team sport discussed throughout the physical education classes in schools”*. Artinya Sepak bola adalah olahraga situasi di mana keberhasilan ditentukan oleh berbagai kriteria termasuk tuntutan fisiologis, kemampuan teknis, dan perilaku taktis, tetapi juga olahraga tim yang dibahas di kelas pendidikan jasmani di sekolah (Sgrò, F, Bracco, Pignato, & Lipoma. 2018)

(Arne Pettersen. 2015:1) menyatakan *“soccer is conceivably the most standard among youth all throughout the world, with an extending number of young female players”* artinya sepak bola adalah yang paling standar di kalangan pemuda di seluruh dunia, dengan jumlah pemain wanita muda yang semakin banyak. (Yiannis Michailidis. 2013:1) menyatakan *“soccer is the most famous game the world with a huge number of individuals associated with beginner and expert level”* artinya sepak bola adalah permainan paling terkenal di dunia dengan sejumlah besar individu yang terkait dengan tingkat pemula dan ahli.

*“Football is viewed as an appeal game as the players are exposed to various activities that require generally strength and force, speed, spryness, balance, steadiness, adaptability and sufficient perseverance level, along these lines making the molding of players an intricate interaction.”* Artinya Sepak bola dipandang sebagai permainan daya tarik karena para pemain dihadapkan pada berbagai aktivitas yang umumnya membutuhkan kekuatan dan kecepatan, kelincahan, keseimbangan, kemantapan, kemampuan beradaptasi dan tingkat ketekunan yang cukup, di sepanjang garis-garis ini membuat pembentukan pemain menjadi interaksi yang rumit. (Karim, Parais, & Ramalu. 2020).

Sepak bola merupakan bagian olahraga prestasi dan sepak bola adalah olahraga yang diminati oleh semua orang. Untuk menggapai sebuah prestasi terdapat unsur – unsur prestasi yang harus dicapai. Unsur tersebut adalah kondisi fisik, mental, taktik dan teknik. Empat unsur prestasi ini saling keterkaitan dan tidak bisa terpisahkan (Sin, T. 2016). Dari empat unsur prestasi tersebut terdapat salah satu yang tidak kalah penting untuk dikuasai yaitu teknik. Teknik dalam sepakbola terdiri dari (a). teknik untuk menutupi dan menendang bola (menendang), (b) teknik untuk berhenti atau menerima bola, (c) teknik menggiring bola, (d) bermain tipu dengan bola, (e) teknik pos, (f) teknik untuk mengendalikan bola (mengontrol), (g) teknik melempar bola, (h) teknik penjaga gawang, (i) teknik juggling. (Bismar & Fadillah,2020) *“teknik tanpa bola terdiri dari berlari, lompatan, gerak tipuan, serta pertahanan dan teknik menggunakan bola antar lain menendang bola (kicking), menghentikan bola (ball control), menggiring bola (dribbling), serta menyundul bola (heading)”*.

Dalam permainan sepak bola terdapat teknik – teknik dasar, teknik dasar tersebut terdiri dari: menggiring bola (*dribbling*), mengumpan bola (*passing*), menahan bola (*trapping*), menendang bola (*shooting*), menyundul (*heading*), lemparan kedalam (*throw-in*), merebut bola (*tackling*), dan penjaga gawang. Setiap prosedur memiliki kualitas dan atributnya sendiri yang merupakan segmen penting dalam olahraga sepak bola. Untuk memiliki pilihan untuk bermain sepak bola dengan baik, beban prosedur ini harus didominasi dengan tepat.

*Shooting* adalah gerakan menendang bola dengan punggung kaki digunakan untuk menembak bola ke arah gawang (*shooting at the goal*). Pemain yang mempunyai tendangan bagus akan begitu mudah untuk melakukan sebuah gol apalagi ketika melakukan tendangan penalti (Mustafa & Adnan, 2019). Sukatamsi menyatakan salah satu teknik menendang bola merupakan teknik dasar bermain sepak bola yang digunakan dalam permainan sepak bola. Oleh karena itu Menendang bola adalah prosedur penting dalam permainan sepak bola. Seorang pemain sepak bola yang tidak bisa mendominasi strategi menendang bola dengan sempurna, pemain itu mungkin tidak akan menjadi pemain yang solid. (Najib Arhi Pratomo. 2016:13). Menendang bola adalah suatu tata cara menyentuh atau mendorong bola dengan menggunakan kaki. Strategi ini merupakan faktor penting dalam olahraga sepak bola (Sukma Aji, 2106: 2).

