ANTHOR
Education and Learning Journal
Terbit Online pada Website: https://anthor.org/index.php/anthor
Email: anthor.jurnal@gmail.com

First Received: 03 Februari 2023 Final Proof Received: 04 Maret 2023

SURVEI KETERAMPILAN FUTSAL EKSTRAKURIKULER DI SMK TELENIKA PALEMBANG

Rexi Apriadi[1], Patricia Hotma Minar Lubis[2], M.Taheri Akhbar[3]
Pendidikan Jasmani, FKIP, Universitas PGRI Palembang

rafifalbuqhori18@gmail.com[1]*, Patricialubis@gmail.com[2], mtaheriakhbar@univpgri-palembang.ac.id[3]

Info Artikel

Kata Kunci:
Keterampilan Futsal, Ekstrakurikuler.

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana keterampilan futsal ekstrakurikuler SMK Telenika Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskripsi kuantitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki kelas X dan XI yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMK Telenika Palembang yang berjumlah 16 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes keterampilan futsal. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistika deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan futsal ekstrakurikuler SMK Telenika Palembang masuk dalam kategori Cukup. Setelah dilihat mengenai distribusi frekuensi dengan jumlah peserta ekstrakurikuler futsal keseluruhan adalah 16 peserta. Sebanyak 16 peserta ekstrakurikuler futsal SMK Telenika Palembang mendapatkan data diantaranya adalah sebanyak 5 siswa (31%) dengan kategori Baik; 7 siswa (44%) dengan kategori Cukup; 3 siswa (19%) dengan kategori Kurang; dan 1 siswa (6%) dengan kategori Kurang Sekali; sedangkan nilai tertinggi di hitung dari waktu tercepat, yakni 60 detik.

Keywords:
Futsal Skills, Extracurriculars.

Abstract

This study aims to determine how much influence agility training has on the ability to dribble soccer players at the Bhayangkara Youth Club Sungai Rotan, Muaraenim Regency. The problem in this research is whether there is an effect of agility training on the ability to dribble football players at the Bhayangkara Sungai Rotan Youth Club, Muaraenim Regency. This research method will use a quantitative descriptive method and the type of research is quasi-experimental in the one-group pretest-protest design category. The sample in this study amounted to 20 people. The sample is part of the number and characteristics possessed by the population. If the population is large and the researcher can't study everything in the population, for example, due to limited funds, manpower, and time. Data collection techniques in this study were carried out by tests and measurements. This study gave the result that there was an effect of agility training on the ability to dribble the football athletes at the Bhayangkara Sungai Rotan Youth Club resulting in an average dribbling ability of the initial test players was 33.36 seconds, and the average dribbling ability of the final test players is 32.89 seconds. Judging from the increase in dribbling speed for the Bayangkara Sungai Rotan Youth Club players, it is known that agility training has a good effect on the players, it is proven that there is an increase in speed in the average final ability of the Bhayangkara Sungai Rotan Youth Club players.

Corresponding Author:
Rexi Apriadi
Pendidikan Jasmani, Universitas PGRI Palembang, Sumatra Selatan, Indonesia:
rafifalbuqhori18@gmail.com

Copyright © 2023 Rexi Apriadi, Patricia Hotma Minar Lubis, M.Taheri Akhbar
*This work is licensed under **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Olahraga adalah suatu proses untuk meningkatkan pendidikan, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan tentang kehidupan aktif dan sportivitas melalui aktivitas fisik. Aktivitas fisik akan bekerja dengan baik dalam mempraktikkan teknik olahraga dasar, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan Kompetensi dan Standar Kompetensi Dasar, olahraga adalah bagian dari pendidikan secara keseluruhan, yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan fisik, keterampilan gerakan, keterampilan berpikir, keterampilan sosial, penalaran, kesulitan dalam menangkap, tindakan

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

moral, aspek gaya hidup dan gerakan sehat, olahraga dan kesehatan tertentu disetujui untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Tujuan dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mengenai olahraga adalah untuk mengembangkan keterampilan mengatur diri sendiri untuk mengembangkan dan mempertahankan keterampilan fisik dan gaya hidup sehat melalui kegiatan olahraga tertentu.

