

HUBUNGAN *SELF EFFICACY* TERHADAP *PERFORMA*
PEMAIN FUTSAL SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh
DENGAN SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Jambi
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana kepelatihan olahraga



Oleh
Rahmat Ilham
NIM . K1A220006

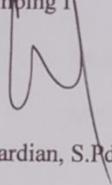
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KEPELATIHAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2024

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Hubungan *Self efficacy* terhadap *peforma* pemain futsal SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh Dengan pemain Futsal SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh" Yang di susun oleh Rahmat Ilham NIM,k1a220006 telah dipertahankan dalam sidang skripsi di depan dewan penguji pada tanggal 19 maret 2024.

Jambi 19 maret 2024

Pembimbing I

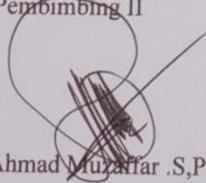


Roli Mardian, S.Pd. M,Pd

NIP : . 198504122014041003

Jambi 19 maret 2024

Pembimbing II



Ahmad Muzaffar .S,Pd. M,Pd

NIP : 198710172019031011

HALAMAN PENGESAHAN

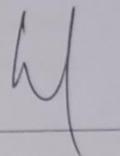
Skripsi berjudul "Hubungan *Self efficacy* terhadap *peforma* pemain futsal SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh Dengan pemain Futsal SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh" Yang di susun oleh Rahmat Ilham NIM K1A220006 telah dipertahankan dalam sidang skripsi di depan dewan penguji pada tanggal 19 maret 2024. Dan dinyatakan lulus

Dosen Pembimbing

1. Roli Mardian ,S,Pd, M,Pd

NIP. 198504122014041003

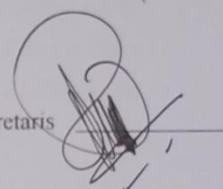
1. Ketua



2. Ahmad Muzaffar, S,Pd, M,Pd

NIP. 198710172019031011

2. Sekretaris



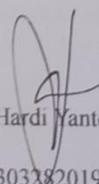
Jambi Maret 2024

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan
kepelatihan olahraga

Anggel Hardi Yanto. S,Pd, M,Pd

NIP.199303282019031015



Didaftarkan Tanggal

Nomor :

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum Wr.wb

Alhamdulillahirobbil 'alamin ..

Akhirnya saya sampai di titik ini , seperti keberhasilan yang engkau hadiahkan pada ku ya Rabb,tak henti hentinya aku mengucapkan Syukur Pada mu serta sholawat dan salam kepada junjungan ku Rasulullah SAW.

Kupersembahkan karya ini untuk belahan jiwa ku yang telah mengorbankan waktu ,moril maupun material dan selalu memberikan semangat dan mendoa'kanku, tanpa mu aku bukan lah siapa-siapa Ayanda ASRUN Ibunda TUTI MARLINA serta saudara-saudara ku.

Serta Terima Kasih kepada

Pada bapak ibuk dosen pembimbing ,penguji dan pengajar yang selama ini telah tulus dan Ikhlas untuk menuntun ,memberikan bimbingan dan Pelajaran yang berharga.

Terima Kasih

kepada teman – teman yang tidak bisa di sebutkan Namanya satu persatu. Terutama dari Teman -teman seperjuangan keluarga besar pedidikan olahraga dan kepelatihan Universitas Jambi yang telah memberikan dukungan dan semangat nya selama ini

Akhir kata semoga skripsi ini membawa manfaat dan Langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besar dalam hidupku

Wasallamualkum. Wr.Wb

KATA PENGANTAR

Puji serta Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan karunianya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan *Self efficacy* terhadap *peforma* pemain futsal Sma negeri 1 Kota Sungai Penuh Dengan pemain Futsal Sma negeri 3 kota Sungai Penuh” Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada program studi kepelatihan olahraga dari fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

Selama penulisan ini ternyata banyak kesulitan dan hambatan yang penulis hadapi, baik dari segi moril dan materil. Namun berkat bantuan dan bimbingan semua pihak, Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikannya, Dengan segala kerendahan hati serta penulis ucapkan Terimakasih kepada :

1. Bapak Prof, Dr. Helmi,SH., M.H selaku rektor Universitas Jambi yang telah memberikan kesempatan untuk mengenyam pendidikan di Universitas Jambi
2. Bapak prof. Dr.M. Rusdi S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi
3. Bapak Dr. Alek Oktadinata ,S,Pd., M.Pd selaku pembimbing akademik yang telah memberikan arahan dan memberikan nasihat selama melaksanakan perkuliahan di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi
4. Bapak Roli Mardian S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I yang selama ini telah mencurahkan waktu dan pikirannya untuk memberikan ide dan masukan yang sangat bermakna dalam penyelesaian Skripsi ini.
5. Bapak Ahmad Muzaffar S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang selama ini membimbing, memberikan ide dan masukan yang sangat bermakna selama perkuliahan dan dalam membimbing penulis dalam pembuatan Skripsi ini.
6. Bapak Anggel Hardianto S.Pd., M.Pd selaku ketua program studi kepelatihan olahraga Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
7. Seluruh dosen dan staf Usaha Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi yang telah memberikan ilmu pengalaman yang sangat berharga dan sekaligus penulis bisa mendapatkan ide dan Solusi dalam pemecahan masalah sehari hari

8. Terima kasih kepada kedua orang tua tercinta bapak Asrun dan Ibuk Tuti marlina S.Pd selaku orang tua kandung penulis sendiri yang telah berkorban baik secara moril dan materil.
9. Terima kasih kepada saudara Perempuan saya yakni Meni Astia S.Pd, Yora dwi Aprina S.Kep Dan Muthia Roza S.Pd dan terimakasih juga kepada saudara laki-laki saya Fathir Rahman dan Fais Amanda Putra dan juga keponaan tercinta yakni Fathan Fadlul Rahman. Assauqi Zaim Abrisam . dan Falisha Fatina Nadira yang telah memberikan senyuman dan semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan lancer.
10. Terima kasih kepada keluarga besar SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh yang telah membimbing penulis dan memberikan banyak pengalaman indah dan ilmu yang bermanfaat selama penulis menyelesaikan program magang kepedidikan di kota Sungai penuh.
11. Terima kasih kepada teman-teman saya Rahmat Ikhwan dan juga Alfarezi dan terima kasih juga kepada fatner tercinta Milen rahma nanda yang telah memberikan support dan semangat kepada penulis selama penulis menyelesaikan skripsi ini

Dengan ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan keterbatasan ilmu pengetahuan yang penulis miliki. maka dari itu penulis dengan kerendahan hati menerima kritik dan saran yang sifatnya membangaun serta skripsi ini dapat berguna untuk kita semua ,amin ya robbal alamin.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmat ilham

NIM : K1A220006

Program Studi : kepelatihan olahraga

Fakultas : keguruan dan ilmu pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar benar merupakan karya sendiri dan bukan merupakan jiblanan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan jiblanan ,saya bersdian menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab

Jambi 19 Maret 2024

Yang membuat pernyataan

Rahmat Ilham

NIM. K1A220006

Daftar Isi

Cover	
Kata Pengantar.....	i
Surat Pernyataan	ii
Daftar Isi.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 2 Identifikasi Masalah.....	11
1. 3 Batasan Masalah	11
1. 4 Rumusan Masalah.....	11
1. 5 Tujuan Penelitian	11
1. 6 Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
2.1 <i>Self Efficacy</i>	13
2.2 <i>Performa</i> Pemain Futsal	17
2.3 Kelebihan dan Kekurangan pemain futsal SMA Negeri 1 Sungai Penuh dan SMA Negeri 3 Sungai Penuh.....	20
2.4 Hubungan self efficacy terhadap <i>Performa</i> pemain futsal	22
2.5 Penelitian Relevan	22
2. 6Hipotesis penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Metode dan Desain Penelitian	25
3.2 Populasi dan Sampel.....	25
3.3 Jenis data dan Sumber data.....	26
3.4 Variabel Penelitian.....	27
3.5 Instrumen Penelitian	27
3.6 Teknik Analisis Data	36
BAB IV Hasil dan Pembahasan	40
4.1 Hasil Penelitian	40
4.2 Uji prasyarat analisis data.....	48
4.3 Pembahasan hasil penelitian.....	53
BAB V Kesimpulan dan Saran.....	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi Kisi angket <i>Self Efficacy</i>	28
Tabel 3.2 Kategori skor angket <i>Self Efficacy</i>	28
Tabel 4.1.Distribusi Frekuensi Angket <i>Self Efficacy</i> SMAN 3.....	40
Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Angket <i>Self-Efficacy</i> SMAN 1.....	41
Tabel 4.3 Norma Angket <i>Self-Efficacy</i>	43
Tabel 4.4.Norma <i>Peforma</i> Pemain Futsal.....	43
Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi <i>Peforma Passing</i> SMAN 1.....	44
Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi <i>Peforma Dribbling</i> SMAN 1.....	44
Tabel 4.7. Distribusi Frekuensi <i>Peforma Shooting</i> SMAN 1.....	45
Tabel 4.8. Distribusi Frekuensi <i>Peforma Passing</i> SMAN 3	46
Tabel 4.9. Distribusi Frekuensi <i>Peforma Dribbling</i> SMAN 3.....	47
Tabel 4.10.Distribusi Frekuensi <i>Peforma Shooting</i> SMAN 3.....	48
Tabel 4.5.Hasil Uji Normalitas	49
Tabel 4.6. Hasil Uji Homogenitas	50
Tabel 4.7 Hasil Regresi <i>Self Efficacy</i> Terhadap <i>Peforma</i> Pemain Futsal.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Hubungan Antar Variabel Penelitian.....	25
Gambar 3.2 Diagram Lapangan Tes <i>Passing</i>	32
Gambar 3.3 Diagram Lapangan Tes <i>Dribbling</i>	34
Gambar 3.4 Diagram Lapangan Tes <i>Shooting</i>	64
Gambar 4.1 Diagram <i>Self Efficacy</i> SMAN 1.....	41
Gambar 4.2 Diagram <i>Self Efficacy</i> SMAN 3	42
Gambar 4.3 Diagram Perbandingan <i>Self Efficacy</i> SMAN 1 dan SMAN 3.....	42
Gambar 4.4 Diagram <i>Passing</i> SMAN 1.....	44
Gambar 4.5 Diagram <i>Dribbling</i> SMAN 1	45
Gambar 4.6 Diagram <i>shooting</i> SMAN 1.....	46
Gambar 4.7 Diagram <i>Passing</i> SMAN 3.....	47
Gambar 4.8 Diagram <i>Dribbling</i> SMAN 3	47
Gambar 4.9 Diagram <i>Shooting</i> SMAN 3.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Data hasil uji coba *self efficacy*
- Lampiran 2 Lembar validasi *Self-Efficacy*
- Lampiran 3 Lembar rangkuman hasil validitas
- Lampiran 4 Lembar reliabilitas *Self-Efficacy*
- Lampiran 5 Angket *Self-Efficacy*
- Lampiran 6 Rubrik penskoran performa pemain futsal
- Lampiran 7 Hasil tes performa
- Lampiran 8 Data *Self-Efficacy* SMA Negeri 1
- Lampiran 9 Data *Self-Efficacy* SMA Negeri 3
- Lampiran 10 Data performa SMA Negeri 1
- Lampiran 11 Data performa SMA Negeri 3
- Lampiran 12 Diskripsi angket *Self-Efficacy* SMA Negeri 1 Dan SMA Negeri 3
- Lampiran 13 Grafik angket dan performa
- Lampiran 14 Hasil uji normalitas
- Lampiran 15 Hasil uji homogenitas
- Lampiran 16 Hasil uji hipotesis
- Lampiran 17 Hasil uji korelasi

ABSTRAK

Rahmat Ilham, 2024 : “Hubungan Self Efficacy Terhadap Performa Pemain Futsal SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh dengan Pemain Futsal SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh”. Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kepeleatihan FKIP Universitas Jambi. Pembimbing (1) Roli Mardian S.Pd., M.Pd. Pembimbing (2) Ahmad Muzaffar S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *Self efficacy*, performa *passing*, *dribbling*, dan *shooting*.

Futsal adalah cabang dari olahraga yang menggunakan bola besar dan sangat terkenal dikalangan masyarakat terutama siswa sekolah menengah atas (SMA). Futsal merupakan permainan yang dimainkan diruangan tertutup dengan jumlah pemain 5 orang. Dalam permainan futsal diupayakan menguasai teknik, taktik, dan strategi yang benar juga konsisten atas koordinasi dasar dari kaki untuk tetap menguasai dan mendukung tercapainya inti dalam permainan futsal. Salah satu teknik atau taktik yang sangat mendasari pada permainan futsal ialah *shooting*, *dribbling*, dan *passing*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *self efficacy* terhadap performa pemain futsal SMA Negeri 1 dan SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh. Yang berjumlah 10 orang sampel dari SMA Negeri 1 dan 10 orang sampel dari SMA Negeri 3. Penelitian ini merupakan penelitian korelasi dengan memberikan angket *self efficacy* kepada sampel dan tes praktek langsung untuk melihat performanya. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji korelasi. Hasil self-efficacy terhadap performa pemain futsal SMA Negeri 1 dan SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh didapatkan bahwa nilai korelasinya adalah 0,663 atau sebesar 66,30%. Yang artinya *self efficacy* memiliki hubungan yang positif terhadap performa pemain futsal dan selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian.

Maka dapat disimpulkan bahwa *self efficacy* memiliki hubungan yang sangat kuat terhadap performa pemain futsal.

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Olahraga dapat di mulai sejak usia muda hingga usia lanjut dan dapat di lakukan setiap hari. Di samping itu olahraga sudah menjadi bagian dari hidup dari Sebagian besar Masyarakat dunia, baik di kota besar maupun di pelosok perdesaan. Maka dari itu peran olahraga di zaman yang serba instan ini memiliki peran yang sangat penting bagi penunjang Kesehatan setiap individu maupun kelompok. Olahraga dan proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang mendorong, mengembangkan dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohani seseorang perorangan atau Masyarakat dalam bentuk perlombaan/kompetisi, permainan dalam kegiatan jasmani (Alim, A, 2007).

Secara umum pengertian olahraga adalah suatu bentuk aktivitas fisik yang terencana dan terstruktur yang melibatkan Gerakan tubuh berulang-ulang dan di tunjukan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, pendidikan olahraga di bagi menjadi 3 yaitu olahraga pendidikan, olahraga rekreasi dan olahraga prestasi. Olahraga pendidikan ialah Ketika seseorang atau sekelompok orang melakukan olahraga dengan tujuan sebagai proses pendidikan yang maka semua aktivitas gerak diarahkan untuk memenuhi tuntutan tujuan-tujuan pendidikan (Suharjana, 2013).

Oleh karena itu, olahraga yang bertujuan untuk pendidikan ini identik dengan aktivitas pendidikan jasmani yaitu dengan media cabang olahraga

sebagai pendidikan. Adapun olahraga rekreasi ialah olahraga yang mengarah kepada aktivitas gerak yang bertujuan untuk kesenangan dan kegembiraan. Olahraga rekreasi biasanya ditemukan di tempat-tempat wisata, jenisnya juga semakin bervariasi dari mulai yang berpetualangan sampai dengan yang ekstrim. Menurut Sejarah olahraga di Indonesia, olahraga rekreasi merupakan olahraga yang baru muncul (Irianto, D. P., 2002).

Contoh beberapa olahraga rekreasi di antaranya ; Outbound, pendakian gunung, renang, jogging, Bersepeda, dan lain-lain. Pada dasarnya semua cabang olahraga bisa di gunakan sebagai cabang olahraga rekreasi asalkan dengantujuan yang jelas. Sedangkan olahraga prestasi adalah olahraga yang di lakukan dan dikelola secara profesional dengan tujuan untuk membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang dan berlanjut melalui kopentisi untuk mencapai prestasi optimal pada cabang-cabang olahraga dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi olahraga (Rizaldi, M., 2021).

