

Tingkat Pengetahuan Siswa Sekolah Menengah Atas terkait Materi Permainan Sepakbola dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani

1Bayu Mahayatman, 1*Herman Syah, 1Jamaludin, 2Ahmad Syarif

¹Department of Sport and Health Education, Universitas Pendidikan Mandalika. Jl. Pemuda, No. 59A
Dasan Agung Baru, Mataram, Nusa Tenggara Barat. Postal code: 83125

²Graduate Schools, Universitas Negeri Yogyakarta. Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang,
Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Postal Code: 55281

*Corresponding Author e-mail: hermansyah@undikma.ac.id

Received: December 2022; Revised: January 2023; Published: February 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur terhadap materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik total sampling yang melibatkan seluruh siswa kelas XI sebanyak 124 siswa. Instrumen penelitian berupa tes True-False digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa secara keseluruhan berada pada kategori "cukup baik" dengan persentase 41,13% (51 siswa). Secara rinci, tingkat pengetahuan berdasarkan keterampilan menendang bola dan menyundul bola masing-masing termasuk dalam kategori "cukup baik" dengan persentase 54,84% dan 41,13%. Sementara itu, keterampilan mengontrol bola dan menggiring bola masing-masing berada dalam kategori "baik" dengan persentase 37,90% dan 35,48%. Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki pemahaman yang beragam tergantung pada jenis keterampilan. Studi ini merekomendasikan pengembangan metode pengajaran interaktif dan perbaikan sarana serta prasarana untuk mendukung pembelajaran yang lebih optimal, guna meningkatkan pengetahuan siswa secara menyeluruh dalam pembelajaran sepakbola.

Kata kunci: Pengetahuan; permainan sepakbola; pendidikan jasmani; SMA; pembelajaran.

Level of Knowledge of High School Students related to Football Game Material in Physical Education Learning

Abstract

This study aims to assess the knowledge level of SMAN 1 Sikur students regarding football game materials in physical education. A survey method with total sampling was applied, involving all 124 Grade XI students. The research instrument consisted of a True-False test to measure students' knowledge. Data were analyzed using descriptive statistics by percentage. Results revealed that the overall student knowledge level fell under the "good enough" category at 41.13% (51 students). Specifically, knowledge levels for ball-kicking and ball-heading skills were categorized as "good enough" at 54.84% and 41.13%, respectively. Meanwhile, ball control and dribbling skills were rated as "good" at 37.90% and 35.48%, respectively. These findings highlight variations in students' understanding based on specific skills. The study recommends improving interactive teaching methods and enhancing facilities to better support learning and increase students' knowledge comprehensively in football education.

Keywords: Knowledge; football game; physical education; high school; learning.

How to Cite: Mahayatman, B., Syah, H., Jamaludin, J., & Syarif, A. (2023). Tingkat Pengetahuan Siswa Sekolah Menengah Atas terkait Materi Permainan Sepakbola dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Discourse of Physical Education*, 2(1), 30-41. <https://doi.org/10.36312/dpe.v2i1.1365>



<https://doi.org/10.36312/dpe.v2i1.1365>

Copyright© 2023, Mahayatman et al



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian (Irwan & Jauhari, 2019). Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Pendidikan merupakan suatu hal yang sudah tertanam sejak kecil pada diri setiap individu dan pendidikan itu berlangsung terus menerus sepanjang hayat (Suparlan, 2016). Melalui pendidikan diharapkan setiap individu mampu bertanggungjawab (Pratama et al., 2022) dan mengembangkan semua potensi yang ada pada dirinya, sehingga individu dengan potensinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri dan lingkungannya, bahkan bagi negara (Irmansyah et al., 2020).

Pembelajaran pendidikan jasmani memiliki banyak komponen penting dalam mencapai tujuan pendidikan secara umum (Suwandi et al., 2022), salah satu komponen yang sangat vital adalah peran seorang guru. Menurut Rismayanthi (2011) menjelaskan bahwa guru memiliki peran utama dalam proses pembentukan kepribadian siswa, setiap siswa mengharapkan guru mereka menjadi contoh yang baik dalam kehidupan. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat yang optimal (Suwandi et al., 2020). Guru yang efektif dan efisien dapat dilihat dari kemampuan yang ditunjukkan terkait dengan iklim belajar di kelas, kemampuan yang terkait dengan pemberian umpan balik (*feedback*) dan penguatan (*reinforcement*) atau respon yang bersifat membantu terhadap kesulitan yang dialami siswa (Jihad et al., 2022), dan juga memiliki kemampuan yang terkait dengan peningkatan diri (Nurmasyitah et al., 2022).