Untuk mencetak sebuah gol ke gawang lawan maka dituntut untuk melakukan keterampilan *shooting* dengan keadaan dibawah tekanan dalam pertandingan, dengan waktu terbatas, fisik yang terkuras dengan lawan yang selalu agresif. Melakukan usaha *shooting* bisa menjadi terciptanya sebuah gol an mendapatkan tujuan yaitu kemenangan. Seluruh pemain harus bisa melakukan tendangan ke gawang lawan, gol akan terjadi ketika setiap usaha tendangan yang dilakukan ke gawang lawan (Afrizal S, 2018). Menggiring bola adalah berlari membawa bola dan mencoba mengalahkan beberapa pemain bertahan, ini disebut menggiring, dan mencoba menjaga bola selalu berada dekat dengan kaki dan selalu terkontrol.

Ketika pergerakan dorong bola kedepan lalu menggunakan bagian luar pada kaki, ketika menaklukkan lawan bola dilindungi dan lakukanlah gerakan - gerakan serta tipuan (Akmal & Lesmana, 2019). Menggiring adalah teknik untuk mengalirkan bola dengan menggunakan kaki untuk menuju daerah penjagaan lawan dan memajukan pemain lawan. (Sukma Aji, 2016: 8). metode latihan yang intensif dengan bentuk SAQ (*Speed, Agilty, dan Quickness*) adalah metode yang benar untuk lebih mengembangkan kemampuan menggiring dengan bola dan tanpa bola untuk pemain sepak bola (Milanović, Sporiš, Trajković, James, & Šamija, 2013)

Menurut Komarudin menyundul bola merupakan gerakan yang melibatkan seluruh tubuh dengan posisi tubuh agak membung kedepan, leher dikeraskan, perkenaan pada dahi, mendorong kepala ke depan atau ke samping, dan menjaga keseimbangan tubuh dengan kedua tangan berada disamping tubuh sebagai (Galank Riza Arya Putra. 2017). Menyundul bola bermaksud untuk tetap mengoper bola ke rekan, memasukkan bola ke gawang lawan, memberikan operan ke rekan di depan gawang untuk membuat gol, dan melempar bola ke daerah perlindungannya sendiri (Sukma Aji, 2016: 10). Merebut bola (*tackling*) merebut bola adalah metode mengambil bola dari lawan yang menguasai bola. Untuk keberhasilan dalam merebut bola, selain dari cara merebut bola yang sebenarnya, hal tersebut masih dikendalikan oleh faktor ketabahan mental, kekuatan dan ketenangan pemain. Mengontrol bola adalah mencoba menghentikan bola sebelum dihentikan dengan kaki. Dalam mengontrol bola, seorang pemain harus berada dalam situasi yang siap dengan keamanan yang memadai sehingga bola dapat dikuasai sepenuhnya (Sukma Aji, 2016 :4)

Dalam peraturan permainan sepak bola, lemparan bola ke dalam lapangan dilakukan dengan kedua tangan berada di atas kepala dan melalui. Posisi kedua kaki berada di luar garis samping batas lapangan dan saat melempar bola kedua kakinya tidak boleh diangkat dan menempel di tanah. Gifford menyatakan “lemparan ke dalam adalah lemparan dari luar lapangan yang layak dilakukan setelah bola melewati sisi kiri dan kanan lapangan. Ini menunjukkan bahwa lemparan ke dalam dilakukan ketika bola mengenai tubuh lawan (kecuali tangan) dan bola melewati lapangan di bagian sisi. (Boy Eko Fajar Cahyono, 2019: 3)

Pemahaman adalah tingkat batas yang mengharapkan bahwa seorang individu harus memiliki keputusan untuk memahami kepentingan atau pemikiran, kondisi dan kenyataan yang mereka ketahui. Untuk keadaan sekarang mengikuti secara lisan, bagaimanapun memahami kemungkinan masalah atau kenyataan yang dikomunikasikan, kemudian, pada saat itu, sekitar kemudian latihan dapat melihat, mengubah, merencanakan, menyajikan, memfasilitasi, menggambarkan, menjelaskan, menggambarkan, model, mengukur dan memutuskan. (Ngalim Purwanto, Zul Andri: 2016). Pemahaman memasuki ranah pengetahuan. Siklus intelektual merupakan interaksi yang berawal dari adanya peningkatan oleh fakultas, kemudian pada saat itulah terjadi asosiasi ide dan informasi sehingga menjadi contoh yang cerdas dan lugas. Di bidang intelektual, ada enam derajat siklus penalaran, mulai dari tingkat yang paling minimal hingga tingkat yang paling signifikan. Keenam bidang tersebut adalah informasi, mendapatkan, aplikasi, pemeriksaan, serikat, penelitian (Anas Sudijono: 2015).