Berkaitan dengan cabang olahraga prestasi, sudah menjadi sebuah kewajiban mengenai bagaimana memeberikan hasil yang terbaik bagi daerah, bangsa, negara dan khususnya untuk diri kita sendiri, sebagai dampak positif yang di hasilkan dari sebuah prestasi olahraga Indonesia hal yang mengangkat nama baik dan kredibilitas suatu daerah dan tentunya negara kesatuan republik Indonesia di mata dunia, yang mana tentu hal ini terjadi begitu berarti dam menumbuhkan kepercayaan diri bangsa (Alim, A, 2007).

Prestasi olahraga adalah adalah sebuah hal yang tidak langsung telah

diuji dan secara umum telah menjadi salah satu barometer mutu, kualitas, dan tingkah kesejahteraan suatu daerah bahkan negara. Semakin baik prestasi olahraga yang diraih oleh suatu bangsa, maka kita bisa mengambil sebuah kesimpulan umum secara singkat mengenai kualitas penduduknya yang terjamin di tingkat kesejahteraan yang baik. sejauh ini hal itulah yang kita lihat sepanjang Sejarah berlangsungnya multi event (Laksana, J., 2011).

Olahragawan yang menekuni salah satu cabang tertentu untuk meraih prestasi, dari mulai tingkat daerah, nasional, serta internasional, mempunyai syarat memiliki tingkat kebugaran dan harus memiliki keterampilan pada salah satu cabang olahraga yang ditekuninya tentunya di atas rata-rata non atlet. Untuk mencapai prestasi tentunya harus tetap berlatih. Seperti yang tercantum pada (UU Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem keolahragaan Nasional) Olahraga Prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terancam, berjenjang dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan (Jaya, A., 2008). Olahraga prestasi salah satunya adalah Futsal.

Futsal adalah cabang dari olahraga yang menggunakan bola besar dan sangat terkenal dikalangan masyarakat terutama siswa sekolah menengah atas (SMA). Dalam Bahasa Spanyol atau Portugis futsal terbagi atas dua kata yakni *futbal* diartikan sepak bola dan *sala* diartikan dalam ruang. Jadi dapat disimpulkan bahwa futsal merupakan permainan yang dimainkan diruangan tertutup dengan jumlah pemain 5 orang (Faruk, F. t. (n.d.), 2020).

Jumlah pemain, ukuran bola, lapangan, serta sepatu merupakan perbedaan yang signifikan antara permainan futsal dan sepak bola. Permainan futsal mulai berkembang dengan jumlah klub futsal yang semakin banyak di Indonesia. Peraturan olahraga futsal dibuat oleh FIFA agar permainan ini berjalan dengan *fair play* dan juga untuk menghindari cedera yang terjadi (Jaya, A., 2008).

Futsal merupakan aktivitas permainan invasi (*invasion games*) yang dimainkan lima lawan lima orang dalam durasi waktu tertentu yang dimainkan padalapangan, gawang dan bola relatif lebih kecil dari permainan sepak bola yang mensyaratkan kecepatan bergerak, menyenangkan serta aman dimainkan serta tim yang menang adalah tim yang lebih banyak mencetak gol ke gawang lawannya (Saryono, 2008: 49). Permainan futsal memberikan manfaat bagi sistem ketahanan tubuh hampir sepanjang permainan, seorang pemain akan berlari kesegala lapangan, hampir tanpa henti. Menurut (Irawan, 2009: 22) teknik-teknik dasar dalam bermain futsal ada beberapa, seperti *shooting* (menendang bola ke gawang), *passing* (mengumpan), *dribbling* (menggiring bola), *chipping* (mengumpan lambung), *heading* (menyundul bola) dan *receiving* (menerima bola).

Dalam permainan futsal diupayakan menguasai teknik, taktik, dan strategi yang benar juga konsisten atas koordinasi dasar dari kaki untuk tetap menguasai dan mendukung tercapainya inti dalam permainan futsal (Ali, M., 2020). Salah satu teknik atau taktik yang sangat mendasari pada permainan futsal ialah *shooting*, *dribbling*, dan *passing*.

Shooting merupakan tendangan keras mengarah ke gawang dengan tujuan ingin mencetak gol atau menambah poin (Eleftherios, 2007). Pada pelaksanaannya dibutuhkan ketepatan tubuh untuk mengendalikan dan mengarahkan menuju suatu sasaran. *Dribbling* adalah teknik dasar menggiring bola. Setiap pemain harus memiliki kemampuan *dribbling* karena pada saat bermain di lapangan kita tidak bermain sendiri tetapi bermain dengan kelompok. Menurut. (Asmar, 2008) cara melakukan *dribbling* yaitu dengan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, dan menggunakan punggung kaki. Sedangkan *passing* adalah teknik dasar mengumpan bola atau mengoper bola dengan penguasaan sehingga tepat pada sasaran yang dituju (Lhaksana, 2011).

Teknik dasar yang dikuasai harus diimbangi dengan *Performa* pemain. *Performa* adalah penampilan yang terlihat atau yang diperlihatkan pemain dalam suatu permainan atau pertandingan (Gunarsa,S, 2004). Dalam olahraga, *Performa* pemain sangat penting karena dengan adanya *Performa* tim dapat mencapai tujuan dan memperbaharui skill sehingga dapat menghasilkan *Performa* yang tinggi. *Performa* yang tinggi harus di dorong oleh faktor internal dan eksternal. Aspek psikologis yang menunjang *Performa* adalah self efficacy atau kepercayaan diri yang tinggi, dan tim yang kompak. Sedangkan aspek yang mengganggu peforma adalah kurangnya kepercayaan diri tiap pemain dan adanya keraguan saat menendang, menggiring dan mengumpan bola (Janet L. STarkes & K. Anders Erricsson , 2003).

Performa pemain yang tertarik penulis lihat saat pertandingan yaitu *Performa* siswa SMA Negeri 1 Sungai Penuh dan siswa SMA Negeri 3 Sungai penuh. Adapun profil dari dua sekolah tersebut yaitu:

1. SMAN 1 Kota Sungai Penuh

SMA Negeri 1 merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Provinsi Jambi, Indonesia. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMA Negeri 1 Sungai penuh ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII. SMA Negeri 1 Sungai Penuh Menerapkan Kurikulum nasional yang mengutamakan pendidikan Akademik dan pendidikan karakter. Sekolah yang mendapatkan sebagai sekolah Adiwiyata (Sekolah berbasis Lingkungan) Tingkat Nasional pada tahun 2019 ini adalah salah satu sekolah Favorit di Kota Sungai Penuh, Kabupaten Kerinci dan di Provinsi Jambi.

Sebagai sekolah yang berbasis ICT, SMA Negeri 1 sungai Penuh dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran. Sehingga wajar SMA Negeri 1 Sungai Penuh memperoleh berbagai prestasi baik sekolah, Olahraga siswa dan guru yang mampu bersaing dari Tingkat Kota, Kabupaten, Provinsi dan Nasional. Alumni yang telah menyebar di penjuru Nusantara dan Mancanegara inilah yang membuktikan bahwa SMA Negeri 1 sungai Penuh mampu menciptakan generasi yang unggul dalam akademik/ non akademik dan menanamkan pendidikan karakter pada siswanya.

2. SMAN 3 Kota Sungai Penuh

SMA Negeri 3 merupakan sekolah menengah atas negeri yang ada di provinsi jambi, Indonesia Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMA Negeri 3 Sungai penuh ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII. SMA Negeri 3 Sungai Penuh Menerapkan Kurikulum nasional yang mengutamakan pendidikan Akademik dan pendidikan karakter. SMA Negeri 3 ini juga banyak memiliki prestasi di tingkat nasional baik di bidang seni, pendidikan, dan juga di bidang olahraga siswa dan guru yang mampu bersaing dari Tingkat Kota, Kabupaten, Provinsi dan Nasional. Alumni yang telah menyebar di penjuru Nusantara dan Mancanegara inilah yang akan menjadi bukti bahwa SMA Negeri 3 sungai Penuh mampu menciptakan generasi yang unggul dalam akademik/ non akademik dan menanamkan pendidikan karakter yang baik pada siswanya.

Salah satu Event Akbar di Kota Sungai Penuh “pertandingan liga futsal CUP yang di buka oleh IPMR (Ikatan Pelajar Mahasiswa Rawang Jambi)” yaitu pertandingan antar sekolah sekota Sungai penuh. Pertandingan ini dilaksanakan selama kurang lebih dalam dua pekan. Pada kegiatan pembukaan pertandingan ini di buka langsung oleh wali kota Sungai penuh yakni bapak Drs.Ahmadi zubir,.MM dan pertandingan tersebut dilaksanakan di GOR Kota Sungai Penuh dan menampilkan dance dan bujang gadis Kota Sungai Penuh. Tentunya mewarnai kemeriahan kegiatan ini yang

dilaksanakan di GOR Kemenangan Kota Sungai Penuh. Kegiatan ini dilaksanakan dengan dukungan dari berbagai pihak yaitu Sekolah, Komite Sekolah, Orang Tua siswa dan Para Sponsor dan Donatur yang telah mendukung kegiatan itu.

Pada akhir acara di pertemukan dua sekolah yang berhasil menuju babak final pada pertandingan yakni SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh dengan SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh kedua sekolah tersebut memiliki kemampuan dan kelebihan masing-masing dalam pertandingan dengan memiliki performa yang bagus juga. Di penghujung pertandingan kemenangan berpihak pada SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh dan pada saat pertandingan banyak nya terjadi kekurangan di SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh yakni bluder yang di lakukan oleh pemain maupun kiper adalah dari sekolah SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh.

Pada saat mengamati pertandingan secara langsung penulis dapat menyimpulkan kesalahan atau kelemahan yang di miliki oleh pemain futsal SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh, kurangnya kepercayaan diri atau *self efficacy* dan bisa jadi kurang nya semangat yang di berikan oleh supporter dan motivasi dari pelatih sehingga pemain tersebut banyak melakukan kesalahan baik itu di kemampuan *passing*, *dribbling* maupun *shooting* yang melenceng kelain arah sehingga mental pemain tersebut melemah dan berkurangnya *Performa* pada saat bermain.

Di sini penulis ingin mencoba meneliti lebih lanjut permasalahan dari kedua sekolah tersebut terutama di SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh

banyaknya latihan yang harus di lakukan untuk menghindari permasalahan yang sudah penulis jabarkan di atas dan harus ada dukungan yang lebih dari pelatih seperti motivasi dan dan model latihan yang akurat dan mudah untuk di pahami maupun di praktekkan langsung ke lapangan sehingga pemain tersebut memiliki mental yang bagus, semangat yang tinggi dalam pertandingan dan terutama harus percaya diri.

Percaya diri (*Self-efficacy*) meyakinkan pada kemampuan dan penilaian diri sendiri dalam melakukan tugas dan memilih pendekatan yang efektif. Kepercayaan atas kemampuan diri sendiri dalam menghadapi lingkungan yang semakin menantang dan kepercayaan atas keputusan dan pendapatnya (Aguss, R. M., 2021). Sedangkan kepercayaan diri merupakan sebuah perilaku positif pada seorang individu yang memampukan dirinya untuk meningkatkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang sedang dihadapinya. Situasi ini bukan berarti individu tersebut mampu dan telaten melakukan segala sesuatu seorang diri (Rizaldi, M., 2021).

Kepercayaan diri sangat penting untuk seorang atlet sepak bola atau futsal dalam meningkatkan *Performa* pemain. Seorang yang memiliki *Performa* yang tinggi selalu di pengaruhi kepercayaan diri tinggi pula dan penguasaan teknik dasar yang tepat. Pada suatu tim futsal untuk meraih kemenangan harus memiliki kerja sama tim dan kepercayaan antara satu dengan yang lainnya. Sebelum membangun kepercayaan antar tim harus membangun kepercayaan diri sendiri terlebih dahulu dan harus yakin pada

diri sendiri mampu menampilkan *Performa* yang bagus pada saat pertandingan. *Performa* yang bagus tidak dapat ditampilkan tanpa adanya latihan dan teknik yang dikuasai (Vallerand,R.j., Megeau,J.A.,Elliot,A,J., Dumais,A., Demais,M.A., & Rousseau,F, 2008).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa kepercayaan diri siswa sangat dibutuhkan untuk meningkatkan *Performa* pada pertandingan futsal. Dari hasil pengujian terdahulu adanya korelasi yang tinggi antara tingkat kepercayaan diri dengan *Performa* pemain futsal. Hasil penelitian itu juga menunjukan adanya hubungan yang signifikan antara *self efficacy* dengan *Performa* siswa ekstrakurikuler futsal (Kharis Nurdiansyah, Agus Sulastio, Ni Putu Nita Wijayanti, 2022).

Dari uraian di atas dapat dilihat bahwa *self efficacy* memiliki hubungan terhadap *Performa* pemain futsal. Sudah banyak penelitian tentang *self efficacy* terhadap *Performa*. Salah satunya Coleratoin *self efficacy* dengan *Performa* siswa ekstrakurikuler futsal SMAN 1 Seberida (Kharis Nurdiansyah, Agus Sulastio, Ni Putu Nita Wijayanti, 2022). *Self efficacy* dan mental *toughness*: Apakah faktor psikologis berkorelasi dengan *Performa* atlet? (Edi setiawan, Ihsan abdul patah, Ceu bapista, M. E Winarno, Bebiana Sabino, Eneng fitri amalia, 2020). Setelah penulis melihat secara langsung masalah yang dihadapi siswa, penulis melihat kepercayaan diri memiliki hubungan yang sangat erat dengan *Performa* pada saat bertanding. Namun, belum pernah diteliti hubungan *self efficacy* terhadap *Performa* pemain futsal.

Oleh karena itu, penulis tertarik ingin meneliti lebih lanjut hubungan *self efficacy* terhadap *Performa* pemain futsal.

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kepercayaan diri siswa pada saat bertanding
2. Penguasaan teknik dasar tim dalam bermain, seperti *shooting*, *dribbling* dan *passing*
3. Rasa cemas dan takut siswa jika bola melenceng ke arah lain pada saat pertandingan.

1. 3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, pada penelitian ini peneliti membatasi pada *Performa* teknik *Shooting*, *Dribbling*, dan *Passing* pemain futsal. Oleh karena itu peneliti melihat hubungan *self efficacy* terhadap *Performa* pemain futsal SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh dengan SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh.

1. 4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di kemukakan, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu: apakah terdapat hubungan *self efficacy* terhadap *Performa* pemain futsal SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh dengan SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh.

1. 5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat

hubungan *self efficacy* terhadap *Performa* pemain futsal SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh dengan SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh.

1. 6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang di teliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk memperkaya dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan *Performa* pemain futsal.
- b. Bagi mahasiswa khususnya pada prodi kepelatihan olahraga, dapat digunakan sebagai acuan atau referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya khususnya di bidang olahraga futsal.

1.6.2 Secara Praktis

- a. Untuk siswa

Diharapkan siswa dapat meningkatkan *self efficacy* pada saat melakukan pertandingan futsal.

- b. Untuk guru

Diharapkan dengan adanya penelitian ini guru dapat menjadikan masukan untuk meningkatkan *self efficacy* pada saat melakukan pertandingan futsal .