Berdasarkan ruang pendidikan, mendidik siswa tentang apresiasi untuk bermain dan permainan olahraga yang dilakukan dalam nilai-nilai, seperti kolaborasi, persahabatan antara teman dan lawan, jujur, adil, terbuka, dan sebagainya. Siswa yang memiliki konsep dan keterampilan berpikir mendalam Salah satu olahraga populer adalah futsal. Futsal adalah olahraga yang dipertandingkan dalam Pekan Olahraga Regional Provinsi Sumatera Selatan, mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah dan menengah. Kegiatan POPDA adalah agenda rutin yang dilakukan setiap tahun mulai dari tingkat kecamatan hingga tingkat daerah. Sebagai guru pendidikan jasmani, selalu bertanggung jawab untuk mengirim siswa dalam kegiatan POPDA. Hal yang harus dilakukan adalah membuat seleksi klasik untuk mendapatkan prestasi terbaik siswa sesuai dengan olahraga yang diperebutkan atau diperebutkan.

Futsal dimasukkan sebagai salah satu materi dalam kurikulum pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 4 Palembang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Praktek Pengalaman Lapangan (PPL), yang merupakan hasil pembelajaran teknik bermain voli dasar, siswa laki-laki belum mampu mengembangkan teknik dasar bermain voli. Hal ini menimbulkan kecurigaan akan pentingnya partisipasi siswa dalam pembelajaran laki-laki, kurangnya pembelajaran inovatif yang disediakan, dan kurang kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga siswa laki-laki tidak dapat berbicara dalam pembelajaran yang disediakan. Selain itu, pelajaran pendidikan jasmani hanya diberikan 3 jam belajar atau 1 pertemuan setiap minggu, diharapkan mereka belum mencapai tujuan pendidikan jasmani. Seperti halnya pembelajaran futsal, yang hanya diadakan 3-4 kali setiap semester, itu dianggap sangat kurang untuk meningkatkan keterampilan teknis dalam bermain futsal.

Siswa laki-laki yang memiliki keterampilan di atas rata-rata pada awalnya senang dengan futsal. Mereka juga belajar berbagai teknik permainan yang didapat dari proses pembelajaran yang telah diberikan. Ini dilihat sebagai kompilasi siswa laki-laki yang melakukan gerakan pelayanan, melewati dan menghancurkan hak. Namun dari sekian banyak siswa pria, hanya beberapa orang yang mampu melakukan gerakan cepat, dan itupun bola masih terlibat di internet. Passing adalah keterampilan yang sering digunakan dalam permainan futsal. Kebanyakan dari mereka dapat membantu. Namun, jika bola yang akan ditendang datang dengan cepat, siswa laki-laki masih kesulitan melewati target. Mereka masih takut dan ragu-ragu untuk menerima bola yang keras. Keterampilan siswa dalam menyajikan futsal bervariasi.Ada beberapa yang telah melewati jaring dan bola masuk ke lapangan lawan, tetapi banyak layanan masih belum melewati jaring atau melakukan servis terlalu keras, meninggalkan garis lapangan.

Berdasarkan pertimbangan di atas, perbedaan teknik siswa laki-laki dalam permainan futsal tidak perlu belajar setiap minggu, hasil belajar tidak optimal Mengenai fasilitas dan infrastruktur yang memadai, motivasi dalam pelatihan dan bermain masih kurang, dan meningkatkan kekompakan siswa. siswa laki-laki dalam permainan dan belum pernah ada penelitian tentang teknik dasar bermain voli. Oleh karena itu, peneliti ingin tahu apa kemampuan mereka.

METODE PENELITIAN

Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus. Ketrampilan tersebut bisa diperoleh seseorang melalui pendidikan teratur dan berkesinambungan sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan “.

Variable Penelitian

Variable ialah “simbol variatean dan menjadi objek penkekananan“ (Arikunto, 2018: 118). Variable ialah “simbol sikkem variasi baik jenis omung tingkaannya“ (Hadi, 2018: 224). Variable penelitian ini ialah “Survei Ketrampilan Extrakurikuler Fustal di SMK Telenika Palembang, satu-satunya variable“.