Alasan sudut pandang psikologis disusun untuk kemampuan intuisi yang menggabungkan kemampuan ilmiah yang lebih sederhana, khususnya mengingat, hingga kemampuan berpikir kritis yang mengharapkan siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa pemikiran, pemikiran, teknik atau metodologi yang ditemukan bagaimana menangani masalah tersebut. Dengan demikian, perspektif psikologis adalah klasifikasi sub-ilmiah yang mengungkap latihan mental yang sering dimulai dari tingkat informasi ke tingkat yang paling tinggi, hingga penilaian khusus. Sudut pandang intelektual ini terdiri dari enam tingkatan dengan berbagai perspektif pembelajaran. Keenam level tersebut adalah: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sistesis dan penilaian (Anas Sudijono: 2015).

Pemahaman adalah kapasitas individu untuk memahami sejumlah besar sesuatu yang diketahui dan di ingat. Namun permasalahan yang muncul selama pembelajaran adalah tingkat pemahaman siswa terhadap materi permainan bola besar masih kurang. Siswa tidak memiliki petunjuk tentang arti, metode, atau aturan dalam sepak bola. Mengingat bahwa mempelajari materi pelajaran fisik dan pelajaran untuk pertandingan sepak bola, khususnya materi pertandingan sepak bola, memerlukan kesepakatan yang baik, maka penting untuk mengetahui komponen penyebab, baik karena siswa tidak memahami materi pertandingan sepak bola atau tingkat pengetahuan siswa. tentang materi pertandingan sepak bola kurang. Maka dari itu, untuk mengetahui hal tersebut perlu dilakukannya penelitian dengan judul Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Sepak Bola di SMA YPK Tenggarong.

## 2. METODOLOGI

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan presentase dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil dari angket tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan ditungkan ke dalam bentuk presentase. Populasi yang ada dalam penelitian adalah seluruh siswa SMA YPK Tenggarong yang berjumlah 110 siswa dan sampel yang diambil adalah siswa kelas X SMA YPK Tenggarong sebanyak 35 orang. Instrument dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan angket yang disebar ke sampel yang dituju. Angket ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terdapat permianan sepak bola. Adapun kisi – kisi angket dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Kisi - Kisi Angket

Variabel	Faktor	Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
Tingkat Pemahaman Siswa kelas X Terhadap Permainan Sepak Bola di SMA YPK Tenggarong	1. Pengertian	1,2	3,4	4
	2. Teknik Dasar	5,6,7,8,9	10,11,12,13,14	10
	3. Fasilitas, Sarana dan Prasarana	15,16,17,18	19,20	6
	4. Peraturan Permainan	21,22,23,24,25	26,27,28,29,30	10
Jumlah		16	14	30

(Sugiyono, 2017: 93-96) skala yang digunakan dalam tes ini menggunakan modifikasi skala Likert dengan interval 1-4 dan alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Skor positif 4,3,2,1 dan untuk skor negative sebaliknya.

Angket pada Tabel 2 kemudian disebarakan ke responden yang diluar responden sebenarnya, dan kemudian di uji reliabilitas dan validitas. Dan mendapatkan hasilnya yaitu ada 24 butir pernyataan yang valid dari 30 pernyataan, sedangkan 5 butir pernyataan diketahui tidak valid atau gugur. Kemudian angket yang digunakan untuk pengambilan data yaitu berjumlah 24 butir pernyataan

Tabel 2: Kisi – Kisi Angket Yang Sudah Sahih

Variabel	Faktor	Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
Tingkat Pemahaman Siswa kelas X Terhadap Permainan Sepak Bola di SMA YPK Tenggarong	1. Pengertian	1,2	3,4	4
	2. Teknik Dasar	5,6,7,8	9,10,11,12	8
	3. Fasilitas, Sarana dan Prasarana	13,14,15	16,17	5
	4. Peraturan Permainan	18,19,20	21,22,23,24	7
Jumlah		12	12	24

Berikut merupakan cara untuk menghitung frekuensi relatif (persentase) (Anas Sudijono, 2012: 43)

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

Keterangan:

P = Angka presentase

f = Jumlah frekuensi jawaban

N =Jumlah subjek (Responden)

Dalam kriteria pendeskripsian data tiap faktor dapat diketahui dengan melakukan pengkategorian sesuai dengan instrumen. Agar memudahkan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan data setiap faktor menggunakan skala lima yang dihitung berdasarkan pada nilai mean (x) dan standar deviasi (σ).