- c. Untuk sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran olahraga di sekolah.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 *Self efficacy*

2.1.1 Definisi *self efficacy*

Self efficacy (SE) pertama kali ditemukan oleh Bandura, ia mengungkapkan bahwa (SE) ialah suatu keyakinan seseorang terhadap kemampuan yang dimilikinya untuk mengatur dan melaksanakan tindakan-tindakan untuk mencapai sebuah tujuan yang telah ditetapkan (Bandura, A., 1977). *Self efficacy* merupakan salah satu wujud psikologis yang berkaitan dengan kinerja olahraga. *Self efficacy* mengacu pada penilaian kemampuan untuk mengatur dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan (Firmansyah, A, 2021). Pada penelitian yang dilakukan oleh (Aliyyah, 2020) mengatakan bahwa *self efficacy* memiliki peranan penting pada situasi tertentu saat berolahraga, salah satunya ialah saat bertanding. Keyakinan mengarahkan seseorang untuk menjadi tenang, santai, dan juga kemungkinan seseorang untuk berpikir jernih saat menghadapi situasi atau keadaan yang menekan.

Self efficacy olahraga ialah kepercayaan diri siswa yang menjadi atlet terhadap kemampuannya untuk melakukan olahraga dan keterampilan khususnya dapat mempengaruhi reaksi emosi dan tingkah laku siswa tersebut dalam situasi yang penuh tekanan. Oleh karena itu,

seorang siswa harus memiliki *self efficacy* yang baik dan tinggi supaya bisa mengendalikan situasi yang penuh tekanan pada saat bermain (Fajrika, T., 2020). *Self efficacy* tiap orang dapat ditingkatkan apabila adanya support seperti penghargaan positif berupa pujian, semangat, motivasi dan lain sebagainya yang diberikan oleh orang-orang terdekat (Bandura, A., 1977). Orang terdekat yang dimiliki oleh seorang siswa dapat membantu memberikan dukungan dan semangat ketika siswa tersebut berada dalam tekanan kondisi ataupun kesulitan. Pemberian semangat ini bisa menguatkan keyakinan diri untuk tetap bertahan menghadapi kesulitan (Lesmana, R., 2017). Jadi, dapat disimpulkan bahwa *self efficacy* adalah kepercayaan diri siswa terhadap kemampuan yang dimilikinya dan bagaimana ia meyakini akan kemampuan yang ia miliki.

2.1.2 Faktor yang mempengaruhi *self efficacy*

Terdapat 4 faktor yang mempengaruhi *self efficacy*, diantaranya (Bandura, A., 1977):

a. Faktor orientasi

Apabila seseorang mencapai suatu orientasi atau adaptasi diri maka mengarahkan dan mengembangkan cara-cara yang sukses untuk mencapai suatu tujuan. Pada faktor ini akan ditunjukkan bagaimana perasaan seseorang atas kepercayaan diri untuk mampu mengatasi sebuah permasalahan. Orientasi adaptasi diri sangat

dibutuhkan untuk mengembangkan *self efficacy* positif.

b. Faktor situasional

Disebuah situasi sangat dibutuhkan keterampilan yang lebih dan mengambil resiko yang lebih pula untuk situasi yang lain, sehingga *self efficacy* memiliki berbagai variasi. Setiap siswa memiliki kepercayaan diri yang bebeda-beda. Saat menghadapi masalah setiap siswa memiliki jalankeluar yan berbeda-beda pula.

c. Status atau peran individu dalam lingkungan nya

Seseorang yang memiliki status yang lebih baik dari rekannya yang lain dalam lingkungan nya memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi. Sehingga tingkat percaya dirinya lebih baik dari teman-teman yang lain. Misalnya seorang siswa yang memiliki banyak penghargaan di bidang olahraga seperti pernah mendapat penghargaan sebagai *Top score* pada olahraga futsal ia memiliki kepercayaan diri yang kuat untuk memenangkan pertandingan Bersama tim nya.

d. Faktor intensif eksternal (reward)

Reward yang di terima oleh siswa juga merupakan faktor yang mempengaruhi *self efficacy* seseorang. Semakain besar reward yang di peroleh siswa maka semakin tinggi pula kedudukan *self efficacy* nya. Dengan adanya reward yang diberikan maka kepercayaan diri siswa akan bertambah dan ia menjadikan reward tersebut sebagai cerminan untuk memotivasi diri meningkatkan

minat belajar.

2.1.3 Indikator *self efficacy*

Indikator dari *self efficacy* dalam penelitian ini, yaitu (Firmansyah, 2021):

a. Pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan menjadi sektor psikologi olahraga. Siswa yang memiliki *self efficacy* dalam performa olahraga, perlu tahapan selanjutnya dalam rangka merealisasikan keyakinan diri itu melalui pengambilan keputusan. Siswa yang dapat mengambil keputusan bisa dikatakan siswa yang memiliki *self efficacy* yang tinggi.

b. Yakin akan keberhasilan dirinya

Siswa yang yakin akan berhasil atau meyakini akan kesuksesannya adalah siswa yang memiliki kepercayaan diri atau *self efficacy* yang baik. Ia akan meraih kesuksesan karena kegigihannya dan meyakini akan berhasil.

c. Mampu mengatasi masalah yang sedang dihadapi

Siswa yang mampu mengatasi masalah yang sedang dihadapinya juga termasuk siswa yang memiliki efikasi diri yang tinggi. Dimana ia mampu mengatasi masalah yang sedang dihadapi dengan emosi yang stabil dan tenang.

d. Berani menghadapi tantangan

Siswa yang berani menghadapi tantangan ialah siswa yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Seberat apapun tantangan

yang datang ia akan menghadapi dan berani mengambil resiko.

e. Menyadari kelebihan dan kekurangan diri sendiri

Siswa yang sadar atau mengerti kelebihan dan kekurangan dirinya adalah siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi. Ia mampu mengenali dirinya dan mengetahui apa yang harus dilakukannya untuk sukses dengan kelebihan dan kekurangan dirinya.

f. Menunjukkan kemampuan berkomunikasi dan beradaptasi

Siswa yang memiliki kemampuan berkomunikasi dan beradaptasi adalah siswa yang memiliki kepercayaan diri yang baik. Ia tidak malu berbicara atau mengungkapkan pendapat di depan khalayak banyak.

g. Tidak mudah menyerah

Siswa yang tidak mudah menyerah adalah siswa yang memiliki *self efficacy* yang bagus. Ia akan selalu kokoh terhadap pendiriannya dan pantang menyerah sebelum ia berhasil. Segala tantangan akan dihadapinya tanpa putus asa.

2. 2 Performa Pemain Futsal

2.2.1 Definisi Performa

Performa atau penampilan adalah apa yang terlihat atau apa yang diperlihatkan pemain dalam suatu permainan atau pertandingan. *Performa* ialah suatu hasil dari interaksi atau berfungsinya antara kepercayaan diri, kemampuan, dan persepsi pada diri seseorang. *Performa* tidak terlepas dari kepercayaan diri, dalam hal kepercayaan

diri yang digunakan adalah kepercayaan diri pada saat bermain futsal (Widyaningtyas, Sekaring Pambayun, 2015).

2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi *Performa*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi *Performa* atau penampilan atau kemampuan bermain seorang pemain (Gunarsa,S, 2004)

a. Fisik

Faktor fisik terdiri dari stamina, kekuatan, fleksibilitas, dan koordinasi. Berbicara tentang faktor fisik, maka tidak dapat disangkal perlunya proses untuk membentuk suatu kondisi fisik menjadi seperti apa yang ditargetkan. Hal ini dicapai melalui tahap-tahap latihan yang baik, teratur, sistematis, dan terencana sehingga membentuk kondisi siap untuk bertanding atau untuk berpenampilan sebaik-baiknya.

Namun demikian, perlu diingat bahwa ada kondisi fisik yang berkaitan dengan bakat atau kondisi khusus yang ada, yang merupakan faktor bawaan sejak lahir atau faktor keturunan (gen). artinya, ada faktor-faktor yang bisa dikembangkan, tetapi dalam mengembangkan faktor-faktor tertentu, tentu tidak dapat melewati kerangka batas dari faktor keturunan yang diperoleh sejak lahir. Misalnya, stamina yang berkaitan dengan kapasitas vital paru-paru yang dimiliki menjadi sesuatu yang khas bagi diri seorang pemain atau atlet, yang membedakannya dengan atlet lain.

Pada kondisi fisik ini juga, sering kali tampak adanya faktor dominan yang dimiliki seorang atlet, yang merupakan gabungan antara bakat dan latihan.

b. Teknik Futsal

Penampilan seorang pemain atau atlet juga dipengaruhi oleh faktor keterampilan khusus yang dimiliki, yang harus dikembangkan menjadi suatu tampilan sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu teknik yang harus dimiliki adalah teknik *shooting*, *dribbling*, dan *passing*. *Shooting* merupakan tendangan keras mengarah ke gawang dengan tujuan ingin mencetak gol atau menambah poin (Eleftherios, 2007). *Dribbling* adalah teknik dasar menggiring bola. Setiap pemain harus memiliki kemampuan *dribbling* karena pada saat bermain di lapangan kita tidak bermain sendiri tetapi bermain dengan kelompok. Menurut. (Asmar, 2008) Sedangkan *passing* adalah teknik dasar mengumpan bola atau mengoper bola dengan penguasaan sehingga tepat pada sasaran yang dituju (Lhaksana, 2011).

c. Psikis

Seseorang tidak mungkin mencapai prestasi yang luar biasa apabila tidak memiliki dorongan yang kuat dalam dirinya untuk berprestasi sebaik-baiknya. Sering kali, kemauan yang kuat saja masih belum dapat menjamin seorang pemain meraih prestasi yang baik. Hal ini harus disertai dengan berfungsinya akal sebagai taktik

dan strategi bermain. Ini merupakan faktor kecerdasan atau kecerdikan yang harus ditampilkan dalam suatu permainan atau pertandingan yang menjadi faktor penentu untuk meraih prestasi.

2.3 Kelebihan dan Kekurangan pemain futsal SMA Negeri 1 Sungai Penuh dan SMA Negeri 3 Sungai Penuh

Pada saat penulis bercengkrama dengan guru olahraga SMA Negeri 1 Sungai Penuh dan guru olahraga SMA Negeri 3 Sungai Penuh dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan pemain pada saat final liga futsal cup ialah:

2.3.1 Kelebihan Yang Dimiliki Pemain

Kelebihan yang dimiliki pemain futsal SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh sehingga bisa memenangkan pertandingan tersebut :

- Pemain futsal SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh memiliki banyak pengalaman karena mereka sering berlatih dengan segala tingkatan umur dan sekolah yang berbeda.
- Pemain futsal SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh memiliki semangat bagus baik itu dalam Latihan maupun dalam bertanding di karenakan siswa tersebut memang benar-benar gigih dalam latihan dan mempunyai rasa kepercayaan diri yang tinggi saat bertanding.
- Pelatih yang memiliki jiwa disiplin yang sangat tinggi dalam mengatur program latihan dan sangat profesional dalam memahami karakteristik pemainnya.
- Memiliki kerja sama tim yang bagus dalam suatu pertandingan yang

mana kerja sama tim harus atau wajib dikuasai pemain tersebut dengan kerja sama tim yang bagus maka akan terciptanya *Performa* yang bagus pula saat bertanding.

2.3.2 Kekurangan Yang Dimiliki Pemain

Kekurangan yang dimiliki pemain futsal SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh sehingga bisa kalah pada pertandingan tersebut :

a. Adapun faktor dari seorang pelatih, yaitu:

- Pelatih harus memahami langsung karakter dari pemain atau atletnya tersebut.
- Pelatih harus banyak memberi motivasi ke pada seorang pemainnya agar pemain tersebut bisa memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi dan juga mental saat bertanding menjadi bagus dan lebih semangat.
- Pelatih harus paham betul dengan kemampuan seorang pemain atau atletnya di bidang pormasi dalam bertanding seperti menentukan kiper yang bagus, pemain di sektor bawah atau Anchor, Pemain di posisi sayap kanan dan sayap kiri atau di sebut istilah dalam permainan futsal Flank kanan dan Flank kiri dan pemain penyerang atau di sebut dengan pivot.

b. Adapun di faktor dari pemain futsal ialah:

Kurangnya menguasai teknik dasar yang ada. Pada permainan futsal harus wajib seorang pemain futsal atau atlet futsal menguasai teknikdasar diantara nya ialah *shooting*, *dribbling* dan *passing*.

c. Adapun faktor dari supporter ialah:

Memiliki peranan yang sangat penting juga di karenakan supporter bisa memeberikan semangat yang lebih tinggi ketimbang pelatih dan pemain satu tim nya.

2. 4 Hubungan self efficacy terhadap *Performa* pemain futsal

Berikut akan dijelaskan hubungan *self efficacy* terhadap *Performa* pemain futsal. *self efficacy* sangat penting untuk meningkatkan *Performa* seorang atlet futsal(Rizaldi, M., 2021). *Self efficacy* memiliki sektor psikologi yang dominan terhadap *Performa* olahraga dan kopentisi. kepercayaan diri siswa sangat dibutuhkan untuk meningkatkan *Performa* pada pertandingan futsal. Adanya korelasi yang tinggi antara tingkat kepercayaan diri dengan *Performa* pemain futsal. Hasil penelitian itu juga menunjukan adanya hubungan yang signifikan antara *self efficacy* dengan *Performa* siswa ekstrakurikuler futsal (Kharis Nurdiansyah, Agus Sulastio, Ni Putu Nita Wijayanti, 2022).

2. 5 Penelitian Relevan

1. Hasil penelitian Edi setiawan,Dkk. Tahun 2020 yang berjudul “*self efficacy* dan mental *toughness*: Apakah faktor psikologis berkolerasi dengan peforma atlet ?”. Hasil penelitian menunjukan bahwa adanya kolerasi yang signifikan antara *self efficacy* dengan *Performa* atlet, terdapat kolerasi antara *self efficacy* dan mental *toughness* dengan *Performa* atlet dalam kategori tinggi (Edi setiawan, Ihsan abdul patah, Ceu bapista, M. E Winarno, Bebiana Sabino, Eneng fitri amalia, 2020). Persamaan penelitian

diatas dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti tentang kepercayaan diri dengan *Performa*. Tetapi yang membedakannya ialah penulis meneliti hubungan kepercayaan diri terhadap *Performa* pemain futsal.

2. Hasil penelitian Kharis nurdiansyah, Dkk. Tahun 2022 yang berjudul “*Correlation self efficacy* dengan *Performa* siswa ekstrakurikuler futsal SMA negeri 1 seberinda”. Hasil penelitian menunjukan bahwa adanya kolerasi antara *self efficacy* dengan *Performa* siswa ekstrakurikuler futsal di SMAN 1 Seberida yang masuk kategori signifikan (Kharis Nurdiansyah, Agus Sulastio, Ni Putu Nita Wijayanti, 2022). Persamaan penelitian diatas dengan penelitian penulis yaitu sama-sama melihat hubungan *self-efficacy* dengan *Performa*. Tetapi yang membedakannya penulis meneliti hubungan *self-efficacy* terhadap *Performa* pada teknik dasar permainan futsal.
3. Hasil penelitian Sekaring pambayun widyaningtyas Tahun 2015, yang berjudul ”Hubungan antara motivasi olahraga dengan *performance* pada pemain basket di Salatiga”. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara motivasi olahraga dengan *performance* pada pemain basket di Salatiga (Widyaningtyas, Sekaring Pambayun, 2015). Persamaan penelitian diatas dengan penelitian penulis yaitu sama- sama melihat *Performa* dalam olahraga. Tetapi yang membedakannya penulis meneliti hubungan *self-efficacy* terhadap *Performa* pemain futsal.

2. 6 Hipotesis penelitian

H_a = Terdapat hubungan *self efficacy* terhadap *Performa* pemain futsal SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh dengan SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh.

H_0 = Tidak terdapat hubungan *self efficacy* terhadap *Performa* pemain futsal SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh dengan SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh.

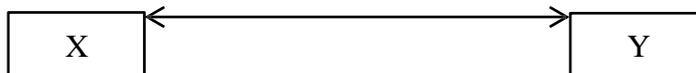
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Menggunakan metode korelasi karena ingin melihat hubungan antar variabel apakah terdapat hubungan yang memberi pengaruh terhadap variabel lainnya. Analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi berganda.