Definisi operasional variable

Definisi operasional variable ialah sebagai berikut.

1. Fustal ialah “pertunjukan bola dimainkan oleh dua regu masing-masing beranggotakan lima orang, serta tujuan memasukkan bola ke gawang lawan serta cara memanipulasi bola serta kaki. Selain lima peserta utama, setiap regu juga bisa memiliki peserta cadangan. Berbeda serta pertunjukan fustal lainnya, lapangan fustal dibatasi oleh garis“.

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

2. “Ketrampilan ialah proses dimana seseorang mengembangkan rangkaian respon menjadi pola gerak terkoordinasi, teratur, dan terpadu“.
3. “Kegiatan ekstrakurikuler ialah kegiatan dilakukan di luar jam sekolah (di luar jam sekolah), baik di sekolah maupun di luar sekolah, serta tujuan pertunjukan lebih memperkaya dan memperluas pengetahuan dan ketrampilan telah tersedia berbagai pilihan studi“.

Populasi dan sampel

Populasi studi

“Seluruh populasi terdiri peneliti“ (Arikunto, 2010: 173). “Sedangkan mengikuti Riduwan (2011:54), populasi ialah “bidang generalisasi terdiri objek atau subjek berukuran dan sifatnya tertentu peneliti tentukan pertunjukan dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya“. Populasi “penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas X dan XI. kelas mengikuti kursus ekstrakurikuler fustal di SMK Telenika Palembang, sebanyak 16 peserta didik“. Pertunjukan lebih jelasnya populasi penelitian ini bisa dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Populasi penelitian

No.	Kelas	pria	Kuantitas
1	X	8	8
2	XI	8	8
	Kuantitas	16	16

Sumber: Administrasi SMK Telenika Palembang, 2022

Sampel survei

Mengikuti Arikunt (2010:131), Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus. Ketrampilan tersebut bisa diperoleh seseorang melalui pendidikan teratur dan berkesinambungan sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan“. Pertunjukan lebih jelasnya sampel penelitian akan penulis teliti bisa dilihat pada Tabel 2. berikut ini.

Tabel 2. Contoh penelitian

No.	Kelas	pria	Kuantitas
1	X	8	8
2	XI	8	8
	Kuantitas	16	16

Sumber: Administrasi SMK Telenika Palembang, 2022

Tekhnik Pengumpulan Data

Tekhnik pengumpulan data dipakai ialah Tes Ketrampilan Fustal mengikuti Marhaender dan Saryon (Sepdanius, 2019: 149-151). Pendataan dijadwalkan berlangsung pada Mei 2022 di SMK Telenika Palembang mulai pukul 07.30 WIB hingga 12.00 WIB.

“Tes ditujukan pertunjukan mengukur kemampuan tekhnik dasar bermain fustal yakni: passing, control, dribbling dan throw“. Kemampuan tersebut diperhitungkan serta kemampuan khusus penjaga gawang karna dianggap sebagai peserta isreguewa dan peserta pada umumnya. Jadi peserta berpengalaman bisa mengoper, mengontrol, menggiring bola, dan menembak. Langkah ketiga ialah menganalisis ketrampilan akan diukur. Seorang peserta fustal berpengalaman diharapkan bisa mendemonstrasikan ketrampilan dasar pertunjukan serta cepat dan tepat. Namun tes ini mencakup semua tekhnik dasar tersebut, melainkan sekedar tekhnik dasar dominan ditampilkan pertunjukan yakni passing, control, dribbling dan shooting, jadi skill dasar bermain fustal ialah kecepatan peserta fustal passing, control, memimpin dan menembak.

a. Tujuan

Bermain fustal membutuhkan tekhnik dasar fustal. Oleh karna itu, tes ini bertujuan pertunjukan mengukur potensi bermain fustal peserta ekstrakurikuler fustal di SMK Telenika Palembang.