Tabel 3: Interval dan Kategori Penilaian

Interval	Kategori
$X > \bar{x} + 1,5 \sigma$	Sangat Tinggi
$\bar{x} + 0,5 \sigma < X \leq \bar{x} + 1,5 \sigma$	Tinggi
$\bar{x} - 0,5 \sigma < X \leq \bar{x} + 0,5 \sigma$	Sedang
$\bar{x} - 1,5 \sigma < X \leq \bar{x} - 0,5 \sigma$	Rendah
$X \leq \bar{x} - 1,5 \sigma$	Sangat Rendah

Hasil perhitungan diatas selanjutnya akan di buat ke dalam histogram distribusi frekuensi.

### 3. HASIL DAN DISKUSI

Tabel 4: Data Hasil Penelitian

Data	Minimal	Maksimal	Mean	Std. Dev
Faktor Pengertian	10,00	16,00	12,34	1,18
Faktor Teknik Dasar	18,00	27,00	22,51	2,28
Faktor Fasilitas dan Sarpras	9,00	14,00	11,83	1,42
Faktor Peraturan Permainan	14,00	22,00	17,63	1,88
Tingkat Pemahaman Siswa	57,00	73,00	64,31	4,01

Data hasil penelitian pada [Tabel 4](#). akan di deskripsikan pada setiap faktornya.

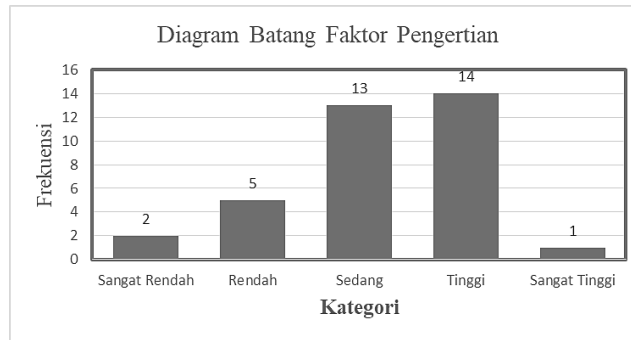
#### 1. Faktor Pengertian

Hasil pengolahan data menggunakan analisis deskriptif dari jumlah sampel 35 orang siswa dalam faktor pengertian dengan jumlah 4 pernyataan yaitu nilai minimal 4,00 dan maksimal 16,00, nilai mean 12,43 dan standar deviasi 1,18. Dari data yang di dapat tersebut kemudian digunakan untuk menghitung nilai interval dengan rumus yang tertera pada [Tabel 3](#) dari hasil hitungan tersebut kemudian dilakukan pengkategorian terhadap faktor pengertian yang dimana hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada pengertian permainan sepak bola.

Tabel 5: Kategorisasi Data Faktor Pengertian

Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
Lebih dari 14,13	1	2,9%	Sangat Tinggi
12,95 – 14,12	14	40%	Tinggi
11,77 – 12,94	13	37,1 %	Sedang
10,58 – 11,76	5	14,3 %	Rendah
Kurang dari 10,57	2	5,7 %	Sangat Rendah
Total	35	100%	

Pada [Tabel 5](#). dapat dideskripsikan dengan kategori yang terdapat pada pengitungan interval. Siswa tersebut terbagi kedalam beberapa kategori sesuai dengan nilai interval, ada 1 siswa kategori sangat tinggi (2,9%), tinggi (40%) 14 siswa, sedang (37,1%) 13 siswa, rendah (14,3%) 5 siswa, dan sangat rendah (5,7%) 2 siswa. Dari hasil pengolahan data ini dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X masuk kategori tinggi dalam faktor pengertian. Pada [Gambar 1](#). dapat dilihat histogram dari data yang sudah diolah dengan menggunakan SPSS *ver 20*.