Adapun desain keterkaitan antar variabel-variabel digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1: Desain Hubungan Antar Variabel Penelitian

Keterangan:

X : *Self-Efficacy*

Y : Performa Pemain futsal

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang ingin diteliti dan memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian ditarik kesimpulannya (Sinanbola, 2014) (Syahrums, 2012). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Penuh dan SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari anggota populasi yang diteliti. Walaupun sampel yang diteliti, tetapi hasil penelitian ataupun kesimpulan penelitian berlaku untuk populasi. Sampel dipilih dengan teknik simple random sampling. Yang mana sampling random ialah pengambilan sampel dilakukan secara acak, artinya setiap anggota populasi mendapat kesempatan yang sama untuk dipilih.

3.3 Jenis data dan Sumber data

3.3.1 Jenis data

Jenis data dalam penelitian ini terbagi atas dua, yaitu:

a. Data primer

Data primer pada penelitian ini diartikan dengan data yang diambil atau dikumpulkan langsung dilapangan oleh orang yang melakukan penelitian, yaitu diambil langsung dari sampel yang diteliti. Data primer dalam penelitian diperoleh dari responden melalui kuesioner *self-efficacy* dan tes *Performa* bermain futsal. Menyebar tes dan kuesioner dilakukan dengan pertandingan secara langsung antar dua sekolah kelas X dan dengan memperoleh data diri dari responden penilaian *self-efficacy*.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari sumber-sumber yang telah ada. Pada penelitian ini data sekunder didapatkan dari arsip yang ada kaitannya dengan masalah

penelitian.

3.3.2 Sumber data

- a. Seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Penuh dan SMA Negeri 3 Sungai Penuh yang menjadi subjek penelitian.
- b. Guru penjaskes dan tata usaha untuk mendapatkan data sekunder berupa jumlah siswa.

3.4 Variabel Penelitian

Dalam statistik dikenal dua jenis variabel, yaitu:

3.4.1 Variabel bebas (*Independen*)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab berubahannya atau timbulnya variabel *dependen* atau terikat (Sinanbola, 2014).

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu *Self-Efficacy* (X).

3.4.2 Variabel terikat (*Dependen*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas (Sinanbola, 2014). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *Performa Pemain Futsal* (Y).

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ada dua, yaitu:

3.5.1 Kuesioner (angket)

Penelitian ini akan menggunakan angket *Self-Efficacy*. Adapun langkah harus dilaksanakan sebelum angket *Self-Efficacy* dibagikan pada siswa, yaitu :

- a. Membuat kisi-kisi angket *Self-Efficacy* terlebih dahulu dan disusun berdasarkan indikator dari *Self-Efficacy*.

Peneliti menyusun kisi-kisi dari angket SE yang dibagikan berdasarkan indikator dari SE, yaitu yakin akan keberhasilan dirinya, mampu mengatasi masalah yang sedang dihadapi, berani menghadapi tantangan, menyadari kelebihan dan kekurangan diri sendiri, menunjukkan kemampuan berkomunikasi dan beradaptasi, memiliki pandangan terhadap pelajaran dan pembelajaran matematika, dan terakhir tidak mudah menyerah. Angket ini terdiri dari 28 pernyataan yang terbagi kedalam pernyataan positif dan pernyataan negatif.

Tabel 3.1: Kisi-kisi Angket *Self-Efficacy*

No	Indikator	Butir		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
1.	Pengambilan Keputusan	2	2	4
2.	Yakin akan keberhasilan dirinya	2	2	4
3.	Mampu mengatasi masalah yang sedang dihadapinya	2	2	4
4.	Berani menghadapi tantangan	2	2	4
5.	Menyadari kelebihan dan kekurangan diri sendiri	2	2	4
6.	Menunjukkan kemampuan berkomunikasi dan beradaptasi	2	2	4
7.	Tidak mudah menyerah	2	2	4
Jumlah Pernyataan		14	14	28

Kemudian dilakukan pemberian skor pada angket berdasarkan skala likers dengan rentang 1-4.

Tabel 3.2: Kategori Skor Angket *Self-Efficacy*

Respon	Pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1

Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

b. Menyusun bagian dari tes angket berdasarkan kisi-kisi

Setelah menyusun kisi-kisi, peneliti menyusun pernyataan atau pertanyaan yang dimasukkan kedalam kuesioner berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat.

No	Pernyataan	Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
1.	Saya selalu memikirkan terlebih dahulu tindakan yang saya ambil pada saat di lapangan				
2.	Saya merasa putus asa ketika saya tidak dapat mencetak gol				
3.	Saya selalu bertanya kepada guru atau pelatih untuk melakukan suatu tindakan				
4.	Saya tidak dapat mengatasi kesulitan yang terjadi dilapangan saat bertanding				
5.	Saya yakin bahwa hambatan yang terjadi dilapangan merupakan bagian dari proses yang harus dilewati				
6.	Saya menyerah pada saat menit terakhir bertanding belum ada gol dari tim saya				
7.	Saya pasti bisa menampilkan Performa yang baik saat bertanding				
8.	Saya kurang yakin dengan kemampuan atau skill yang saya miliki				
9.	Saya berusaha untuk meningkatkan skill pada saat bertanding				
10.	Ketika saya tidak bisa menampilkan yang terbaik saya bergantung pada tim saya saja				
11.	Ketika tim saya kalah bertanding,				

	saya tetap semangat dan berusaha lebih giat lagi				
12.	Saya tidak paham dengan Performa yang harus ditampilkan saat bertanding				
13.	Saya senang bermain futsal karena saya menguasai teknik dasarnya				
14.	Saya ragu pada saat melakukan tendangan penalti				
15.	Saya termasuk orang yang percaya diri dalam pada saat bertanding				
16.	Saya kurang menyukai hal-hal baru dan menantang pada saat latihan				
17.	Saya dapat memahami dan menerapkan skill dan trik baru yang diberikan pelatih				
18.	Saya belum pandai dalam menjaga kekompakan tim				
19.	Saya memiliki kemampuan <i>shooting</i> , <i>dribbling</i> , dan <i>passing</i> yang lebih bagus daripada orang lain				
20.	Saya hanya menemukan satu trik agar menang dalam pertandingan				
21.	Saya selalu berhasil dalam menjaga kerja sama tim				
22.	Saya ragu dapat memenangkan pertandingan				
23.	Saya tekun dalam latihan dan selalu mempersiapkan diri untuk pertandingan				
24.	Saya tidak percaya akan mendapatkan hasil yang maksimal pada saat bertanding				
25.	Saya dapat beradaptasi dengan lingkungan dan tim yang baru				
26.	Saya enggan menggunakan skill dan trik yang belum dipahami				
27.	Saya kurang tahu manfaat dari teknik dasar yang harus dikuasai				
28.	Saya akan tetap melakukan latihan walaupun lelah				

- Melakukan validasi
- Persetujuan validasi terhadap angket
- Uji angket *Self-Efficacy* pada siswa

3.5.2 Tes

Instrumen ini berupa sebuah pengujian dengan mengadakan permainan futsal secara langsung kepada siswa untuk mengetes *Performa passing, dribbling, dan shooting* (Endang Sepdanius, 2019) (Nurhasan, 2001), yaitu:

1. Tes keterampilan (*Passing*)

Tes sepak dan tahan bola atau *stopping*

Tujuan : Mengukur keterampilan menyepak dan menahan bola

Alat yang digunakan :

- 2 buah bola
- Stop watch
- Bangku swedia 4 buah (papan ukuran 3 m x60 cm sebanyak 2 buah)

Petunjuk pelaksanaan :

- 1) Teste berdiri di belakang garis tembak yang berjarak 4 meter dari sasaran dengan posisi kaki kanan dan kaki kiri siap menembak sesuai dengan kebiasaan pemain.
- 2) Pada aba aba “ya”, teste mulai menyepak bola ke sasaran, pantulannya di tahan kembali dengan kaki di belakang garis tembak. selanjutnya dengan kaki yang berbeda bola di sepak

kearah berlawanan dengan sepakan pertama.

- 3) Lakukan tugas ini secara bergantian antara kaki kiri dan kaki kanan selama 30 detik.
- 4) Apabila bola keluar dari daerah sepak, maka teste menggunakan bola cadangan yang telah di sediakan.



Gambar 3.2 Diagram Lapangan Tes *Passing*

Gerakan tersebut di nyatakan gagal bila :

- 1) Bila bola di tahan atau disepak di depan garis sepak pada setiap kali tugas menyepak bola.
- 2) Bola di tahan dan di sepak hanya dengan satu kaki saja.

Cara menskor atau menghitung skor :

Jumlah menyepak dan menahan bola secara sah ,selama 30 detik. Hitungan 1,di peroleh dari satu kali kegiatan menendang dan menahan bola.

2. Tes menggiring bola (*Dribbling*)

Tujuan :

Mengukur keterampilan ,menggiring bola dengan kaki dengan cepat di sertai perubahan arah.

Alat yang digunakan :

- Bola
- Stop watch
- 6 buah rintangan (tongkat /lembing)
- Tiang bendera
- Kapur

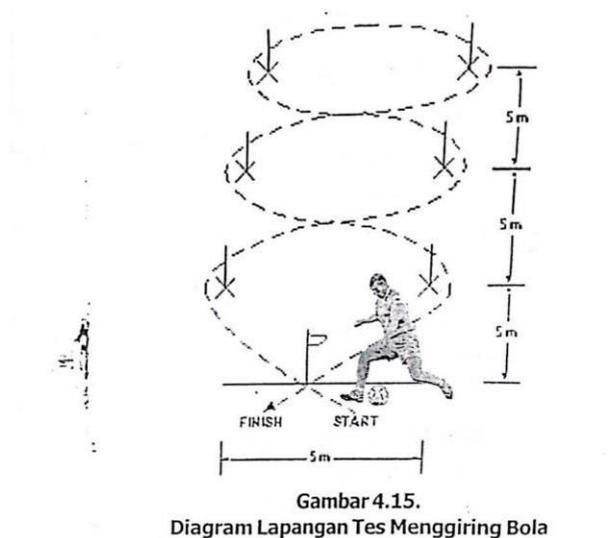
Petunjuk pelaksanaan tes :

- 1) Pada aba aba “siap”teste berdiri di belakang garis star dengan bola dalam penguasaan kakinya.
- 2) Pada aba aba “ya “,teste mulai menggiring bola kearah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya menuju rintangan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah ditetapkan sampai ia melewati garis finish.
- 3) Bila salah arah dalam menggiring bola ,ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan selain kaki di tempat kesalahan terjadi dan selama itu pula stop watch tetap jalan.

- 4) Bola digiring oleh kaki kanan dan kiri secara bergantian ,atau paling tidak salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.

Gerakan tersebut dinyatakan gagal apabila :

- 1) Teste menggiring bola hanya menggunakan satu kaki saja.
- 2) Teste menggiring bola tidak sesuai arah panah.
- 3) Teste menggunakan anggota badan lainnya selain kaki, untuk menggiring bola.



Gambar 3.3 Diagram Lapangan Tes *Dribling*

Cara menghitung skor:

Waktu yang ditempuh oleh teste dari mulai aba aba “ya” sampai ia melewati garis finish. Waktu di catat sampai persepuluh detik.

3. Tes menembak bola atau menendang bola ke sasaran (*Shooting*)

Tujuan :

Mengukur kemampuan menembak bola yang cepat dan tepat kearah sasaran gantung.

Alat yang di gunakan:

- Bola
- Stop watch
- Gawang
- Nomor-nomor
- Tali

Petunjuk pelaksanaan tes :

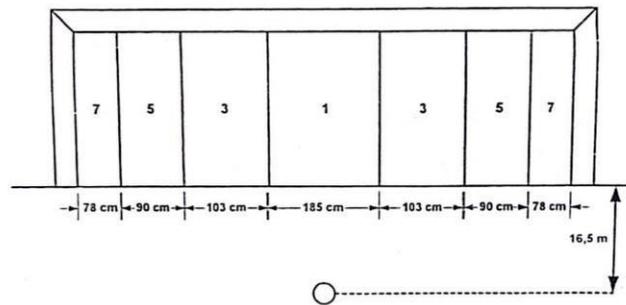
- 1) Teste berdiri di belakang bola yang di letakkan pada sebuah titik berjarak 16,5 m di depan gawang /sasaran.
- 2) Tidak ada aba aba dari teste.
- 3) Pada saat teste mulai menendang bola ,maka stop watch di jalankan dan berhenti saat bola mengenai sasaran.
- 4) Teste di beri tiga 3 kali kesempatan.

Gerakan tersebut dinyatakan salah apabila :

- 1) Bola keluar dari daerah sasaran
- 2) Menempatkan bola tidak pada jarak 16,5 m dari sasaran.

Adapun cara menghitung skor :

Jumlah skor dan waktu yang di tempuh bola pada sasaran dalam tiga kali kesempatan. Bila bola hasil tendangan mengenai tali atau garis pemisahan skor pada sasaran, maka diambil skor terbesar dari kedua sasaran tersebut.



Gambar 4.16.
Diagram Lapangan Tes Menembak Bola ke sasaran

Gambar 3.4 Diagram Lapangan Tes *Shooting*

3.6 Teknik Analisis Data

Pada saat menganalisis data yaitu kita harus mengklasifikasi menurut variabel, data setiap variabel harus tersajikan, selanjutnya menghitung jawaban dengan statistik (Sugiyono, 2017).

3.6.1 Uji Normalitas

Suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal, dimana ini merupakan distribusi dengan modus mean median berada dipusat.

Kegunaan uji normalitas supaya data bisa dikatakan normal atau tidak, keputusan diambil apabila $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima (Hanief, 2017).

Caranya yaitu:

- a. Data diurut dari terkecil sampai besar dan tentukan frekuensi dari setiap data

- b. Menghitung nilai Z dari tiap-tiap data dengan rumus $Z_i =$

$$\frac{K_i - \bar{K}}{S}$$

- c. Besarnya harapan ditentukan dengan nilai Z berdasarkan tabel Z yang disebut $F(Z)$
- d. Hitung frekuensi kumulatif dari masing-masing nilai Z , dan disebut $S(Z)$
- e. Menentukan nilai $L_{hitung} = |F(Z) - S(Z)|$
- f. Menentukan L_{tabel}
- g. Mengambil harga L_{hitung} paling besar kemudian bandingkan dengan L_{tabel} (Hanief, 2017).

3.6.2 Uji Homogenitas

Suatu uji untuk mengetahui bahwa lebih dari dua kelompok sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama, kriterinya apabila $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka H_0 diterima (Hanief, 2017).

3.6.3 Uji Hipotesis

Langkah-langkah pengujian dilakukan sebagai berikut :

- Menentukan sampel representative
- Merumuskan hipotesis yang akan diuji
- Menguji normalitas sebaran data
- Jika data berdistribusi normal, dilanjutkan dengan menghitung nilai Z
- Menguji hipotesis, Jika distribusi data tidak normal, dilanjutkan dengan tes median

3.6.4 Uji Homogenitas

Suatu uji untuk mengetahui bahwa lebih dari dua kelompok sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama, kriterinya apabila $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka H_0 diterima (Hanief, 2017).

3.6.5 Uji Hipotesis

Langkah-langkah pengujian dilakukan sebagai berikut :

- a. Menentukan sampel representative
- b. Merumuskan hipotesis yang akan diuji
- c. Menguji normalitas sebaran data
- d. Jika data berdistribusi normal, dilanjutkan dengan menghitung nilai Z
- e. Menguji hipotesis
- f. Jika distribusi data tidak normal, dilanjutkan dengan tes median

3.6.6 Analisa Korelasi

Korelasi berarti hubungan dan saling hubungan timbal balik pada statistik disebut *bivariate correlation* (Hanief, 2017). Untuk pengetahuan terhadap hubungan dari dua hasil pengukuran variabel bebas dan terikat yang diteliti, yaitu hasil dari variabel X (*Self Efficacy*) dan hasil dari variabel Y (*Performa* pemain futsal).