b. Peralatan uji

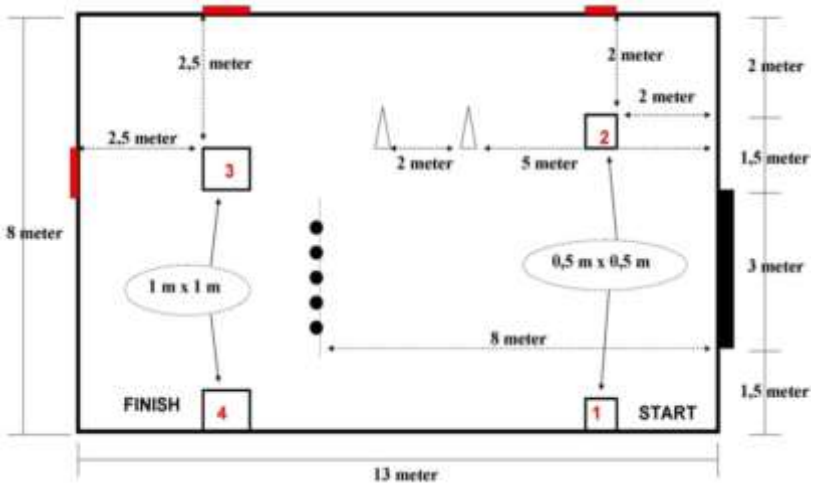
Peralatan diperlukan pertunjukan melakukan pengukuran uji meliputi sarana dan alat. Bangunannya berbentuk lantai datar menyesuaikan serta permukaan, sehingga berukuran 8 x 17 meter, serta 2 dinding samping. Pertunjukan melakukan ini, Anda memerlukan selotip atau selotip pertunjukan batas kotak, akan menandai lokasi manik-manik dan menandai jalur perlangkah subjek. Sedangkan alatnya ialah gawang fustal serta lebar 3 meter dan tinggi 2 meter, 7 buah bola fustal, 2 buah cone dan stopwatch.

c. Petunjuk umum

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

1) Peserta
a) keadaan sehat dan siap pertunjukan melakukan tes.
b) Kenakan sepatu dan pakaian olahraga.
c) Peregangan dan *pemanasan* .
d) Memahami prosedur penyelenggaraan tes.
e) Jika Anda bisa menyelesaikan satu/beberapa tes, Anda akan menerima skor/gagal.
2) Petugas
a) Berdiri barisan, menghitung, hadir dan berdoa.
b) Instruksikan peserta pertunjukan melakukan peregangan dan *pemanasan* .
c) Berikan panduan tentang cara mengikuti tes dan mencobanya sebelum penilaian.
d) Catat hasil ujian pada lembar formulir sesuai urutan satuan kehadiran dan waktu.

d. Prosedur pelaksanaan
1) *subjek* berdiri di luar kotak nomor 1 (pos. 1) serta bola di kotak itu. Pada aba-aba "ya", *subjek mulai menggiring* bola langsung ke kotak nomor 2 (pos. 2) secepat mungkin .
2) Sampai pos 2, *subjek lulus tanpa pengecekan* (*passing tak terkendali*) sebanyak 10 kali ke tembok serta jarak 2 meter tembok.
3) *dribbling* keliling, yakni belok kiri dan kanan pada *cone diberikan atau dribbling* seperti membuat angka 8.
4) Sampai pos 3 *subjek melakukan passing serta* 10 kali *kontrol* serta kaki kanan dan kiri selaku bergantian di 2 sisi tembok serta jarak 2,5 meter. Kaki kanan ke dinding kiri dan kaki kiri ke dinding kanan. Setelah 10 kali nomor 3 (pos. 3), dilanjutkan serta *tembakan* ke gawang, patut dilakukan serta 1 kaki kiri dan 1 kaki kanan dan bola keluar kurang 5 bola masuk ke gawang. Ketika 2 bola telah masuk serta 1 kaki kanan dan 1 kaki kiri, maka *shooting* selesai. Namun jika Anda gagal memasukkan 2 bola, Anda masih buat opsi pertunjukan buat hingga 5 bola. Jika 5 bola belum masuk, *shooting* juga selesai. Setelah *pemotretan*, *subjek membawa* bola kembali ke kotak nomor 3 (pos. 3).
5) Lalu dribble lurus secepat mungkin *ke nomor 4 (pos 4).* Sampai pos 4, *subjek memasukkan* bola ke kotak nomor 4. Saat bola berhenti, waktu juga berhenti. Skor ialah waktu *dibutuhkan peserta tes* tanda "ya" sampai *peserta tes* menghentikan bola di kotak nomor 4.
6) *Orang dites* diberi kesempatan pertunjukan mengikuti tes sebanyak 2 kali.