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melaksanakan PPL di SMAN 1 Sikur, peneliti menemukan beberapa hal yang menjadi hambatan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Banyak siswa yang menggemari materi permainan bola besar khususnya sepakbola, namun dalam proses pembelajaran hanya berjalan satu arah sehingga membuat siswa kesulitan dalam mendalami materi sehingga mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa. Dalam pengumpulan tugas yang diberikan oleh guru berupa video, sebagian besar siswa mampu mempraktikkan keterampilan gerak dengan benar, hanya saja ketika siswa diminta untuk menjelaskan bagaimana proses terjadinya keterampilan gerak tersebut masih bingung atau tidak menguasainya.

Hambatan lainnya adalah kondisi sarana dan prasarana yang dapat menunjang pembelajaran permainan sepakbola di sekolah. Sarana yang tersedia di SMAN 1 Sikur meliputi 4 buah bola sepakbola, 6 buah bola futsal, *cone* dan *marker* masing-masing berjumlah 8 buah, dan 2 buah gawang futsal yang berukuran tinggi 2 meter dan lebar 3 meter. Dengan demikian dapat dikatakan sarana yang tersedia di SMAN 1 Sikur cukup memadai. Namun, yang kurang memadai adalah prasarana seperti lapangan. Sekolah tidak memiliki lapangan sepakbola yang memadai. Untuk ukuran lapangan sepakbola dengan standar nasional adalah panjang 90-120 meter dan lebar 45-90 meter dengan permukaan lapangan tanah atau rumput. Sedangkan lapangan

yang tersedia di SMAN 1 Sikur ada total 3 lapangan yang biasa digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Ketiga lapangan tersebut yaitu lapangan upacara yang berukuran panjang 70 meter dan lebar 30 meter, lapangan basket/futsal yang berukuran panjang 20 meter dan lebar 10 meter, dan lapangan voli yang berukuran panjang 20 meter dan lebar 10 meter. Semua lapangan yang ada memiliki kondisi permukaan yang keras karena dilapisi semen. Hal itu membuat siswa sedikit takut untuk melakukan praktik pembelajaran permainan sepakbola.

Para guru pendidikan jasmani lebih memilih menggunakan lapangan upacara saat pembelajaran sepakbola dengan alasan lapangan yang paling luas. Namun dengan kondisi lapangan upacara yang berada di tengah gedung kelas, maka guru memodifikasi pembelajaran sepakbola dengan mengganti bola sepakbola dengan bola futsal dan menggunakan gawang futsal. Hal tersebut membuat siswa tidak mendapat pengalaman belajar sepakbola dengan kondisi yang selayaknya. Selanjutnya, faktor penunjang pembelajaran permainan sepakbola di sekolah lainnya adalah ketersediaan buku-buku tentang materi pembelajaran. Di SMAN 1 Sikur sendiri memiliki fasilitas perpustakaan yang cukup memadai. Dengan kondisi perpustakaan yang bersih, nyaman, dan buku-buku yang cukup lengkap diharapkan dapat menunjang pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Namun siswa kurang berminat membaca materi pembelajaran dalam buku yang tersedia di perpustakaan dan memilih untuk membaca materi pembelajaran melalui internet yang dirasa lebih mudah diakses (Idhamani, 2020).

Hal yang sangat mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa tentang materi pembelajaran permainan sepakbola adalah cara penyampaian materi oleh guru kepada siswa. Guru pendidikan jasmani sebaiknya mampu mengelola kelas dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal (Alghifari et al., 2022). Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah tingkat pemahaman guru pendidikan jasmani baik dalam penguasaan materi maupun penguasaan kelas (Alaswati et al., 2016). Selain itu, keuntungan jika guru memiliki tingkat penguasaan materi dan kelas yang mendalam adalah guru dapat lebih fleksibel dalam mengajar, guru mampu menyesuaikan kondisi kelas dan siswa pada saat pembelajaran sehingga tidak ada kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan kondisi sesungguhnya dalam proses pembelajaran (Mardhiyah et al., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur tentang materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani tahun 2022. Karena dengan mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang materi pembelajaran permainan sepakbola, diharapkan hasil pembelajaran siswa dapat menjadi maksimal khususnya dalam materi permainan sepakbola.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang didasarkan pada variabel serta tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai

status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2014). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes dengan memberikan pertanyaan kepada responden. Metode survei adalah satu pendekatan yang pada umumnya digunakan untuk pengumpulan data yang luas dan banyak. Pada penelitian ini mendeskripsikan dan menilai tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur tentang materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani tahun 2022.

Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016), populasi adalah wilayah generelisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Sedangkan menurut Arikunto (2014), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Berdasarkan pendapat tersebut, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Sikur yang berjumlah 124 siswa, yang terdiri dari 4 kelas. Berikut rincian populasi penelitian disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa		
		Putra	Putri	Total
1.	XI Program Kesehatan I	17	15	32
2.	XI Program Kesehatan II	11	16	27
3.	XI Program Kesehatan III	21	12	33
4	XI Program Bisnis	18	14	32
Jumlah		67	57	124

Menurut Sugiyono (2016), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Sedangkan menurut Arikunto (2014), sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua, jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih tergantung kemampuan peneliti, luas wilayah, dan besar kecilnya resiko. Berdasarkan hal tersebut, teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling* (Haegele & Hodge, 2015), yaitu mengambil keseluruhan dari jumlah populasi siswa kelas XI di SMAN 1 Sikur yang berjumlah 124 siswa.

Instrumen Penelitian

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 (Sullivan, 2011). Instrumen dan pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya

sehingga responden tinggal memilih dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai. Di dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes pengetahuan dalam bentuk *True-False Test* atau tes benar-salah. Tes yang disajikan dalam penelitian ini menggunakan dua alternatif jawaban, responden membubuhkan tanda *check list* (✓) pada jawaban yang dirasa tepat.

Sebelum menggunakan instrumen penelitian, maka perlu diyakinkan bahwa memang sudah baik sehingga apabila digunakan untuk mengumpulkan data akan menghasilkan data yang betul. Ihsan (2015) menjelaskan bahwa instrumen dapat dikatakan memenuhi persyaratan sebagai alat pengumpul data apabila sekurang-kurangnya instrumen tersebut valid dan reliabel. Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur, di mana suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Asy'ari et al., 2018). Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment*. Pengolahan data dan analisis data dengan bantuan program SPSS versi 21 dan menggunakan Microsoft Windows Excel 2010. Nilai *r* tabel yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel taraf signifikan 0,05. Apabila *r* hitung > *r* tabel maka item tersebut dinyatakan valid.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup, dengan memberikan angket kepada siswa yang menjadi subjek penelitian. Mekanisme pengumpulan data adalah sebagai berikut: (1) Peneliti mencari data keseluruhan siswa kelas XI di SMAN 1 Sikur, Lombok Timur; (2) Peneliti menjalankan prosedur izin penelitian di SMAN 1 Sikur dan meminta bantuan guru pendidikan jasmani di sekolah sebagai pembimbing saat penelitian berlangsung; (3) Peneliti masuk ke kelas XI dan memberi tahu tujuan peneliti berada di kelas tersebut untuk melakukan penelitian Tugas Akhir Skripsi; (4) Peneliti menyebarkan/membagikan angket kepada siswa dengan meminta bantuan ketua kelas untuk membantu penyebaran angket tersebut; (5) Peneliti memberi tahu kepada siswa tata cara pengisian angket dan membantu responden yang kesulitan dalam pengisian angket; (6) Selanjutnya peneliti menunggu dan mengumpulkan data angket yang diisi oleh siswa; dan (7) Peneliti menghubungi siswa yang kurang dalam pengisian angket dan melakukan transkip atas hasil pengisian angket.

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif persentase. Analisis data merupakan tahapan dalam penelitian guna menentukan ketepatan dan kevalidan hasil penelitian. Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk tabel frekuensi kemudian dilakukan pengkategorian serta menyajikan dalam bentuk diagram histogram. Untuk menentukan interval alam penelitian ini menggunakan norma penilaian yang terdapat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 2. Norma Penilaian Angket Penelitian

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

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Tingkat Pengetahuan Siswa

Tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur tentang materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani tahun 2022 dapat diketahui dari hasil angket yang telah disebarluaskan dan diisi oleh responden. Untuk memudahkan dalam menjelaskan data, maka akan dibagi dengan pengkategorian dari tiap faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa tentang materi permainan sepakbola.