Analisis data ini dengan menggunakan korelasi product Moment (r_{xy}) dimana dengan menggunakan teknik ini untuk menganalisa sejauh mana hubungan dua variabel X dan Y yang datanya sama-sama berjenis interval. Analisis dapat digunakan dengan menggunakan deviasi (skor penyimpangan, skor selisih dari mean) (Hanief, 2017).

Rumus korelasi product moment dengan deviasi

$$r_{xy} = \frac{\sum KF}{\sqrt{(\sum K^2)(\sum F^2)}}$$

3.6.7 Analisis Regresi

Suatu cara statistik untuk menguji sampai mana hubungan X dan Y, langkahnya yaitu:

- a. Rumusan hipotesis terlebih dahulu
- b. Hitung nilai a dan b
- c. Hitung persamaan regresi $\hat{Y} = \alpha + bX$
- d. Menguji apakah signifikan atau tidak apabila $F_{hitung} \geq$

F_{tabel} maka H_0 ditolak dan signifikan begitupun sebaliknya (Hanief, 2017).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan *Self-Efficacy* dan *Performa* Pemain Futsal. Sebelum dilakukan analisis data penelitian, akan dilakukan deskripsi data penelitian untuk menyajikan data tiap-tiap variabel penelitian. Deskripsi data penelitian mempunyai tujuan untuk mempermudah penyajian data penelitian. Deskripsi data penelitian untuk tiap-tiap variabel dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

1. *Self-Efficacy* (X)

a) Angket *Self-Efficacy* Siswa SMA Negeri 1 Sungai Penuh

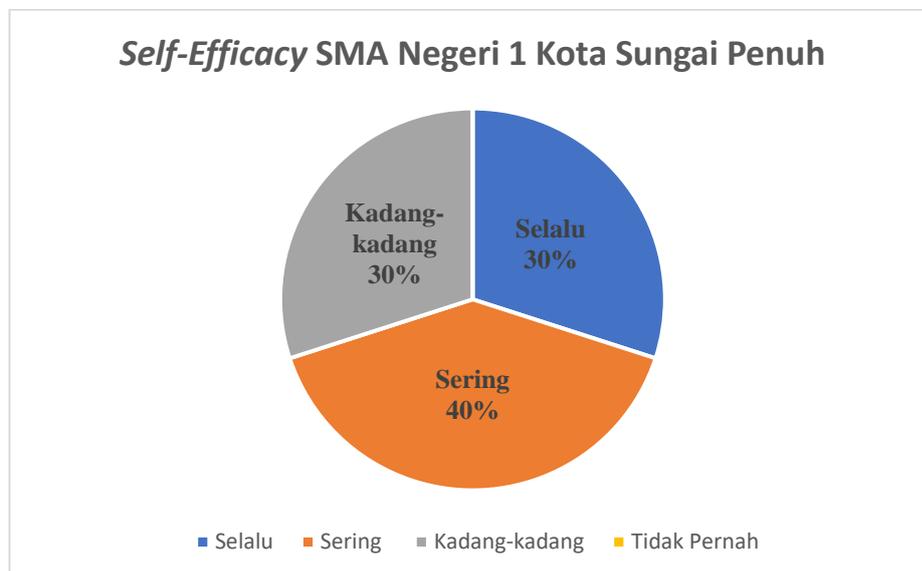
Hasil analisis deskriptif untuk variabel *Self-Efficacy*, didapatkan bahwa 3 orang siswa SMA Negeri 1 pada norma sangat baik, 4 orang pada norma baik, 3 orang pada norma cukup, dan tidak ada yang berada pada norma kurang. Hasil analisis deskriptif seperti pada tabel 4.1.

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Angket *Self-Efficacy* SMA Negeri 1

No	Interval	Frekuensi	Persentase
	Selalu 4 - 1	3	30%
	Sering 3 - 2	4	40%
	Kadang-kadang 2 - 3	3	30%
	Tidak Pernah 1 - 4	0	0%
	Jumlah	10	100%

N = 10

Gambar 4.1. Diagram *Self-Efficacy* SMA Negeri 1



b) Angket *Self-Efficacy* Siswa SMA Negeri 3 Sungai Penuh

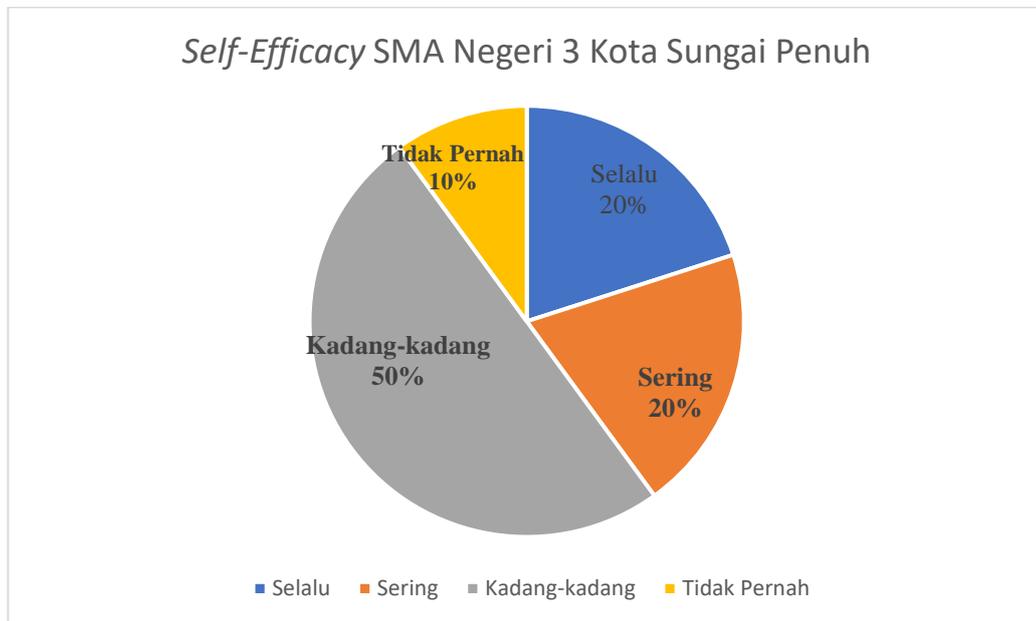
Hasil analisis deskriptif untuk variabel *Self-Efficacy*, didapatkan bahwa 2 orang siswa SMA Negeri 3 pada norma sangat baik, 2 orang pada norma baik, 5 orang pada norma cukup, dan 1 orang yang berada pada norma kurang. Hasil analisis deskriptif seperti pada table 4.2.

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Angket *Self-Efficacy* SMA Negeri 3

No	Interval	Frekuensi	Persentase
	Selalu 4 - 1	2	20%
	Sering 3 - 2	2	20%
	Kadang-kadang 2 - 3	5	50%
	Tidak Pernah 1 - 4	1	10%
Jumlah		10	100%

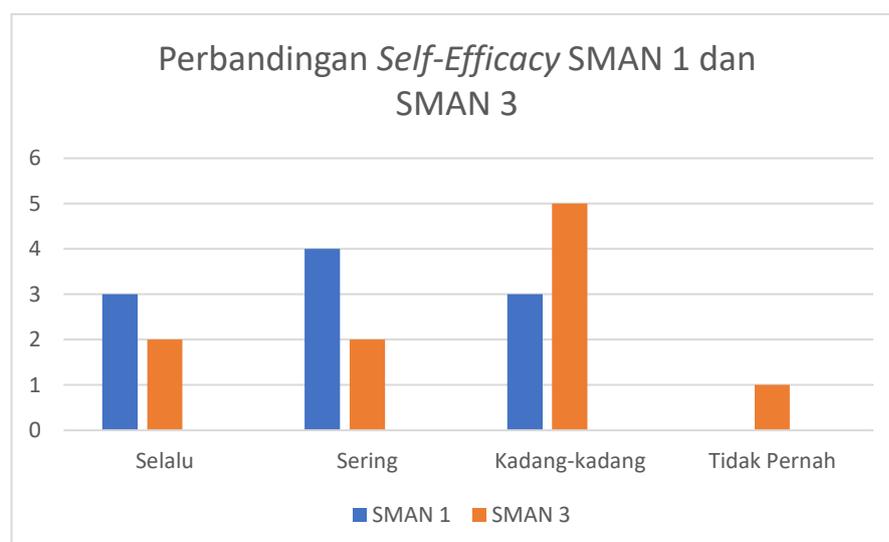
N = 10

Gambar 4.2. Diagram *Self-Efficacy* SMA Negeri 3



c) Perbandingan *Self-Efficacy* SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh dan SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh

Gambar 4.3. Diagram Perbandingan *Self-Efficacy* SMA Negeri 1 dan SMA Negeri 3



Berdasarkan diagram diatas, dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* siswa SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh lebih baik daripada *Self-Efficacy* siswa SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh. Hal ini didasarkan pada norma angket *Self-Efficacy*.

Tabel 4.3. Norma Angket *Self-Efficacy*

Norma	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Keterangan :

4 = Selalu

3 = Sering

2 = Kadang-kadang

1 = Tidak Pernah

2. *Performa* Pemain Futsal (Y)

a) Tes *Performa* Siswa SMA Negeri 1 Sungai Penuh

Hasil analisis deskriptif untuk variabel *Performa*, menghasilkan hasil berdasarkan norma pada tabel dibawah ini. Dan hasil analisis datanya ada pada tabel dan diagram pada masing-masing tes *passing*, *dribbling*, dan *shooting* pada tabel 4.5 dan seterusnya.

Tabel 4.4. Norma Performa Pemain Futsal

Norma	Kategori
-------	----------

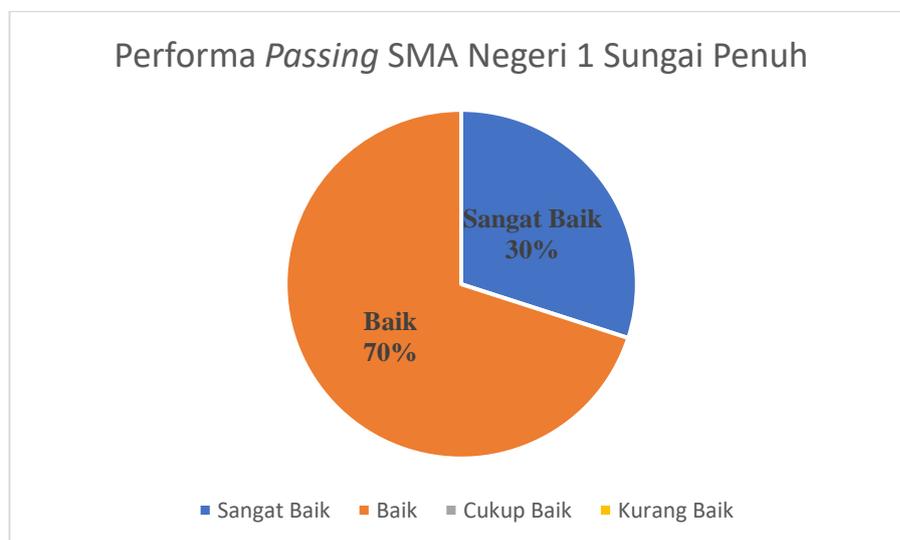
10-7	Sangat Baik
6-5	Baik
4-3	Cukup Baik
2-1	Kurang Baik

Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Performa *Passing* SMA Negeri 1

No	Interval	Frekuensi	Persentase
	Sangat Baik 10-7	3	30%
	Baik 6-5	7	70%
	Cukup Baik 4-3	0	0%
	Kurang Baik 2-1	0	0%
	Jumlah	10	100%

N = 10

Gambar 4.4. Diagram *Passing* SMA Negeri 1



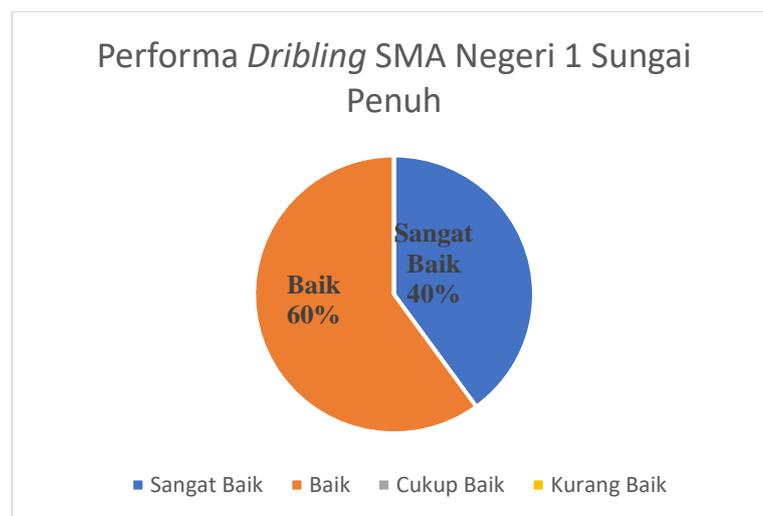
Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi Performa *Dribling* SMA Negeri 1

No	Interval	Frekuensi	Persentase
	Sangat Baik 10-7	4	40%
	Baik 6-5	6	60%

	Cukup Baik 4-3	0	0%
	Kurang Baik 2-1	0	0%
Jumlah		10	100%

N = 10

Gambar 4.5. Diagram *Dribling* SMA Negeri 1

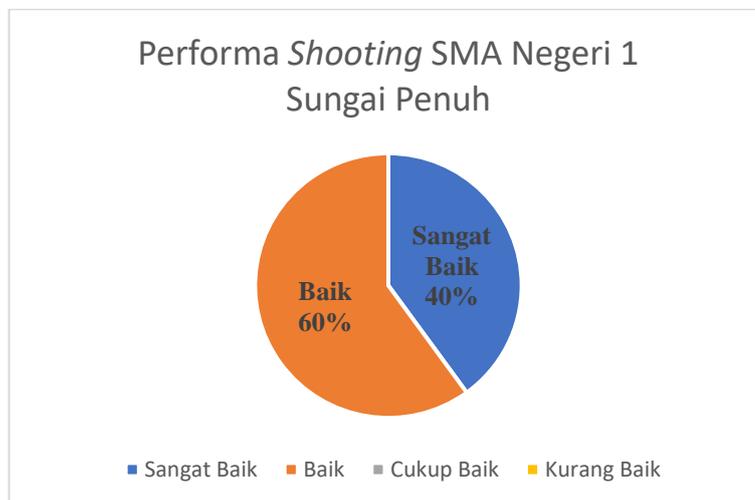


Tabel 4.7. Distribusi Frekuensi Performa *Shooting* SMA Negeri 1

No	Interval	Frekuensi	Persentase
	Sangat Baik 10-7	4	40%
	Baik 6-5	6	60%
	Cukup Baik 4-3	0	0%
	Kurang Baik 2-1	0	0%
Jumlah		10	100%