Gambar 1. Tes Ketrampilan Fustal
Sumber: Marhaendro dan Saryono Sepdanius (2019:149-151)

Tabel 3. Satuan Pengukuran Tes Ketrampilan Fustal

No.	Ketrampilan fustal	Tekhnik pengumpulan data	Satuan
1	*Dribbling*	*Menggiring bola* pos 1 ke pos 4 atau bola akan berhenti.	Detik dihitung tiang 1 sampai tiang 4 atau bola berhenti.
2	*lulus tanpa kontrol*	*lulus* tak terkendali 10 kali.	
3	Memutar 2 *kerucut*	Satu *kerucut* berputar ke kiri dan satu *kerucut* berputar ke kanan.	
4	*Lulus serta kontrol*	Test *passing* control 10 kali kaki kanan dan kaki kiri.	
5	*Tembak* bola gawang ke gawang	*menembak* serta kaki kanan atau kaki kiri.	

Sumber: Marhaendro dan Saryono Sepdanius (2019:149-151)

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Tekhnik Analisis Data

"Penelitian ini mewujudkan penelitian deskriptif bertujuan pertunjukan memberikan gambaran tentang realita ada mengenai tingkatan ketrampilan fustal ekstrakurikuler di SMK Telenika Palembang". "Tekhnik analisis data dipakai ialah persentase, bertujuan pertunjukan mengumpulkan data, menyajikan data dan menentukan nilai. Selain itu, pemaknaan diajukan bisa diimplementasikan serta mengacu pada standar level ketrampilan fustal telah ditentukan".

Tekhnik statistik deskriptif disajikan bentuk persentase dipakai analisis data penelitian ini. Mengikuti Sudijono (2016:43), tekhnik analisis deskriptif persentase serta rumus berikut dipakai pertunjukan menginterpretasikan hasil ada.

$$P = \frac{f}{N} x100\%$$

Informasi:

Pertanyaan : Persentase dicari
f : Frekuensi.
N : Jumlah responden.

Pertunjukan memperjelas analisis data di atas, dilakukan klasifikasi tingkat ketrampilan fustal. Kategori tersebut diklasifikasikan menjadi 5 (lima) kategori yakni sangat baik, baik, sedang, kurang dan sangat buruk. Mengikuti Sudijono (2016:175), rumus klasifikasi ialah sebagai berikut.

Tabel 4. Penilaian interval ketrampilan fustal

No.	Interval skor	Kategori
1	M–1,5 SD ≤ X	Sangat bagus
2	M–1,5 SD < X ≤ M–0,5 SD	Kami akan
3	M–0,5 SD < X ≤ M+0,5 SD	Cukup
4	M+0,5 SD < X ≤ M+1,5 SD	cukup
5	M+1,5SD <X	Kurang setuju

Sumber: Sudijono (2016:175)

Informasi:

X : Skor tercapai.
SD : standar deviasi.
M : *Rata-rata* (rata-rata).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penelitian

"Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus. Ketrampilan tersebut bisa diperoleh seseorang melalui pendidikan teratur dan berkesinambungan sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan.

"Data dikumpulkan sebelum dianalisis dan diverifikasi terlebih dahulu." "Langkah selanjutnya adalah menghitung skor dan mengubah satuan menit menjadi detik. Dalam penelitian ini, peneliti mengukur keterampilan acak subjek dalam hitungan detik, tanpa memasukkan nilai di bawah satuan kedua. Selanjutnya peneliti menghitung modalitas dari aplikasi Microsoft Excel untuk membuatnya lebih cepat dan lebih efisien." "Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari, sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan ". Berikut akan dideskripsikan data hasil penelitian ini disajikan pada tabel 5.