Gambar 1: Histogram Faktor Pengertian Permainan Sepak Bola

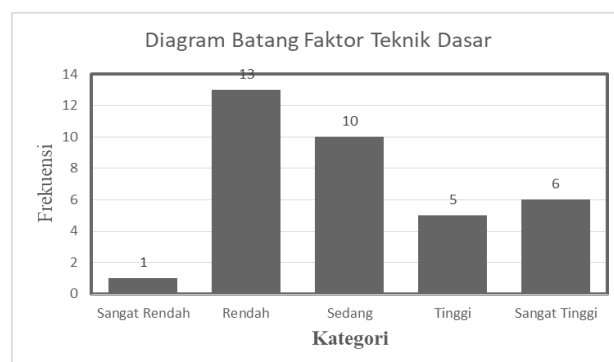
2. Faktor Teknik Dasar

Hasil pengolahan data menggunakan analisis deskriptif dari jumlah sampel 35 orang siswa dalam faktor teknik dasar dengan jumlah 8 pernyataan yaitu nilai minimal 18,00 dan maksimal 27,00, nilai *mean* 22,51 dan standar deviasi 2,28. Dari data yang di dapat tersebut kemudian digunakan untuk menghitung nilai interval dengan rumus yang tertera pada Tabel 3. dari hasil hitungan tersebut kemudian dilakukan pengkategorian terhadap faktor teknik dasar yang dimana hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada teknik dasar permainan sepak bola.

Tabel 6: Kategorisasi Data Faktor Teknik Dasar

Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
Lebih dari 25,95	6	17,1 %	Sangat Tinggi
23,67 – 25,94	5	14,3 %	Tinggi
21,13 – 23,66	10	28,6 %	Sedang
19,10 – 21,12	13	37,1 %	Rendah
Kurang dari 19,09	1	2,9 %	Sangat Rendah
Total	35	100 %	

Pada Tabel 6. dapat dideskripsikan dengan kategori yang terdapat pada pengitungan interval. Siswa tersebut terbagi kedalam beberapa kategori sesuai dengan nilai interval, ada 6 siswa kategori sangat tinggi (17,1%), tinggi (14,3%) 10 siswa, sedang (28,6%) 10 siswa, rendah (37,1%) 13 siswa, dan sangat rendah (2,9%) 1 siswa. Dari hasil pengolahan data ini dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X masuk kategori rendah dalam faktor Teknik dasar. Pada Gambar 2. dapat dilihat histogram dari data yang sudah diolah dengan menggunakan SPSS ver 20.



Gambar 2: Histogram Faktor Teknik Dasar Permainan Sepak Bola

3. Faktor Fasilitas dan Sarpras

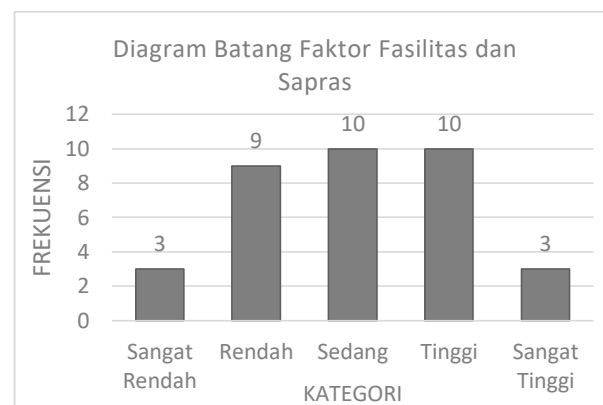
Hasil pengolahan data menggunakan analisis deskriptif dari jumlah sampel 35 orang siswa dalam faktor fasilitas dan sarana prasarana dengan jumlah 5 pernyataan yaitu nilai minimal 9,00 dan maksimal 14,00, nilai *mean* 11,83 dan standar deviasi 1,42. Dari data yang di dapat tersebut kemudian digunakan untuk menghitung nilai interval dengan rumus yang tertera pada Tabel 3 dari hasil hitungan tersebut kemudian dilakukan pengkategorian terhadap faktor fasilitas dan sarana prasarana yang dimana hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada fasilitas dan sarana prasarana permainan sepak bola.



Tabel 7: Kategorisasi Data Faktor Fasilitas dan Sarpras

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
Lebih dari 13,98	3	8,6 %	Sangat Tinggi
12,56 – 13,97	10	28,6 %	Tinggi
11,134 – 12,56	10	28,6 %	Sedang
9,8 – 11,13	9	25,7 %	Rendah
Kurang dari 9,7	3	8,6 %	Sangat Rendah
Total	35	100 %	

Pada [Tabel 7](#), dapat dideskripsikan dengan kategori yang terdapat pada penghitungan interval. Siswa tersebut terbagi kedalam beberapa kategori sesuai dengan nilai interval, ada 3 siswa kategori sangat tinggi (8,6%), tinggi (28,6%) 10 siswa, sedang (28,6%) 10 siswa, rendah (25,7%) 9 siswa, dan sangat rendah (8,6%) 3 siswa. Dari hasil pengolahan data ini dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X masuk kategori tinggi dalam faktor fasilitas dan sarana prasarana. Pada [Gambar 3](#), dapat dilihat histogram dari data yang sudah diolah dengan menggunakan SPSS *ver 20*.