N = 10

Gambar 4.6. Diagram *Dribling* SMA Negeri 1

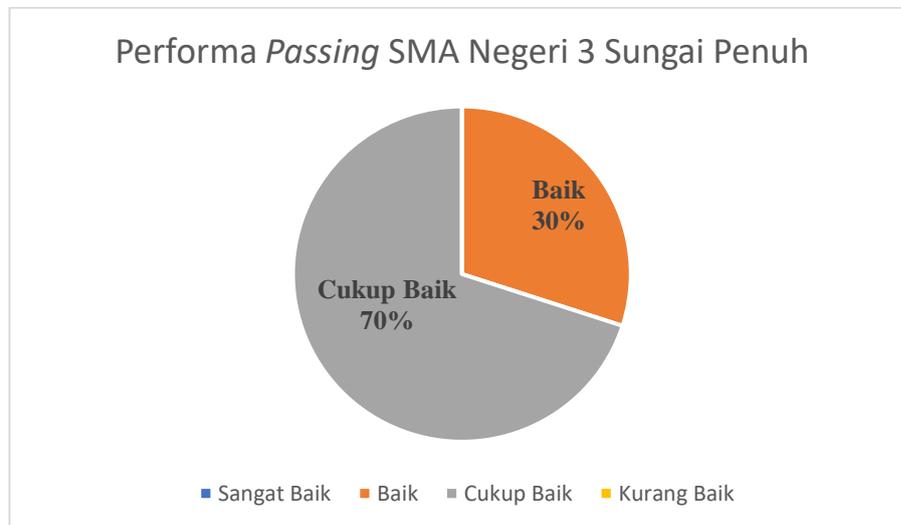


b) Tes *Performa* Siswa SMA Negeri 3 Sungai Penuh

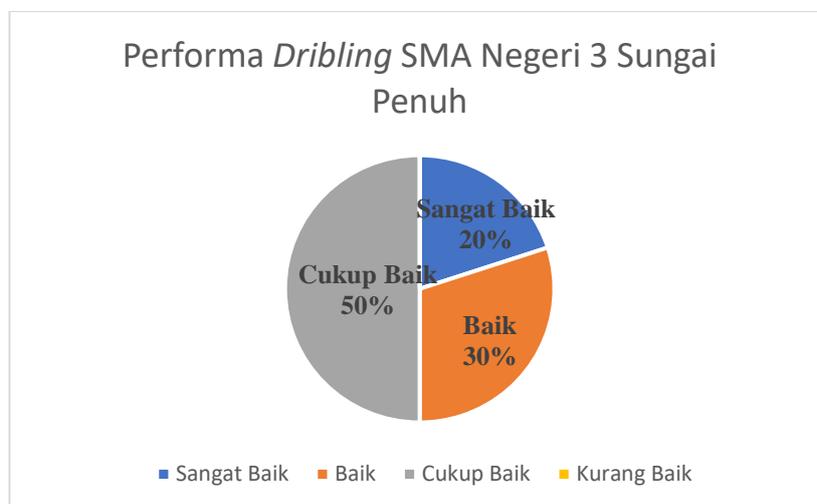
Hasil analisis deskriptif untuk variabel *Self-Efficacy*, menghasilkan nilai minimum 21.00, nilai maksimum 27.00, mean 23.30, median 23.50, range 6.00. Hasil analisis deskriptif seperti pada table 4.4.

Tabel 4.8. Distribusi Frekuensi Performa *Passing* SMA Negeri 3

No	Interval	Frekuensi	Persentase
	Sangat Baik 10-7	0	0%
	Baik 6-5	3	30%
	Cukup Baik 4-3	7	70%
	Kurang Baik 2-1	0	0%
Jumlah		10	100%

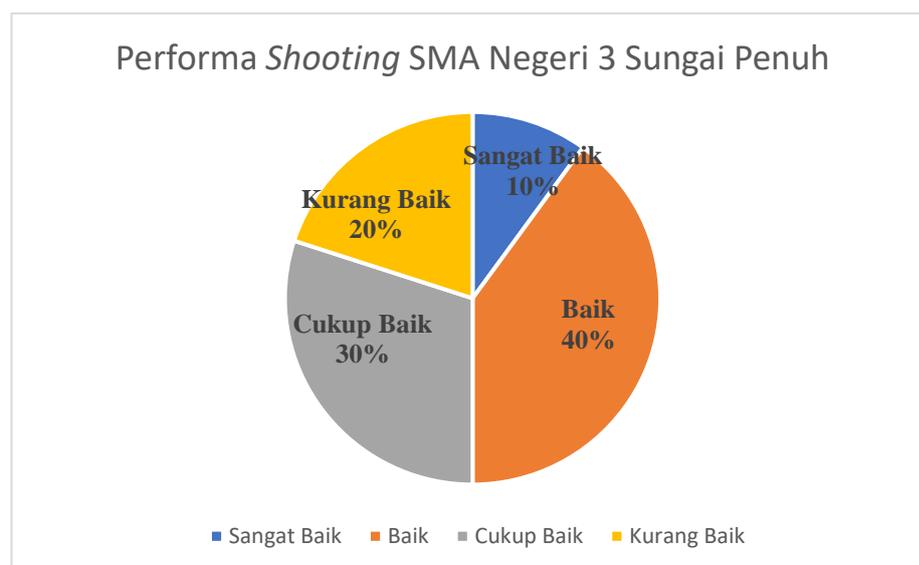
Gambar 4.7. Diagram *Passing* SMA Negeri 3**Tabel 4.9. Distribusi Frekuensi Performa *Dribling* SMA Negeri 3**

No	Interval	Frekuensi	Persentase
	Sangat Baik 10-7	2	20%
	Baik 6-5	3	30%
	Cukup Baik 4-3	5	50%
	Kurang Baik 2-1	0	0%
Jumlah		10	100%

Gambar 4.8. Diagram *Dribling* SMA Negeri 3

Tabel 4.10. Distribusi Frekuensi Performa *Shooting* SMA Negeri 3

No	Interval	Frekuensi	Persentase
	Sangat Baik 10-7	1	10%
	Baik 6-5	4	40%
	Cukup Baik 4-3	3	30%
	Kurang Baik 2-1	2	20%
	Jumlah	10	100%

Gambar 4.9. Diagram *Shooting* SMA Negeri 3

4.2 Uji Prasyarat Analisis Data

Uji asumsi klasik ini digunakan untuk memenuhi syarat dalam pengujian hipotesis yaitu menggunakan analisis regresi linear berganda. Adapun uji asumsi yang harus dipenuhi adalah uji normalitas, linieritas, multikolinearitas, heteroskedastisitas. Adapun pengolahan data berbantuan SPSS versi 25.

a. Uji Normalitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah tiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan uji statistik *Kolmogorov-smirnov* dengan SPSS 25. Kriteria yang digunakan melalui nilai *Asymp.Sig (2-Tailed)* dengan membandingkan nilai *alpha* yang ditentukan yaitu 0,05. Kriterianya jika nilai *Asymp.Sig (2-Tailed)* $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Adapun uji normalitas akan dilakukan dengan dua variabel yaitu *Self-Efficacy* dan *Performa* Pemain Futsal. Hasil uji coba normalitas dapat dilihat pada lampiran 14 dan berikut ini rangkuman hasil uji normalitas:

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

Nama Variabel	Nilai <i>Asymp.Sig (2-Tailed)</i>	Taraf Signifikansi	Keputusan
<i>Unstandardized Residual Self-Efficacy</i> dan <i>Performa</i> pemain futsal	0,200	0,05	Normal

Sumber : Data SPSS yang diolah

Dari Tabel 4.5 terlihat bahwa untuk variabel *Self-Efficacy* dan *Performa* Pemain Futsal dilakukan secara *Unstandardized Residual* $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel *Self-Efficacy* dan *Performa* Pemain Futsal berdistribusi normal.

Dengan demikian setelah dilakukan uji normalitas, maka kedua variabel tersebut berdistribusi normal. Sehingga uji asumsi klasik untuk uji normalitas terpenuhi.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas merupakan suatu uji untuk mengetahui bahwa lebih dari dua kelompok sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama, ini untuk menguji apakah *Self-Efficacy* dan *Performa* Pemain Futsal berasal dari varians yang sama. Pengujian homogenitas ini dilakukan menggunakan bantuan SPSS versi 25.

Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran 15. Berikut hasil rangkuman uji homogenitas.

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Sig	Keterangan
<i>Self-Efficacy</i> dan <i>Performa</i> Pemain Futsal	0,252	Homogen

Sumber : Data SPSS yang diolah

Dari Tabel 4.6 diperoleh signifikansi dari uji homogenitas *Self-Efficacy* dengan *Performa* Pemain Futsal sebesar 0,252 yang nilainya lebih besar dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini homogen.

c. Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan uji asumsi klasik maka akan dilakukan uji hipotesis yaitu dengan analisis regresi. Uji hipotesis pada penelitian ini untuk mengetahui hubungan antar variabel bebas terhadap variabel terikat, yaitu uji pengaruh *Self-Efficacy* terhadap *Performa* Pemain Futsal.

Pengujian hipotesis ini yaitu terdapat satu variabel bebas yaitu *Self-Efficacy* dan satu variabel terikat yaitu *Performa* Pemain Futsal. Hasil analisis

regresi ini dengan bantuan SPSS versi 25, maka hasilnya dapat dilihat pada lampiran 16. Berikut ini rangkuman hasil analisis regresi:

Tabel 4.7 Hasil Regresi *Self-Efficacy* Terhadap *Performa* Pemain Futsal

Variabel Independen	Koefisien Regresi
Constanta	3,307
<i>Self-Efficacy</i>	0,206

Dari Tabel 4.7 terlihat bahwa nilai dari konstanta untuk variabel *Self-Efficacy* adalah 3,307 sedangkan hasil dari koefisien regresi variabel *Self-Efficacy* sebesar 0,206. Oleh sebab itu dapat dibuat model regresi dengan rumus $Y = a + bX$ dan hasil sebagai berikut:

$$Y = 3,307 + 0,206X$$

Dimana:

Y = *Performa* Futsal

X = *Self-Efficacy*

Adapun kebermaknaan dari persamaan regresi tersebut dapat diimplikasikan sebagai berikut:

1. Nilai koefisien regresi variabel *Self-Efficacy* sebesar 0,206 mengandung arti bahwa setiap penambahan satu poin variabel *Self-Efficacy*, maka akan meningkatkan kemampuan *Performa* Pemain Futsal sebesar 0,206 kali.

2. Nilai dari konstanta sebesar 3,307 mengandung arti bahwa jika nilai $X = 0$ atau variabel *Self-Efficacy* tidak ada, maka nilai *Performa* Pemain Futsal sebesar 3,307.

Interpretasi dari persamaan regresi diatas dapat dilihat bahwa koefisien regresi untuk variabel *Self-Efficacy* memiliki tanda positif sebesar 0,206 artinya *Self-Efficacy* searah dengan variabel *performa* Pemain Futsal. Oleh sebab itu variabel *Self-Efficacy* ini berpengaruh positif terhadap *performa* Pemain Futsal.

Untuk lebih jelasnya, pengujian hipotesis ini menggunakan uji t agar mengetahui apakah hipotesis diterima atau tidak dengan ketentuan jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka hipotesis diterima namun sebaliknya $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ maka hipotesis ditolak.

1) Uji t

Uji t dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel *Self-Efficacy* terhadap variabel *Performa* Pemain Futsal.

Hasil uji t dapat dilihat pada lampiran 16.

Menentukan hipotesis

: $\beta_1 = 0$ ak terdapat hubungan *Self-Efficacy* terhadap
Performa Pemain Futsal

: $\beta_1 \neq 0$ dapat hubungan *Self-Efficacy* terhadap
performa pemain Futsal

Dari hasil pengolahan data diperoleh $t\text{-hitung}$ sebesar 3,756 dengan signifikan sebesar 0,001. Oleh sebab itu nilai $t\text{-hitung}$

sebesar 3,756 pada level probabilitas (kepercayaan) 0,05 diperoleh t-tabel sebesar 2,110. Sebagaimana hasil diatas dapat dilihat bahwa nilai dari t-hitung sebesar $3,756 > t$ tabel 2,110 dan $\text{sig} < 0,05$ ($0,001 < 0,05$). Hal demikian menunjukkan bahwa hipotesis diterima adanya hubungan *Self-Efficacy* terhadap *Performa* pemain Futsal dan H_0 ditolak.

2) Uji Korelasi

Uji korelasi ini digunakan agar mengukur ketepatan dari model analisis yang dibuat. Uji korelasi berguna untuk mengukur seberapa kuat hubungan dari variabel bebas yang telah diteliti terhadap variabel terikat.

Adapun hasilnya dapat dilihat pada lampiran 17.

Dari tabel *correlation* pada lampiran dapat dilihat bahwa nilai korelasinya adalah 0,663 dan taraf signifikansinya 0,001 yang artinya kecil dari 0,05 dan dua variabel memiliki korelasi . Oleh karena itu uji korelasi ini diperoleh dari hasil hitung korelasi, maka hasil dari uji korelasi $0,663 \times 100\%$ hasilnya sebesar 66,30%. Makna dari nilai tersebut bahwa variabel *Self-Efficacy* memiliki hubungan terhadap *Performa* Pemain Futsal sebesar 66,30% dan sisanya 33,70% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain diluar model yang dimasukkan dalam penelitian ini.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data diatas, maka dapat diungkapkan

pembahasan penelitian hubungan *Self-Efficacy* terhadap *Performa* Pemain Futsal SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh dan SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian bahwa adanya hubungan *Self-Efficacy* terhadap *Performa* Pemain Futsal. Hasil tersebut juga dapat dilihat dari nilai korelasinya dan diperoleh nilai sebesar 0,663 atau sebesar 66,30%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *Self-Efficacy* memiliki hubungan yang positif terhadap kemampuan penalaran statistik dengan besar pengaruhnya 66,30% dan sisanya 33,70% ada hubungan atau dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

Oleh sebab itu, faktor lain yang mempengaruhi *performa* pemain Futsal adalah *Self-Efficacy* yang dimiliki oleh seseorang. Ini berarti semakin tinggi *Self-Efficacy* seseorang maka akan semakin tinggi pula *Performa* Pemain Futsal individu tersebut.

Hal itu telah dibuktikan dari hasil penelitian yang telah dihitung diatas, bahwa terdapat hubungan *Self-Efficacy* terhadap *Performa* Pemain Futsal.

Self-Efficacy ialah keyakinan yang dimiliki siswa terhadap kemampuannya dalam mengatasi ujian, ulangan, ataupun praktek yang diberikan oleh guru (Pudjiastuti, 2012). Siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang bagus maka ia bisa mengatasi kesulitan, seperti hasil dari data penelitian di atas dijelaskan bahwa *Self-Efficacy* memiliki hubungan yang positif terhadap *Performa* Pemain Futsal. Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Edi Setiawan, Dkk. bahwasanya didapatkan hasil korelasi

yang kuat yaitu 0,733 untuk *Self-Efficacy* terhadap *Performa*, dikarenakan hasil *Self-Efficacy* berada pada kategori kuat bisa dikatakan bahwa siswa mampu meningkatkan *performa* dengan kepercayaan dirinya (Setiwan, 2020).