Data yang sudah terkumpul melalui angket, selanjutnya akan dideskripsikan guna mengetahui tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur tentang materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani tahun 2022. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas XI di SMAN 1 Sikur yang berjumlah 124 orang. Berikut merupakan tabel rincian deskriptif statistik tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur tentang materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani tahun 2022.

Tabel 3. Deskripsi statistik tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur tentang materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani

Pengetahuan Materi Permainan Sepak Bola

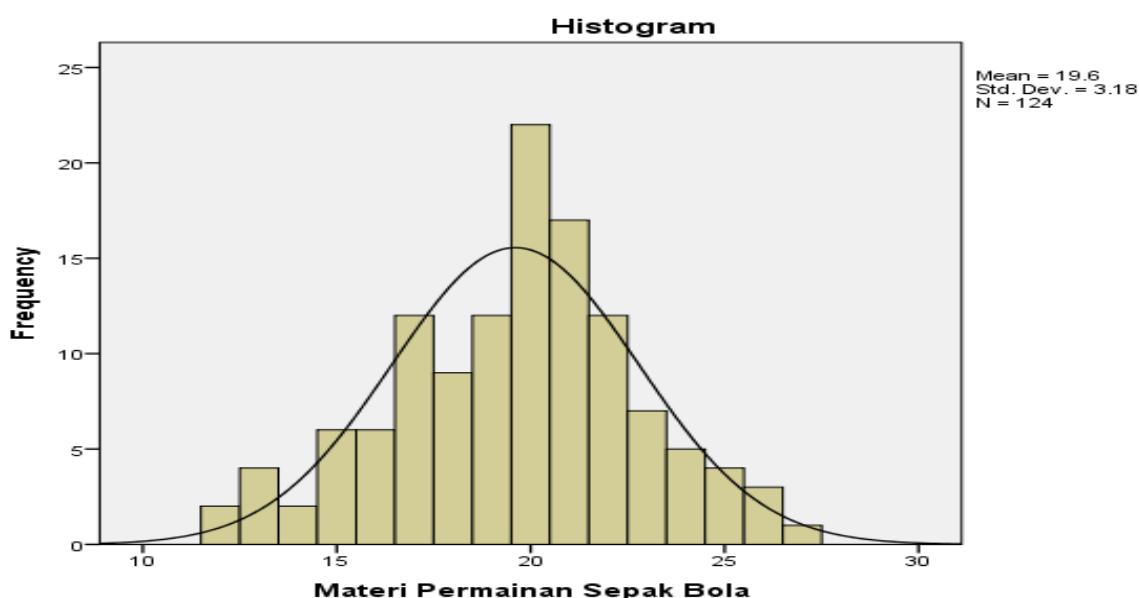
N	Valid	124
	Missing	0
Mean		19.60
Median		20.00
Mode		20
Std. Deviation		3.180
Minimum		12
Maximum		27
Sum		2431

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa sampel ada 124 siswa kelas XI SMAN 1 Sikur. Untuk nilai Mean adalah 19.60, Standar deviasi adalah 3.180, nilai minimalnya adalah 12, nilai maksimalnya adalah 27, dan jumlah nilainya adalah 2431. Selanjutnya, akan dijelaskan nilai interval secara keseluruhan tentang tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur tentang materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani tahun 2022.

Tabel 4. Norma penilaian tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur tentang materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani

Kategori	Interval	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	$\geq 24,37$	8	6,45
Baik	$21,19 \leq X < 24,37$	24	19,35
Cukup Baik	$18,01 \leq X < 21,19$	51	41,13
Kurang Baik	$14,84 \leq X < 18,01$	33	26,61
Sangat Kurang Baik	$< 14,84$	8	6,45
Jumlah		124	100

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui kategori masing-masing pengetahuan siswa. Untuk kategori **sangat baik** sebanyak 8 orang dengan persentase 6.45%. Untuk kategori **baik** sebanyak 24 orang dengan persentase 19.35%. Untuk kategori **cukup baik** sebanyak 51 orang dengan persentase 41.13%. Untuk kategori **kurang baik** sebanyak 33 orang dengan persentase 26.61%. Lalu yang terakhir adalah kategori **sangat kurang baik** sebanyak 8 orang dengan persentase 6.45%. Deskripsi hasil penelitian ini juga disajikan dalam diagram histogram untuk mempermudah dalam distribusi frekuensi dan membaca data.