Gambar 3: Histogram Faktor Fasilitas dan Sarpras

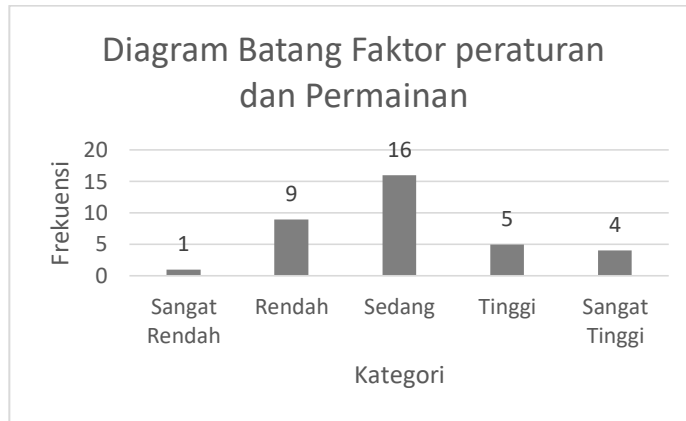
#### 4. Faktor Peraturan Permainan

Hasil pengolahan data menggunakan analisis deskriptif dari jumlah sampel 35 orang siswa dalam faktor peraturan permainan dengan jumlah 7 pernyataan yaitu nilai minimal 14,00 dan maksimal 22,00, nilai *mean* 17,63 dan standar deviasi 1,88. Dari data yang di dapat tersebut kemudian digunakan untuk menghitung nilai interval dengan rumus yang tertera pada [Tabel 3](#). dari hasil hitungan tersebut kemudian dilakukan pengkategorian terhadap faktor peraturan permainan yang dimana hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada peraturan permainan sepak bola.

Tabel 8: Kategorisasi Data Faktor Peraturan Permainan

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
Lebih dari 20,47	4	11,4 %	Sangat Tinggi
18,57 – 20,46	5	14,3 %	Tinggi
16,71 – 18,58	16	45,7 %	Sedang
14,82 – 16,70	9	25,7 %	Rendah
Kurang dari 14,81	1	2,9 %	Sangat Rendah
Total	35	100 %	

Pada [Tabel 8](#), dapat dideskripsikan dengan kategori yang terdapat pada penghitungan interval. Siswa tersebut terbagi kedalam beberapa kategori sesuai dengan nilai interval, ada 4 siswa kategori sangat tinggi (11,4%), tinggi (14,3%) 5 siswa, sedang (45,7%) 16 siswa, rendah (25,7%) 9 siswa, dan sangat rendah (2,9%) 1 siswa. Dari hasil pengolahan data ini dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X masuk kategori tinggi dalam faktor peraturan permainan. Pada [Gambar 4](#), dapat dilihat histogram dari data yang sudah diolah dengan menggunakan SPSS *ver 20*.



Gambar 4: Histogram Data Faktor Peraturan Permainan

5. Tingkat Pemahaman Siswa

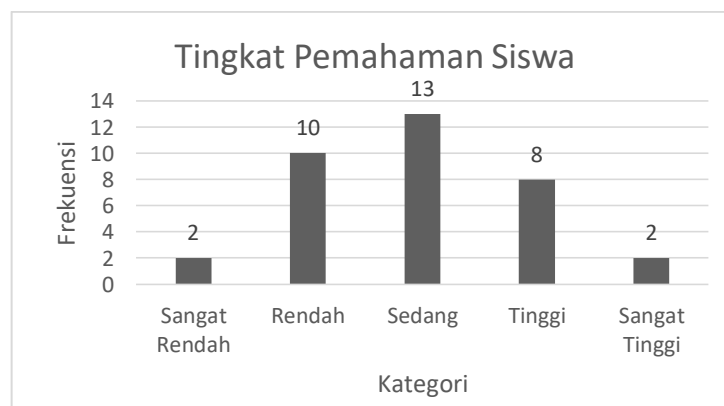
Hasil pengolahan data menggunakan analisis deskriptif dari jumlah sampel 35 orang siswa dalam tingkat pemahaman siswa dengan jumlah 24 pernyataan yaitu nilai minimal 57,00 dan maksimal 73,00, nilai *mean* 64,31 dan standar deviasi 4,01. Dari 24 pernyataan tersebut merupakan angket yang dibuat untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa yang terdiri dari berbagai faktor yaitu pengertian, teknik dasar, fasilitas dan sarana prasarana serta peraturan permainan dalam permainan sepak bola.