Tabel 6. Penghitungan Normatif Tabel Daftar Hasil Tes Peserta Fustal Ekstrakurikuler SMK Telenika Palembang

Rumus	Batasan	Kategori
M–1,5 SD ≤ X	50 ≤ X	Baik Sekali
M–1,5 SD < X ≤ M–0,5 SD	50 < X ≤ 66	Baik
M–0,5 SD < X ≤ M+0,5 SD	66 < X ≤ 82	Cukup
M+0,5 SD < X ≤ M+1,5 SD	82 < X ≤ 98	Kurang
M+1,5 SD < X	98 < X	Kurang Sekali

Keterangan: M = *Mean* (Rata-rata), SD = Standar Deviasi, X = Skor yang diperoleh

Tabel 5. Data Hasil Tingkat Ketrampilan Fustal Ekstrakurikuler SMK Telenika Palembang

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

No.	Kode Sampel	Tes 1 (Menit, Detik)	Tes 2 (Menit, Detik)	Terbaik (Menit, Detik)	Satuan Detik
1	S1	01"31'21	01"21'08	01"21'08	81
2	S2	01"13'00	01"04'61	01"04'61	64
3	S3	01"19'68	01"22'25	01"19'68	79
4	S4	01"31'43	01"05'77	01"05'77	65
5	S5	01"22'12	01"10'93	01"10'93	70
6	S6	01"04'00	01"15'58	01"04'00	64
7	S7	01"06'22	01"01'60	01"01'60	61
8	S8	01"12'10	01"01'24	01"01'24	61
9	S9	01"16'22	01"01'24	01"01'24	74
10	S10	01"31'40	01"19'38	01"19'38	79
11	S11	01"29'47	01"05'99	01"05'99	65
12	S12	01"57'57	01"40'61	01"40'61	100
13	S13	01"08'27	01"04'75	01"04'75	64
14	S14	01"29'23	01"12'62	01"12'62	72
15	S15	01"06'26	01"00'26	01"00'26	60
16	S16	01"13'84	01"59'49	01"59'49	119
				Jumlah	1178
				Rata-rata	73,63
				Waktu terlama	119
				Waktu tercepat	60
				Standar deviasi	15,95

Sumber: Hasil penelitian di lapangan, 2022.

"Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus". "Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus. Ketrampilan tersebut bisa diperoleh seseorang melalui pendidikan teratur dan berkesinambungan sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan".

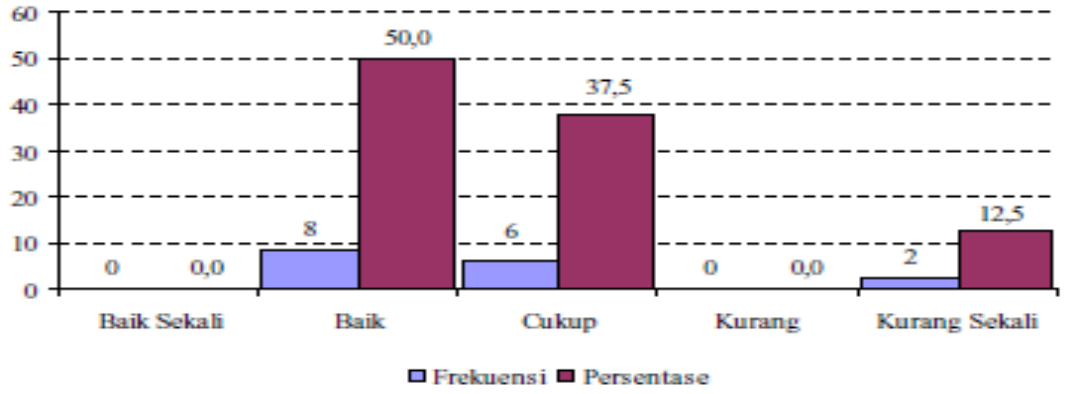
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Ketrampilan Bermain Fustal Peserta Ekstrakurikuler Fustal SMK Telenika Palembang

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$50 \leq X$	Baik Sekali	0	0,0
$50 < X \leq 66$	Baik	8	50,0
$66 < X \leq 82$	Cukup	6	37,5
$82 < X \leq 98$	Kurang	0	0,0
$98 < X$	Kurang Sekali	2	12,5
	Jumlah	**16**	**100**

Sumber: Data dioloh peneliti, 2022.