**Gambar 1.** Histogram tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur tentang materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani**Tabel 5.** Persentase Jumlah Skor Tiap Faktor

Faktor	Nilai	Persentase
Pengetahuan Keterampilan Menendang Bola	913	37,56
Pengetahuan Keterampilan Mengontrol Bola	599	24,64
Pengetahuan Keterampilan Menggiring Bola	528	21,72
Pengetahuan Keterampilan Menyundul Bola	391	16,08
Total	2431	100

Hasil perhitungan di atas merupakan hasil dari perhitungan dari nilai seluruh faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur tentang materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani tahun 2022.

Pembahasan

Pembelajaran pendidikan jasmani di Indonesia saat ini mengacu pada kurikulum berbasis kompetensi, artinya di dalam proses pembelajaran terdapat kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa sebagai tujuan pembelajaran. Berdasar kurikulum tahun 2013 terdapat empat kompetensi inti yang harus dikuasai oleh siswa yaitu kompetensi inti pertama (KI-1) tentang kompetensi sikap spiritual, KI-2 tentang kompetensi sikap sosial. Kedua KI tersebut bisa digolongkan ke dalam aspek afektif. Sedangkan KI-3 memuat tentang aspek kognitif dan KI-4 memuat tentang aspek psikomotorik.

Penelitian mengenai tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur tentang materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani tahun 2022 telah diujikan menggunakan instrumen penelitian berupa *True False Test* dengan jumlah pernyataan 28 butir kepada 124 siswa. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur tentang materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani tahun 2022 yang terdiri dari 4 faktor, yaitu: keterampilan gerak menendang bola, keterampilan gerak mengontrol bola, keterampilan gerak menggiring bola, dan keterampilan gerak menyundul bola.

Hasil dari penelitian tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur tentang materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani tahun 2022 secara keseluruhan termasuk dalam kategori "cukup baik" yaitu dengan persentase 41,13% atau 51 siswa dari 124 total responden. Sedangkan untuk tingkat pengetahuan berdasarkan faktor keterampilan gerak menendang bola termasuk dalam kategori "cukup baik" dengan persentase 54,84% dengan jumlah 68 siswa dari seluruh siswa yang diuji. Hasil analisis penelitian tingkat pengetahuan berdasarkan faktor keterampilan gerak mengontrol bola termasuk dalam kategori "baik" dengan hasil persentase 37,90% atau 47 siswa dari jumlah seluruh siswa yang diuji. Sedangkan untuk tingkat pengetahuan berdasarkan faktor keterampilan gerak menggiring bola termasuk dalam kategori "baik" dengan persentase 35,48% dengan jumlah 44 siswa dari seluruh siswa yang diuji. Tingkat pengetahuan berdasarkan faktor keterampilan gerak menyundul bola termasuk dalam kategori "cukup baik" dengan persentase 41,13% dengan jumlah 51 siswa dari jumlah seluruh siswa / responden yang diuji.

Menurut Prasojo et al. (2020) menjelaskan pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia serta keadaan sosial budaya. Sepakbola adalah permainan beregu, yang tiap regu terdiri dari sebelas orang pemain salah satunya adalah penjaga gawang, permainan seluruhnya menggunakan kaki kecuali penjaga gawang boleh menggunakan tangan di daerah hukumannya (Nurcahyo et al., 2020). Permainan sepakbola merupakan permainan kelompok yang melibatkan banyak unsur, seperti fisik, teknik, taktik, dan mental (Irianto, 2018). Tidak sedikit dari siswa kelas XI SMAN

1 Sikur yang sudah mengerti tentang bagaimana bermain sepakbola dan bagaimana permainan sepakbola itu sendiri. Tetapi masih ada beberapa siswa yang masih belum paham akan cara bermain sepakbola itu sendiri.

Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya faktor minat siswa itu sendiri. Menurut Idhamani (2020) minat belajar adalah kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena jika bahan yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka proses belajar mengajar tersebut tidak akan dapat berjalan dengan baik dan pengetahuan siswa terhadap pelajaran tersebut tidak akan dapat tercapai (Gordon & Doyle, 2015; Nahdi et al., 2018). Siswa cukup berminat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani terutama pada materi permainan sepakbola, sehingga hal tersebut mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa yang dikategorikan "cukup baik".