Dapat juga di analisa dari gambaran deskripsi data mengapa SMA Negeri 1 Sungai Penuh dapat memenangkan pertandingan karena mereka memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi daripada siswa SMA Negeri 3 Sungai Penuh pada saat bertanding. Pada penelitian ini juga terlihat bahwasanya *Self-Efficacy* memberi pengaruh yang kuat terhadap *Performa* Pemain Futsal. Hal ini sejalan juga dengan deskripsi data bahwasanya siswa SMA Negeri 1 Sungai Penuh juga mendapatkan nilai *Performa* yang tinggi saat tes *passing*, *dribbling*, dan *shooting*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan, serta hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dengan judul “Hubungan *Self-Efficacy* Terhadap *Performa* Pemain Futsal SMA Negeri 1 Sungai Penuh dengan SMA Negeri 3 Sungai Penuh” maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Self-Efficacy* memiliki hubungan yang kuat terhadap *Performa* Pemain Futsal. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai korelasi *Self-Efficacy* sebesar 0,663 mengandung arti bahwa variabel *Self-Efficacy* memiliki hubungan 66,30% terhadap variabel *Performa* Pemain Futsal dan berkorelasi kuat, nilai t-hitung sebesar 3,756 dengan signifikan sebesar 0,001. Oleh sebab itu nilai t-hitung sebesar 3,756 pada level probabilitas (kepercayaan) 0,05 diperoleh t-tabel sebesar 2,110 yang artinya t-hitung > t-tabel dan hipotesis diterima adanya hubungan antara *Self-Efficacy* dan *Performa* Pemain Futsal.
2. SMA Negeri 1 Sungai Penuh dapat memenangkan pertandingan Salah satu Event Akbar di Kota Sungai Penuh “pertandingan liga Futsal CUP yang di buka oleh IPMR (Ikatan Pelajar Mahasiswa Rawang Jambi)” yaitu pertandingan antar sekolah sekota Sungai penuh dikarenakan mereka juga memiliki *Self-Efficacy* yang lebih tinggi daripada SMA Negeri 3 Sungai Penuh dan juga terlihat *Performa* mereka meningkat karena *Self-Efficacy* yang tinggi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh ada beberapa saran yang dapat di berikan sebagai berikut :

1. Bagi Siswa Pemain Futsal

Perlu di perhatikan *Self-Efficacy* dalam meningkatkan *performa* Pemain Futsal terutama pada teknik dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* untuk mencapai hasil yang maksimal melalui latihan yang terjadwal dan terarah

2. Bagi Pembaca

Bagi pembaca di harapkan dengan membaca penelitian ini bisa berbagi kepada orang yang belum mengetahui berapa pentingnya memiliki *Self-Efficacy* yang baik untuk meningkatkan *Performa* Pemain Futsal.

3. Bagi Pelatih Futsal

Bagi pelatih Futsal diharapkan selalu memberikan semangat agar menumbuhkan rasa kepercayaan diri pemain nya pada saat bertanding dan untuk meningkatkan *Performa* nya dengan pemain harus menguasai teknik dasar terutama *passing*, *dribbling*, dan *shooting*.

4. Bagi Sekolah

Sekolah harus selalu memperhatikan kemampuan yang dimiliki oleh siswa-siswanya dalam olahraga terutama pada Futsal. Siswa-siswa memiliki kemampuan yang baik pada bidang Futsal dan harus diasah supaya memiliki *performa* yang baik dengan cara melaksanakan latihan 3 kali dalam seminggu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguss, R. M. (2021). Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal penjaskesrek*, 46-56.
- Ali, M. (2020). Perbedaan Efektifitas Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam Dengan Punggung Kaki Terhadap Ketepatan Tendangan Penalti. *juranal cerdas sifa pendidikan*, 65.
- Alim, A. (2007). Manfaat Latihan Otot Lengan, Perut, dan Tungkai Terhadap Keterampilan Servis Tenis Lapangan. *JORPRES*, 20-30.
- Aliyyah. (2020). Relevance Of Self Efficacy and Female Futsal Athletes Anxiety Before The Match. . *Jurnal SPORTIF : jurnal penelitian pembelajaran*, 105-117.
- Asmar. (2008). *Gaya hidup, Peraturan dan Tips-tips Permainan Futsal*. Yogyakarta: Pustaka Timur.
- Bandura, A. (1977). Self-Efficacy: Toward a Unifying Theory Of Behavioral Change. *Psychological review*, 191-215.
- Edi setiawan, Ihsan abdul patah, Ceu bapista, M. E Winarno, Bebiana Sabino, Eneng fitri amalia. (2020). Self-efficacy dan mental toughness : Apakah faktor psikologis berkorelasi dengan performa atlet ? *Jurnal Keolahragaan*, 158-165.
- Eleftherios. (2007). Biomechanical Characteristics and Determinats Of Instep Soccer Kick . *journal of sport science and madicine*, 154-165.
- Endang Sepdanius, D. (2019). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Fajrika, T. (2020). Efektifitas Latihan Mental Terhadap Peningkatan Self Efficacy Pada Atlet Dojang HTC Fighter Taekwondo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2450-3456.
- Faruk, F. t. (n.d.). (2020). Analisis Gerak Tendangan Penalti Pada Permainan Futsal (studi pada tim ME6 futsal Surabaya). *Jurnal Prestasi Olahraga*, 1-11.

- Firmansyah, A. (2021). Hubungan Antara Self Efficacy Dan Pengambilan Keputusan Dengan Kepemimpinan Dalam Olahraga. *ilmu keolahragaan* , 1-8.
- Gunarsa,S. (2004). *Psikologi Olahraga Prestasi*. Jakarta : Gunung mulia.
- Hanief. (2017). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi utama.
- Irianto, D. P. (2002). *Dasar-Dasar Kepelatihan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Janet L. STarkes & K. Anders Erricsson . (2003). *Expert Performance in Sports*. Champaign: Human Kinetics.
- Jaya, A. (2008). *Futsal, Gaya Hidup, Peraturan dan Tips-Tips Permainan*. Yogyakarta: CV Pustaka Timur.
- Kharis Nurdiansyah, Agus Sulastio, Ni Putu Nita Wijayanti. (2022). Correlation Self Efficacy Dengan Performa siswa Ektrakulikuler Futsal SMAN 1 Seberida. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1-6.
- Laksana, J. (2011). *Taktik dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta: PT. Be Champion.
- Lesmana, R. (2017). Hubungan Antara Social Support Dan Resilience Efficacy Pada Remaja Atlet Bulutangkis Di Surabaya. *Psycopreneur*, 35-45.
- Lhaksana. (2011). *Taktik dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Be Champion.
- Nurhasan. (2001). *Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani: Prinsip-Prinsip dan Penerapannya* . Jakarta: C-10.
- Rizaldi, M. (2021). Tingkat Kepercayaan Diri Sebagai Penunjang Hasil Tendangan Penalti. *. edukasimu.org*, 1-8.
- Sinanbola. (2014). *Metedeologi penelitian kuantitatif untuk bidang ilmu admistrasi, kebijakan publik, ekonomi, sosiologi,komunikasi dan ilmu sosial lainnya*. Yogyakarta: 1st ed.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suharjana. (2013). *Kebugaran Jasmani*. Yogyakarta: Jogja Global Media.

Syahrum. (2012). *Metedeologi penelitian kuantitatif*. Bandung: Citapustaka

Media. Vallerand,R.j., Megeau,J.A.,Elliot,A,J., Dumais,A., Demais,M.A., &

Rousseau,F. (2008).

Passion and Peformance attainment in sport . *journal of Pschology of sport
and Exercise*, 373-392.

Widyaningtyas, Sekaring Pambayun. (2015). Hubungan antara motivasi olahraga
dengan performance pada pemain basket Salatiga. *Program Studi
Psikologi FPSI-UKSW*, 8-35.

Dokumentasi Penelitian Bersama pemain Futsal Sman 3 Kota Sungai Penuh

Sebelum melakukan tes Teknik dasar *passing*, *shooting* dan *dribbling* teste membimbing siswa Sman 3 Kota Sungai Penuh dengan menjelaskan secara singkat mengenai teknik dasar tersebut dan di awali juga dengan berdoa sebelum melaksanakan tes Latihan



Melakukan Pemanasan Sebelum Memulai tes Latihan



Melaksanakan tes kemampuan *passing* antar pemain dengan skema *passing* kanan dan *control* kiri dan juga *passing* kiri dan mengotrol bola dengan kaki kanan



Dan juga di tambahkan dengan men *passing* kan bola kending



Melakukan Tes Kemampuan *Shooting* dengan menggunakan target untuk melihat kemampuan dan ketepatan *shooting* dengan baik dan benar



Melakukan Tes Teknik dasar *dribbling* yang dilakukan pemain Futsal Sman 3 Kota Sungai Penuh



Bersama siswa pemain Futsal Sman 3 Kota Sungai Penuh



Pengisian angket *self efficacy* yang di lakukan oleh pemain futsal Sman 3 kota Sungai Penuh yang di berikan langsung di sekolah Sman 3 kota sungai penuh pada saat jam pelajaran kosong dan tidak lupa juga penulis menjelaskan secara singkat mengenai cara pengisian nya dan tujuan nya untuk apa



Dokumentasi penelitian bersama pemain futsal Sman 1 Kota Sungai Penuh

Sebelum melakukan tes Teknik dasar *passing*, *shooting* dan *dribbling* teste membimbing siswa Sman 1 Kota Sungai Penuh dengan menjelaskan secara singkat mengenai teknik dasar tersebut dan di awali juga dengan berdoa sebelum melaksanakan tes Latihan

Sebelum Melakukan tek Kemampuan *passing* *dribbling* dan *shooting* siswa wajib berdoa sebelum pertandingan agar kegiatan nya bisa berjalan dengan lancar



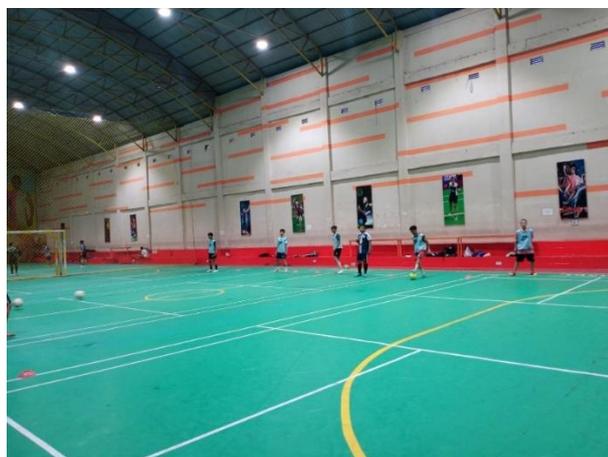
Pemain Futsal Sman 1 Kota Sungai Penuh melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum melakukan tes kemampuan *passing* , *dribbling* dan *shooting*



Melakukan Tes kemampuan *Shooting* siswa Sman 1 Kota Sungai Penuh



Melakukan tes kempuan *passing* pemain Futsal Sman 1 Kota Sungai Penuh



Melakukan Tes kemampuan *dribbling* Pemain Futsal Sman 1 Kota Sungai Penuh



Melakukan tes kemampuan *passing* bola kedinding dengan jumlah tendangan yang sudah di tentukan dan waktu yang telah di targetkan



Pengisian angket self efficacy yang di lakukan oleh pemain Futsal Sman 1 Kota Sungai Penuh dan dilaksanakan langsung di Lapangan setelah selesai uji tes dan juga sebelum pengisian penulis sudah menjelaskan secara singkat tentang

pengisiannya dan tujuan pengisiannya



Bersama Pemain Futsal Sman 1 Kota Sungai Penuh



LAMPIRAN 1

Data Hasil Uji Coba *Self-Efficacy*

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	Total	
Aglin Fakhri	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	2	4	2	4	2	82	
Asshauqi Zaim Abrisam	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	105
Akbar Kadir	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	97
Ampiardi Putra	4	2	2	4	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	2	3	1	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	88	
Fathir Rahman	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	66	
Fais Amanda Putra	1	1	1	1	4	2	3	2	3	4	3	3	1	3	2	3	1	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	4	3	68
Fathan Fadhlurrohman	1	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	71	
Feri Putra	1	4	4	1	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	2	3	3	2	3	4	3	3	2	4	3	4	3	3	85	
Femas Reski Utama	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	109
Darmanus Rusli	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	91
Darmanus Rusli	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	2	4	3	4	3	4	3	70
Gapu Andika Putra	3	3	3	3	2	1	2	2	3	2	4	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	4	1	3	3	3	65
Gian Aliansyah	2	3	3	2	1	2	3	1	4	1	4	1	3	1	4	1	4	3	1	2	4	1	2	4	1	3	3	3	1	65
Ihzan Bripol Novendri	2	2	2	2	4	4	4	2	4	4	4	3	2	2	2	4	2	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4	4	4	87
Roni Khandra	2	4	4	2	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	2	4	3	4	3	3	3	3	2	3	2	4	3	88
Hutri Randa	2	4	4	2	3	3	2	2	4	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	4	2	4	2	3	2	75

LAMPIRAN 2

Correlations

		X0 1	X0 2	X0 3	X0 4	X0 5	X0 6	X0 7	X0 8	X0 9	X1 0	X1 1	X1 2	X1 3	X1 4	X1 5	X1 6	X1 7	X1 8	X1 9	X2 0	X2 1	X2 2	X2 3	X2 4	X2 5	X2 6	X2 7	X2 8	To tal
X 01	Pear son Corr elatio n	1	0,1 73	0,1 73	1,0 00*	0,2 30	0, 43 7	0,2 09	0, 32 9	0, 34 4	0,2 30	0, 34 1	0,1 40	- 0, 01 8	0,3 85	0, 34 9	0,2 03	0, 26 0	0,2 09	0,1 40	- 0, 03 6	0, 10 9	0,3 85	0, 39 1	0, 32 9	.6 59**	0, 15 2	0,2 30	0,2 03	.5 47
	Sig. (2- tailed)		0,5 38	0,5 38	0,0 00	0,4 09	0, 10 4	0,4 55	0, 23 1	0, 20 9	0,4 09	0, 02 1	0,6 18	0, 94 8	0,1 56	0, 20 3	0,4 67	0, 35 0	0,4 55	0,6 18	0, 89 8	0, 70 0	0,1 56	0, 15 0	0, 23 2	0, 00 8	0, 58 8	0,4 09	0,4 67	0, 03 5
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X 02	Pear son Corr elatio n	0,1 73	1	1,0 00*	0,1 73	0,0 51	0, 24 1	0,0 77	0, 49 0	0, 41 0	0,0 51	0,3 44 5	0,3 10	.6 66**	0,1 21	0, 49 0	0,1 03	0, 49 8	0,0 77	0,3 10	0, 16 1	0, 23 9	0,1 21	0, 41 3	0, 27 9	.5 53*	0, 09 2	0,0 51	0,1 03	.5 29
	Sig. (2- tailed)	0,5 38		0,0 00	0,5 38	0,8 57	0, 38 7	0,7 86	0, 06 4	0, 12 9	0,8 57	0, 09 7	0,2 61	0, 00 7	0,6 67	0, 06 4	0,7 14	0, 05 9	0,7 86	0,2 61	0, 56 8	0, 39 0	0,6 67	0, 12 6	0, 31 3	0, 03 2	0, 74 4	0,8 57	0,7 14	0, 04 3
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X 03	Pear son Corr elatio n	0,1 73	1,0 00*	1	0,1 73	0,0 51	0, 24 1	0,0 77	0, 49 0	0, 41 0	0,0 51	0,3 44 5	0,3 10	.6 66**	0,1 21	0, 49 0	0,1 03	0, 49 8	0,0 77	0,3 10	0, 16 1	0, 23 9	0,1 21	0, 41 3	0, 27 9	.5 53*	0, 09 2	0,0 51	0,1 03	.5 29
	Sig. (2- tailed)	0,5 38	0,0 00		0,5 38	0,8 57	0, 38 7	0,7 86	0, 06 4	0, 12 9	0,8 57	0, 09 7	0,2 61	0, 00 7	0,6 67	0, 06 4	0,7 14	0, 05 9	0,7 86	0,2 61	0, 56 8	0, 39 0	0,6 67	0, 12 6	0, 31 3	0, 03 2	0, 74 4	0,8 57	0,7 14	0, 04 3
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X	Pear	1,0	0,1	0,1	1	0,2	0,	0,2	0,	0,	0,2	0,	0,1	-	0,3	0,	0,2	0,	0,2	0,1	-	0,	0,3	0,	0,	.6	0,	0,2	0,2	.5