"Berdasarkan tabel di atas Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus. Ketrampilan tersebut bisa diperoleh seseorang melalui pendidikan teratur dan berkesinambungan sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan.

"Berikut ialah histrogram deskripsi tingkat ketrampilan ketrampilan fustal ekstrakurikuler SMK Telenika Palembang bisa dilihat pada gambar berikut ini".



Gambar 4.1 Histogram Tingkat Ketrampilan
Fustal Ekstrakurikuler SMK Telenika Palembang

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Pembahasan

"Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus. Ketrampilan tersebut bisa diperoleh seseorang melalui pendidikan teratur dan berkesinambungan sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan ".

"Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus. Ketrampilan tersebut bisa diperoleh seseorang melalui pendidikan teratur dan berkesinambungan sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan ".

"Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus. Ketrampilan tersebut bisa diperoleh seseorang melalui pendidikan teratur dan berkesinambungan sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan ".

"Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus. Ketrampilan tersebut bisa diperoleh seseorang melalui pendidikan teratur dan berkesinambungan sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan ".

"Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus. Ketrampilan tersebut bisa diperoleh seseorang melalui pendidikan teratur dan berkesinambungan sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan ".

"Melakukan tes ketrampilan fustal pada penelitian ini peneliti menggunakan Tes Ketrampilan Fustal mengikuti" Marhaender dan Saryon (Sepdanius, 2019: 149-151) "serta beberapa kategori diujikan diantaranya dribbling, passing without stop (tanpa kontrol) sebanyak 10 kali kan atau ke kiri serta jarak antara titik tum serta tembok yakni 2 meter, passing serta kontrol 10 kanan kiri dan tembakan 1 kanan dan 1 kiri serta jarak antara titik benturan dan tembok yakni 2,5 meter". "Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus. Ketrampilan tersebut bisa diperoleh seseorang melalui pendidikan teratur dan berkesinambungan sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan ".

Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus. Ketrampilan tersebut bisa diperoleh seseorang melalui pendidikan teratur dan berkesinambungan sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan", karna frekuensi peserta ekstrakurikuler ialah 6 orang (43%), berarti tingkat pengetahuan fustal peserta ekstrakurikuler berada di antara "Baik" dan "Kurang", sedangkan skor rata-ratanya ialah 62,07 pada interval tersebut. $59 < X \leq 66$. Kemiripan penelitian ini ialah pada mata pelajaran dipelajari, ekstrakurikuler fustal dan sebaliknya. Perbedaan penelitian ini terletak pada lokasi penelitian dan mahapeserta didik mempelajarinya".

Selain itu, hasil penelitian sebelumnya oleh Abdillah (2021) Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus. Ketrampilan tersebut bisa diperoleh seseorang melalui pendidikan teratur dan berkesinambungan sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan ".

Selain itu, "pendidikan mewujudkan faktor bisa mempengaruhi hasil tes ketrampilan fustal. Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus. Ketrampilan tersebut bisa diperoleh seseorang melalui pendidikan teratur dan berkesinambungan sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan ".

"Serta demikian berdasarkan hasil penelitian selaku keseluruhan bisa disimpulkan tingkat ketrampilan ekstrakurikuler fustal SMK Telenika Palembang dinyatakan cukup oleh 7 peserta didik (44%).