Selain faktor minat, ada faktor lain yang mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa. Menurut Nur and Aprilo (2021) bahwa faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan adalah faktor lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga. Selanjutnya, faktor sekolah yang mempengaruhi tingkat pengetahuan ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, dan metode belajar (Mustafa & Dwiyogo, 2020). Faktor lingkungan sosial sekolah terutama lingkungan kelas sangat mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa, hal itu merujuk pada relasi sesama siswa (Suwandi et al., 2020). Lingkungan sosial kelas yang aktif akan membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, menjadikan hasil dari penelitian tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur tentang materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani tahun 2022 secara keseluruhan termasuk dalam kategori "cukup baik" yaitu dengan persentase 41.13% atau 51 siswa dari 124 total responden.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil analisis data di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan siswa SMAN 1 Sikur tentang materi permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani tahun 2022 termasuk dalam kategori "cukup baik" yaitu dengan persentase 41,13% atau 51 siswa dari 124 total responden. Sedangkan, untuk tingkat pengetahuan berdasarkan faktor keterampilan gerak menendang bola termasuk dalam kategori "cukup baik" dengan persentase 54,84% dengan jumlah 68 siswa dari seluruh siswa yang diuji. Hasil analisis penelitian tingkat pengetahuan berdasarkan faktor keterampilan gerak mengontrol bola termasuk dalam kategori "baik" dengan hasil persentase 37.90% atau 47 siswa dari jumlah seluruh siswa yang diuji. Hasil analisis penelitian tingkat pengetahuan berdasarkan faktor keterampilan gerak menggiring bola termasuk dalam kategori "baik" dengan persentase 35.48% dengan jumlah 44 siswa dari seluruh siswa yang diuji. Terakhir, hasil analisis penelitian tingkat pengetahuan berdasarkan faktor keterampilan gerak menyundul bola termasuk dalam kategori "cukup baik" dengan persentase 41.13% dengan jumlah 51 siswa dari jumlah seluruh siswa / responden yang diuji.

REKOMENDASI

Berdasarkan beberapa pernyataan yang telah dipaparkan di atas, terdapat beberapa saran yang perlu dikemukakan bagi pihak-pihak terkait yaitu: (1) Bagi guru sebaiknya menambah berbagai refensi ajar dalam materi pembelajaran dan menambah inovasi pembelajaran sehingga mampu menambah minat siswa dan dapat tercapainya proses belajar mengajar yang maksimal. Selain itu, diperlukan juga penguasaan materi dan penyampaian materi yang berpengaruh pada tingkat pengetahuan dalam hasil belajar siswa; (2) Diharapan untuk siswa meningkatkan tingkat pengetahuannya dengan cara belajar dan mencari referensi sendiri melalui berbagai media informasi; dan (3) Peneliti diharapkan untuk lebih melakukan pengawasan pada saat proses pengambilan data dan mencermati hasil pengambilan data agar tidak terjadi penumpukan hasil data pada satu kategori saja.

REFERENSI

- Alaswati, S., Rahayu, S., & Rustiana, E. R. (2016). Evaluasi pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 PJOK. *Journal of Physical Education and Sports*, 5(2), 111-119. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>
- Alghifari, A. D., Sukarman, S., Lubis, M. R., & Mahmuddin, M. (2022). Efektivitas pembelajaran daring pada mata pelajaran pendidikan jasmani di madrasah tsanawiyah Nahdlatul Mujahidin NW. *Discourse of Physical Education*, 1(2), 97-111. <https://doi.org/10.36312/dpe.v1i2.881>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Asy'ari, M., Ikhsan, M., & Muhali, M. (2018). Validitas instrumen karakterisasi kemampuan metakognisi mahasiswa calon guru fisika. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 6(1), 18. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v6i1.955>
- Gordon, B., & Doyle, S. (2015). Teaching personal and social responsibility and transfer of learning: Opportunities and challenges for teachers and coaches. *Journal of Teaching in Physical Education*, 34(1), 152-161. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2013-0184>
- Haegele, J. A., & Hodge, S. R. (2015). Quantitative methodology: A guide for emerging physical education and adapted physical education researchers. *The Physical Educator*, 72(2012), 59-75. <https://doi.org/10.18666/TPE-2015-V72-I5-6133>
- Idhamani, A. P. (2020). Dampak teknologi informasi terhadap minat baca siswa. *UNILIB: Jurnal Perpustakaan*, 11(1), 35-42. <https://doi.org/10.20885/unilib.vol11.iss1.art4>
- Ihsan, H. (2015). Validitas isi alat ukur penelitian: Konsep dan panduan penilaiannya. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(3), 173. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v13i3.6004>
- Irianto, D. P. (2018). *Dasar-dasar latihan olahraga untuk menjadi atlet juara*. Percetakan Pohon Cahaya.