Dari data yang di dapat tersebut kemudian digunakan untuk menghitung nilai interval dengan rumus yang tertera pada Tabel 3. dari hasil hitungan tersebut kemudian dilakukan pengkategorian terhadap tingkat pemahaman siswa yang dimana hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas X SMA YPK Tenggarong terhadap permainan sepak bola.

Table 9: Kategorisasi Data Tingkat Pemahaman Siswa

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
Lebih dari 70,35	2	5,7 %	Sangat Tinggi
66,35 – 70,34	8	22,9 %	Tinggi
62,33 – 66,36	13	37,1 %	Sedang
58,31 – 62,32	10	28,6 %	Rendah
Kurang dari 58,30	2	5,7 %	Sangat Rendah
Total	35	100 %	

Pada Tabel 9. dapat dideskripsikan dengan kategori yang terdapat pada pengitungan interval. Siswa tersebut terbagi kedalam beberapa kategori sesuai dengan nilai interval, ada 2 siswa kategori sangat tinggi (5,7%), tinggi (22,9%) 8 siswa, sedang (37,1%) 13 siswa, rendah (28,6%) 10 siswa, dan sangat rendah (5,7%) 2 siswa. Dari hasil pengolahan data ini dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas X SMA YPK Tenggarong masuk kategori sedang. Pada Gambar 5. dapat dilihat histogram dari data yang sudah diolah dengan menggunakan SPSS ver 20.



Gambar 5: Histogram Tingkat Pemahaman Siswa



#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pengolahan data dari 35 sampel yaitu siswa kelas X SMA YPK Tenggarong dari tiap faktornya dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Faktor tingkat pengertian dari sampel yang telah diteliti mendapatkan hasil yang dapat kita lihat pada table bahwa dalam faktor pemahaman mendapatkan data siswa 2,9% sangat tinggi, 40% Tinggi, 37,1% sedang, 14,3% rendah, dan 5,7 % sangat rendah. Kita dapat mengetahui dalam faktor ini mempunyai peran yang berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa siswa masuk kedalam kategori tinggi dalam faktor pengertian.
2. Faktor dalam memahami teknik dasar mendapatkan hasil 17,1% sangat tinggi, 14,3% tinggi, 28,6% sedang, 37,1% rendah, dan 2,9% sangat rendah. Dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki tingkat pemahaman yang rendah karena mendapatkan hasil 37,1%. Hal ini perlu ditingkat lagi agar siswa benar benar paham mengenai teknik dasar dalam permainan sepakbola.
3. Faktor fasilitas dan sarana prasarana dari pengolahan data mendapatkan hasil 8,6% sangat tinggi, 28,6% tinggi, 28,6% sedang, 25,7% rendah, dan 8,6% sangat rendah. Dalam faktor ini terdapat dua kategori yang mendapatkan presentase sama yang yaitu 28,6 dan masuk dalam kategori tinggi dari hasil ini perlu ditingkatkan lagi dalam pembelajaran.
4. Faktor peraturan permainan mendapatkan hasil dari pengolahan data yaitu 11,4% sangat tinggi, 14,3% tinggi, 45,7% sedang, 25,7% rendah, dan 2,9% sangat rendah. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa siswa masuk ke dalam kategori sedang untuk faktor peraturan permainan sepakbola.
5. Dari keempat faktor yang terdiri dari pengertian, teknik dasar, fasilitas dan sarana prasarana dan peraturan permainan, mendapat data yang diakumulasikan menjadi tingkat pemahaman siswa dan mendapatkan hasil 5,7% sangat tinggi, 22,9% tinggi, 37,1% sedang, 28,6% rendah, dan 5,7% sangat rendah. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X SMA YPK Tenggarong termasuk dalam kategori sedang dengan presentase 37,1% hal ini menjadi masukan kepada guru yang dimana perlu ditingkatkannya lagi pembelajaran terkait permainan sepak bola, agar siswa dapat benar benar memahami pembelajaran dan mendapatkan hasil yang terbaik.

#### SARAN DAN REKOMENDASI

Bagi pihak sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tentang permainan sepak bola.

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian – penelitian terkait tingkat pemahaman siswa pada permainan sepak bola.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen pendidikan olahraga, teman sejawat, dan juga kepada proyek KDM (Kerjasama Dosen Mahasiswa) Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur (UMKT), yang memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi mahasiswa dan penerbitan.