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Artinya tingkat ketrampilan fustal peserta ekstrakurikuler lapangan fustal berada di antara baik dan buruk, sedangkan skor rata-ratanya ialah 73,63 pada interval skor 66 < X ≤ 82“.“Selain itu, hal ini bisa menjadi perregubangan pelatih atau pelatih. Ketrampilan memegang peranan penting kehidupan seseorang pertunjukan melakukan aktivitas sehari-hari. Banyak kegiatan lakukan membutuhkan keahlian khusus. Ketrampilan tersebut bisa diperoleh seseorang melalui pendidikan teratur dan berkesinambungan sehingga bisa mengkoordinasikan pola gerak serta baik. kehidupan sehari-hari berjalan, melompat, berlari, memainkan alat musik dan mengemudi bisa dikatakan sebagai ketrampilan “.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa keterampilan teknik dasar bermain futsal untuk siswa SMK Telenika Palembang dengan kategori sedang 6 siswa atau 28,6 %, dengan kategori kurang 15 siswa atau 71,4%, dan tidak ada tingkat keterampilan teknis dasar untuk bermain futsal dengan kategori sangat baik, baik, dan sangat buruk. Rata-rata tingkat keterampilan teknis dasar bermain futsal secara keseluruhan pada siswa putra kelas XI SMA Unggul Negeri 4 Palembang 12.43 dengan kategori kurang“.

DAFTAR RUJUKAN

Abdillah, R. (2021). Survei Keterampilan Shooting Siswa Ekstrakurikuler Futsal SMP Negeri 1 Cisaat Kabupaten Sukabumi Tahun 2018/2019. *Jurnal Kependidikan Utile*, Volume VII, Nomor 1, Juni 2021, Hal. 34-41. https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JUT/article/view/1224.

Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Badaru, B. (2017). *Latihan Taktik Beyb Bermain Futsal Modern*. Bekasi: Cakrawala Cendekia.

Bowo, A.S. (2015). Tingkat Keterampilan Dasar Bola Basket Putra Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 1 Banjarnegara Provinsi Jawa Tengah. *Skripsi* (Online). Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Jurusan Pendidikan Olahraga. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Fernando, I. (2021). Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Futsal Pada Akademi Semarapura United. *e-Journal Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha Volume 12, Nomor 2, Tahun 2021. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPKO/article/view/40696.

Hadi, S. (2018). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.

Hutomo, A.S. (2019). Peningkatan Keterampilan Teknik Dasar Futsal Melalui Penggunaan Media Video pada Mahasiswa Putra Penghobi Futsal. *Jurnal Universitas PGRI Banyuwangi*. Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga, 2019, ISSN 2622-0156. https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/587.

Lhaksana, J. (2017). *Materi Futsal Coaching Clinic Mizone*. Jakarta: Difamata Sport EO.

Marhaendro, A.S.D. (2019). *Tes Keterampilan Dasar Bermain Futsal*. https://scholar.google.co.id/citations?user=iOUR050AAAAJ&hl=id.

Mustafa, P.S. (2020). Keterampilan Motorik Pada Pendidikan Jasmani Meningkatkan Pembelajaran Gerak Seumur Hidup. *Jurnal Sporta Saintika*, P-ISSN 2505-5651 E-ISSN 2579-5910, Volume 5, Nomor 2, September 2020. https://sportasaintika.ppj.unp.ac.id.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 39 Tahun 2008 tentang *Pembinaan Kesiswaan*.

Prabowo, F.D. (2016). Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Bermain Futsal Siswa Ekstrakurikuler Futsal SMA Negeri Se-Kota Surakarta Tahun 2015. *Jurnal* Olahraga *dan Prestasi*, Vol 8, No 2 (2016), 1979-0465 (Print), 2723-3081 (Online). https://jurnal.uns.ac.id/smartsport/article/view/36122.

Saputra M. Y. (2018). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.

Sudijono, A. (2016). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 dan Nomor 080/U/1993 tentang *Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan*.

Sutiana, Y.W. (2020). Tingkat Keterampilan Dasar Futsal Pada Ekstrakurikuler Futsal Nihayatul Amal Purwasari. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*. Volume 3, No II Tahun 2020, Hal. 124-130, ISSN 2614-2775 (Print) ISSN 2621-8143 (Online). https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/hon/article/view/4411/0.

Wibowo, A.T. (2019). *Keterampilan Dasar Permainan Futsal*. Yogyakarta: MBridge Press.

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498