- Irmansyah, J., Sakti, N. W. P., Syarifoeddin, E. W., Lubis, M. R., & Mujriah. (2020). Physical education, sports, and health in elementary schools: Description of problems, urgency, and understanding of teacher perspectives. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 115-131. <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i2.31083>
- Irwan, M., & Jauhari, M. N. (2019). Implementasi pendidikan inklusif sebagai perubahan paradigma pendidikan Indonesia. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 15(27), 67-78. <https://doi.org/10.36456/bp.vol15.no27.a1790>
- Jihad, D. A., Rindawan, R., & Prabowo, B. Y. (2022). Kesiapan guru pendidikan jasmani sekolah menengah pertama di Kabupaten Lombok Tengah dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19. *Discourse of Physical Education*, 1(2), 112-124. <https://doi.org/10.36312/dpe.v1i2.882>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di Abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Mustafa, P. S., & Dwiyogo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422-438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penerapan metode demonstrasi pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9-16. <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1050>
- Nur, M., & Aprilo, I. (2021). Analisis pengetahuan literasi fisik anak usia 8-12 tahun pada pembelajaran pendidikan jasmani. *Proceedings of National Seminar "Penguatan Riset, Inovasi, Dan Kreativitas Peneliti Di Era Pandemi Covid-19,"* 1472-1486.
- Nurcahyo, F., Setiawan, C., & Anwar, Muh. H. (2020). Social perception and effort of sport people to build fairplay character in football: A situation analysis study in football match in special region of Yogyakarta province area. *Proceedings of the 3rd Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science in Conjunction with the 2nd Conference on Interdisciplinary Approach in Sports*, 485-493. <https://doi.org/10.5220/0009789104850493>
- Nurmasyitah, Suroto, & Indahwati, N. (2022). Peningkatan keterampilan guru pendidikan jasmani dalam menutup pembelajaran melalui tindakan pendampingan. *Discourse of Physical Education*, 1(1), 57-69. <https://doi.org/10.36312/dpe.v1i1.606>
- Prasojo, L. D., Habibi, A., Mukminin, A., & Yaakob, M. F. M. (2020). Domains of technological pedagogical and content knowledge: Factor analysis of indonesian in-service EFL teachers. *International Journal of Instruction*, 13(4), 593-608. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13437a>

- Pratama, A. H., Nurtajudin, N., & Harvianto, Y. (2022). Kedisiplinan dan tanggungjawab siswa dalam pengaturan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di masa pandemi Covid-19. *Discourse of Physical Education*, 1(2), 84–96. <https://doi.org/10.36312/dpe.v1i2.880>
- Rismayanthi, C. (2011). Optimalisasi pembentukan karakter dan kedisiplinan siswa sekolah dasar melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 10–17. <https://doi.org/10.21831/jpji.v8i1.3478>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sullivan, G. M. (2011). A primer on the validity of assessment instruments. *Journal of Graduate Medical Education*, 3(2), 119–120. <https://doi.org/10.4300/JGME-D-11-00075.1>
- Suparlan, H. (2016). Filsafat pendidikan Ki Hadjar Dewantara dan sumbangannya bagi pendidikan Indonesia. *Jurnal Filsafat*, 25(1), 56–74. <https://doi.org/10.22146/jf.12614>
- Suwandi, Indrawati, F. Y., & Yusup. (2020). Pengaruh kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, kompetensi sosial guru terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 1 Karangampel Indramayu. *Jurnal Manajemen*, 15(1), 54–68.
- Suwandi, R., Hariyanto, F. A., & Kurnianto, H. (2022). Level aktivitas fisik dan pola hidup sehat siswa di masa pandemi Covid-19. *Discourse of Physical Education*, 1(2), 125–135. <https://doi.org/10.36312/dpe.v1i2.883>