#### REFERENSI

- Aji, S. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Pamulang: Ilmu.
- Akmal, I., & Lesmana, H. (2019). Kontribusi Kecepatan Dan Kelincahan Terhadap Kemampuan Dribbling Pada Pemain SSB POSS. *Jurnal Patriot*, 1(3), 1197-1210. <https://doi.org/10.24036/patriot.v1i3.39>
- Aprianova, F. (2016). Metode Drill Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Menggiring Bola (Dribbling) Dalam Permainan Sepakbola Pada Siswa Sekolah Sepakbola Putra Zodiac Kabupaten Bojonegoro Usia 13-15 Tahun. *Jurnal Kevelatihan Olahraga*, 1(1), 63–74.
- Supriadi, A. (2015). Hubungan Koordinasi mata-kaki Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Pada Permainan Sepakbola. *Jurnal Ilmu Keolahragaa*, 14(1),1-14.
- Cahyono, F. E. (2019). *Tingkat keterampilan dasar sepakbola sekolah sepakbola (ssb) psdm usia 10-12 tahun kecamatan ponggok kabupaten blitar tahun 2019*.
- Putra, G. R. A. (2017). Survei Keterampilan Dasar Bermain Sepakbola Siswa Putera Usia 10-12 Tahun di SD Muhammadiyah Siraman. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gunnar, Mathisen dan Pettersen Arne, 2015. "The Effect of Speed Training on Sprint and Agility Performance In Female Youth Soccer Players". *Journal of Physical Education and Sport*, 15(3): 395-399.
- Irfan, M., Yenes, R., Irawan, R., & Oktavianus, I. (2020). Kemampuan Teknik Dasar Sepakbola. *Jurnal Patriot*, 2(3), 720-731. <https://doi.org/10.24036/patriot.v2i3.664>
- Indra, P., & Marheni, E. (2020). Pengaruh Metode Latihan dan Motivasi Berlatih terhadap Keterampilan Bermain Sepakbola Ssb Persika Jaya Sikabau. *Performa Olahraga*, 5(1), 39–47.

- Karim, Z. B. A., Parais, M. E. F., & Ramalu, R. R. (2020). The Effects of Agility Training to Football Players of Secondary Schools in Ranau. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 9(2), 136–143.
- Michailidis, Yianis, 2013. “Small Sided Games in Soccer Training”. *Journal of Physical Education and Sport*, 13(3): 392-399.
- Milanović, Z., Sporiš, G., Trajković, N., James, N., & Šamića, K. (2013). Effects of a 12week SAQ training programme on agility with and without the ball among young soccer players. *Journal of sports science and medicine*, 12(1), 97–103.
- Mustafa, H., & Adnan, A. (2019). Penyebab Kurangnya Akurasi Shooting Ditinjau dari Pelaksanaan Gerak. *Jurnal Patriot*, 1(3), 1064-1076. <https://doi.org/10.24036/patriot.v1i3.390>
- S, Afrizal. (2018). Dayaledak Otot Tungkai Dan Kelentukan Berkontribusi Terhadap Akurasi Shooting Sepakbola. *Jurnal Performa Olahraga*, 3, 6–14.
- Sgrò, F.; Bracco, S.; Pignato, S.; Lipoma, M. Small-sided games and technical skills in soccer training: Systematic review and implications for sport and physical education practitioners. *J. Sports Sci.* 2018, 6, 9–19.
- Sudijono, A. (2015). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, A. (2015). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syahputra, Ikram, & Arwandi, J. (2019). Korelasi Kekuatan Otot Tungkai dan Koordinasi Mata Kaki Terhadap Kemampuan Passing Pemain Sepakbola SSB Putra Wijaya Kota Padang. *Jurnal Patriot*, 1(1), 151-157. <https://doi.org/10.24036/patriot.v1i1.169>
- Wiriawan, Wirya, & Irawan, R. (2019). Modifikasi Instrument Mengoper Bola Rendah Untuk Tes Passing Futsal. *Jurnal Patriot*, 1(2), 438-451. <https://doi.org/10.24036/patriot.v1i2.505>
- Widiyanto, A. (2009). *Survei Keterampilan Teknik Dasar Permainan Sepak Bola Pada Pemain Umur 12-13 Tahun Di Klub Psd Kabupaten Demak*.
- Zulwandi, Yogi, & Irawan, R. (2019). Metode Latihan Sirkuit Berpengaruh Terhadap Akurasi Shooting Sepakbola. *Jurnal Patriot*, 1(3), 975-983. <https://doi.org/10.24036/patriot.v1i3.423>