X 22	Pearson Correlation	0,385	0,121	0,121	0,385	.598*	0,472	0,339	.651**	-0,091	.598*	-0,201	.663**	-0,119	1,000*	0,073	0,507	0,000	0,339	.663**	0,047	-0,041	1	-0,106	0,245	0,039	0,031	.598*	0,507	.577*
	Sig. (2-tailed)	0,156	0,667	0,667	0,156	0,019	0,075	0,217	0,009	0,074	0,019	0,047	0,007	0,067	0,000	0,079	0,053	1,000	0,217	0,007	0,086	0,088		0,070	0,037	0,089	0,024	0,019	0,053	0,024
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X 23	Pearson Correlation	0,391	0,413	0,413	0,391	0,265	0,186	0,312	0,011	0,043	0,265	.834**	0,319	0,042	-0,106	0,038	0,120	0,031	0,312	0,319	0,014	0,044	-0,106	1	0,029	.836**	0,075	0,265	0,120	.547*
	Sig. (2-tailed)	0,150	0,126	0,126	0,150	0,340	0,050	0,258	0,069	0,108	0,340	0,000	0,247	0,011	0,078	0,152	0,067	0,025	0,258	0,247	0,061	0,100	0,078		0,029	0,000	0,078	0,340	0,070	0,035
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X 24	Pearson Correlation	0,329	0,279	0,279	0,329	0,322	.648**	.597*	0,051	0,039	0,322	0,027	0,260	0,032	0,245	0,047	.656**	0,041	.597*	0,260	-0,093	0,042	0,245	1	0,029	.922**	0,322	.656**	.710**	
	Sig. (2-tailed)	0,232	0,313	0,313	0,232	0,242	0,009	0,019	0,005	0,014	0,242	0,031	0,050	0,023	0,079	0,071	0,008	0,012	0,019	0,350	0,074	0,011	0,079		0,042	0,000	0,242	0,008	0,003	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X 25	Pearson Correlation	.659**	.553*	.553*	.659**	0,164	0,020	0,074	0,034	0,041	0,164	.708**	0,346	0,041	0,039	0,046	0,045	0,031	0,074	0,346	0,052	0,025	0,039	.836**	1	-0,007	0,164	0,045	.560*	
	Sig. (2-tailed)	0,008	0,032	0,032	0,008	0,559	0,445	0,092	0,200	0,112	0,559	0,000	0,207	0,012	0,089	0,008	0,075	0,025	0,079	0,207	0,085	0,035	0,090		0,000	0,042	0,098	0,559	0,075	0,003

	tailed) N						8		5	9		3		2		1		8		4	9		0	5		0			0	
X 26	Pearson Correlation	0,152	0,092	0,092	0,152	0,453	.674**	.645**	0,464	0,0358	0,453	0,0144	0,237	0,0191	0,319	0,0339	.688**	0,0222	.645**	0,237	-0,084	0,0384	0,319	0,075	.911**	-0,007	1	0,453	.688**	.636
	Sig. (2-tailed)	0,588	0,744	0,744	0,588	0,090	0,006	0,009	0,081	0,019	0,090	0,0609	0,349	0,0496	0,247	0,0217	0,0427	0,009	0,396	0,0765	0,0157	0,247	0,0789	0,000	0,0980		0,090	0,005	0,011	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X 27	Pearson Correlation	0,230	0,051	0,051	0,230	1,000*	.632*	.661**	0,467	0,0191	1,000*	0,0270	.589*	-0,099	.598*	-0,153	.764**	-0,0297	.661**	.589*	0,0316	0,035	.598*	0,0265	0,0322	0,0164	0,0453	1	.764**	.702**
	Sig. (2-tailed)	0,409	0,857	0,857	0,409	0,000	0,011	0,007	0,080	0,0496	0,000	0,0331	0,021	0,0725	0,019	0,0587	0,001	0,0282	0,007	0,021	0,0251	0,0902	0,019	0,0340	0,0242	0,0559	0,0090	0,001	0,004	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X 28	Pearson Correlation	0,203	0,103	0,103	0,203	.764**	.627*	.599*	.652**	0,0181	.764**	0,0115	.612*	0,002	0,507	-0,083	1,000*	-0,0151	.599*	.612*	0,0403	-0,094	0,507	0,0120	.656**	0,045	.688**	.764**	1	.712**
	Sig. (2-tailed)	0,467	0,714	0,714	0,467	0,001	0,012	0,018	0,008	0,0518	0,001	0,0684	0,015	0,0937	0,0053	0,0769	0,0059	0,018	0,015	0,0137	0,0738	0,053	0,0670	0,008	0,085	0,005	0,005	0,001	0,003	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Total	Pearson Corr	.547*	.529*	.529*	.547*	.702**	.727**	.714**	.728**	.514*	.702**	.523*	.627*	0,0427	.577*	0,0441	.712**	0,0335	.714**	.627*	0,0197	0,0405	.577*	.547*	.727**	.560*	.636*	.702**	.712**	1

LAMPIRAN 3

RANGKUMAN HASIL VALIDITAS *SELF-EFFICACY*

No Item	r-hitung	r-tabel	Keterangan Validasi	Keputusan
1	0,547	0,514	Sedang	Valid
2	0,529	0,514	Sedang	Valid
3	0,529	0,514	Sedang	Valid
4	0,547	0,514	Sedang	Valid
5	0,702	0,514	Tinggi	Valid
6	0,727	0,514	Tinggi	Valid
7	0,714	0,514	Tinggi	Valid
8	0,728	0,514	Tinggi	Valid
9	0,514	0,514	Sedang	Valid
10	0,702	0,514	Tinggi	Valid
11	0,523	0,514	Sedang	Valid
12	0,627	0,514	Sedang	Valid
13	0,427	0,514	Sedang	Tidak Valid
14	0,577	0,514	Sedang	Valid
15	0,441	0,514	Sedang	Tidak Valid
16	0,712	0,514	Tinggi	Valid
17	0,535	0,514	Sedang	Valid
18	0,714	0,514	Tinggi	Valid
19	0,627	0,514	Sedang	Valid
20	0,482	0,514	Sedang	Tidak Valid
21	0,495	0,514	Sedang	Tidak Valid
22	0,577	0,514	Sedang	Valid
23	0,547	0,514	Sedang	Valid
24	0,710	0,514	Tinggi	Valid
25	0,560	0,514	Sedang	Valid
26	0,636	0,514	Sedang	Valid
27	0,702	0,514	Tinggi	Valid
28	0,712	0,514	Tinggi	Valid

LAMPIRAN 4

HASIL RELIABILITAS *SELF-EFFICACY*

Reliabilitas Angket Self-Efficacy

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.927	28

LAMPIRAN 5

ANGKET SELF-EFFICACY

Identitas responden yang mengisi angket self-efficacy ini, adalah sebagai berikut :

Nama Lengkap :

Jenis Kelamin : L/P

Umur :

Asal :

No HP/CP :

Gol Terbanyak :

Petunjuk Pengisian

- Tulislah nama dan kelas pada bagian yang telah di sediakan
- Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti tanpa ada yang terlewatkan
- Berikan jawaban yang sesuai dengan kenyataan dengan memberikan tanda (√)

Pada salah satu kolom :

SL :Selalu

KD : Kadang-Kadang

SR: Sering

TP : Tidak Pernah

Angket ini tidak akan mempengaruhi reputasi dan nama baik anda di saat pertandingan ataupun di luar pertandingan. Angket ini hanya bertujuan untuk penelitian ilmiah yaitu mengetahui tingkat kepercayaan diri atau *self efficacy* pada saat permainan futsal.

No	Pernyataan	Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
1.	Saya selalu memikirkan terlebih dahulu tindakan yang saya ambil pada saat di lapangan				

2.	Saya merasa putus asa ketika saya tidak dapat mencetak gol				
3.	Saya selalu bertanya kepada guru atau pelatih untuk melakukan suatu tindakan				
4.	Saya tidak dapat mengatasi kesulitan yang terjadi dilapangan saat bertanding				
5.	Saya yakin bahwa hambatan yang terjadi dilapangan merupakan bagian dari proses yang harus dilewati				
6.	Saya menyerah pada saat menit terakhir bertanding belum ada gol dari tim saya				
7.	Saya pasti bisa menampilkan Performa yang baik saat bertanding				
8.	Saya kurang yakin dengan kemampuan atau skill yang saya miliki				
9.	Saya berusaha untuk meningkatkan skill pada saat bertanding				
10.	Ketika saya tidak bisa menampilkan yang terbaik saya bergantung pada tim saya saja				
11.	Ketika tim saya kalah bertanding, saya tetap semangat dan berusaha lebih giat lagi				
12.	Saya tidak paham dengan Performa yang harus ditampilkan saat bertanding				
13.	Saya senang bermain futsal karena saya menguasai teknik dasarnya				
14.	Saya ragu pada saat melakukan tendangan penalti				
15.	Saya termasuk orang yang percaya diri dalam pada saat bertanding				
16.	Saya kurang menyukai hal-hal baru dan menantang pada saat latihan				
17.	Saya dapat memahami dan menerapkan skill dan trik baru yang diberikan pelatih				
18.	Saya belum pandai dalam menjaga kekompakan tim				
19.	Saya memiliki kemampuan <i>shooting</i> , <i>dribbling</i> , dan <i>passing</i> yang lebih bagus daripada orang lain				
20.	Saya hanya menemukan satu trik agar menang dalam pertandingan				
21.	Saya selalu berhasil dalam menjaga kerja sama tim				
22.	Saya ragu dapat memenangkan pertandingan				
23.	Saya tekun dalam latihan dan selalu mempersiapkan diri untuk pertandingan				
24.	Saya tidak percaya akan mendapatkan hasil yang maksimal pada saat bertanding				
25.	Saya dapat beradaptasi dengan lingkungan dan tim yang baru				

26.	Saya enggan menggunakan skill dan trik yang belum dipahami				
27.	Saya kurang tahu manfaat dari teknik dasar yang harus dikuasai				
28.	Saya akan tetap melakukan latihan walaupun lelah				

Jambi, Desember 2023
Responden,

.....

LAMPIRAN 6

RUBRIK PENSKORAN *PERFORMA* PEMAIN FUTSAL

Instrumen penilaian tes keterampilan *passing*, *dribbling*, dan *shooting*.

No	Tes <i>Performa</i>	Indikator	Skor
1.	<i>Passing</i>	Memantulkan bola dengan tepat kedinding dengan posisi bola tidak boleh menggelembung dan kecepatan memantulkan bola kedinding dalam waktu 30 detik	
2.	<i>Dribbling</i>	Menggiring bola dengan cepat dan baik tidak boleh terlalu jauh dari jangkauan kaki dan seberapa banyak melakukan <i>dribbling</i> dalam waktu persepuluh detik	
3.	<i>Shooting</i>	Jumlah skor dan waktu yang ditempuh bola pada sasaran dalam tiga kali kesempatan	

Keterangan Skor :

10-40 : Kurang Baik

41-60 : Cukup Baik

61-80 : Baik

81-100 : Sangat Baik

LAMPIRAN 7

HASIL TES PERFORMA *Passing, Dribling, dan Shooting*

Tes dilaksanakan dengan cara praktek secara langsung di Lapangan Futsal Juanda Sport Sungai Penuh. Hasil dari tes berupa video yang ada di link dibawah ini:

<https://drive.google.com/file/d/1ygnDyNDM5t1QxMIA6xHEbbmgOGifh8W1/view?usp=sharing>

LAMPIRAN 8

Data Self-Efficacy Siswa SMA Negeri 1 Sungai Penuh

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1.	M.rovi pradika	1	4	1	2	4	4	4	2	4	1	4	4	4	2	4	4	4	4	3	1	2	4
2.	M.zidan alfariq	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3
3.	Muhamad edzi	2	4	2	3	3	3	2	2	3	2	3	1	1	1	3	3	3	2	1	4	2	2
4.	Nur khatazah	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
5.	Aldo dewan dika	4	3	1	3	3	2	2	4	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3
6.	Evan dwi sulfa	3	3	3	2	3	1	3	2	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3
7.	Nanda putra	4	4	2	3	3	4	2	2	4	3	2	2	2	2	1	3	3	2	1	4	2	3
8.	Farel febri	3	2	4	2	3	4	4	2	3	2	3	2	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3
9.	Ragil javanka rizal	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3
10.	Royyan alkhari	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4	2	3	2	3	2	4	3

23	24	25	26	27	28	Total
4	2	2	2	1	4	82
4	2	4	2	3	4	98
3	2	2	2	3	2	66
3	3	4	2	3	2	88
4	4	4	2	4	3	91
2	2	3	2	3	2	72
2	3	2	2	2	2	71
3	3	3	2	3	3	83
2	4	3	2	4	3	92
3	2	2	4	2	2	86

LAMPIRAN 9

Data Self-Efficacy siswa SMA Negeri 3 Sungai Penuh

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
1.	Wisnu syaputra	3	2	2	2	4	2	2	3	3	1	3	2	2	1	1	3	2	3	1	3	2	
2.	Pandu prabu putra	2	4	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	3	1	1	3	2	2	2	2	4	3
3.	Rafli bima hasan	4	4	2	3	4	2	1	1	2	1	2	3	1	3	1	3	1	3	2	3	3	2
4.	Sulthan hafizd	4	4	2	2	2	3	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2
5.	Alif alfarizi	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	4	3	3	3	4	4	3	2	3	2	3	2
6.	Kadufi	3	1	2	2	1	2	4	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	3	3	3
7.	M.akbar julianto	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	3	3	1	4	1	2	2
8.	Ksatria	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3
9.	M.nabil aqila	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	1	4	4
10.	Fadli nelvis	4	1	4	2	3	1	4	1	4	1	3	2	4	1	3	2	4	2	3	2	3	3

22	23	24	25	26	27	28	Total
2	2	2	1	3	3	3	63
3	2	2	3	3	2	3	62
3	2	3	2	2	3	2	65
2	3	3	2	2	2	4	72
3	4	2	3	2	3	4	89
2	2	2	1	4	3	4	58
4	4	4	3	4	1	4	93
3	4	3	3	3	2	3	87
1	4	1	4	4	1	4	92
1	3	2	4	4	1	3	72

LAMPIRAN 10**Data Performa Dalam Permainan Futsal siswa SMA Negeri 1 Sungai Penuh**

No	Nama	Passing	Dribbling	Shooting	Total
1.	M.rovi pradipta	67	70	70	207
2.	Zidan alfarid	71	64	71	206
3.	Muhamad edzi	66	72	74	212
4.	Nur khatazah	81	81	67	229
5.	Aldo dewan dika	67	78	83	228
6.	Evan dwi sulpa	76	72	62	210
7.	Nanda putra	68	68	81	217
8.	Farel febri	93	97	99	289
9.	Ragil javanka rizal	74	98	76	248
10.	Royyan alkhari	90	90	98	278

LAMPIRAN 11**Data Performa Dalam Permainan Futsal siswa SMA Negeri 3 Sungai Penuh**

No	Nama	Passing	Dribbling	Shooting	Total
1.	Wisnu syaputra	58	60	60	178
2.	Pandu prabu putra	80	64	35	179
3.	Rafli bima hasan	55	70	40	165
4.	Sulthan hafizd	69	85	62	216
5.	Alif alfarizi	60	65	68	193
6.	Kadufi	58	57	45	160
7.	M.akbar julianto	60	55	70	185
8.	Ksatria	58	82	55	195
9.	M.nabil aqila	59	55	70	184
10.	Fadli nelvis	70	58	65	193

LAMPIRAN 12

Deskripsi Statistik Angket Self-Efficacy SMA Negeri 1

Statistics

VAR00001		
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		82,9000
Median		84,5000
Range		32,00
Minimum		66,00
Maximum		98,00
Sum		829,00

Deskripsi Statistik Angket Self-Efficacy SMA Negeri 3

Statistics

VAR00001		
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		75,3000
Median		72,0000
Range		35,00
Minimum		58,00
Maximum		93,00
Sum		753,00

Deskripsi Statistik Peforma SMA Negeri 1

Statistics

VAR00001		
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		31,6000
Median		31,5000
Range		5,00
Minimum		29,00
Maximum		34,00
Sum		316,00

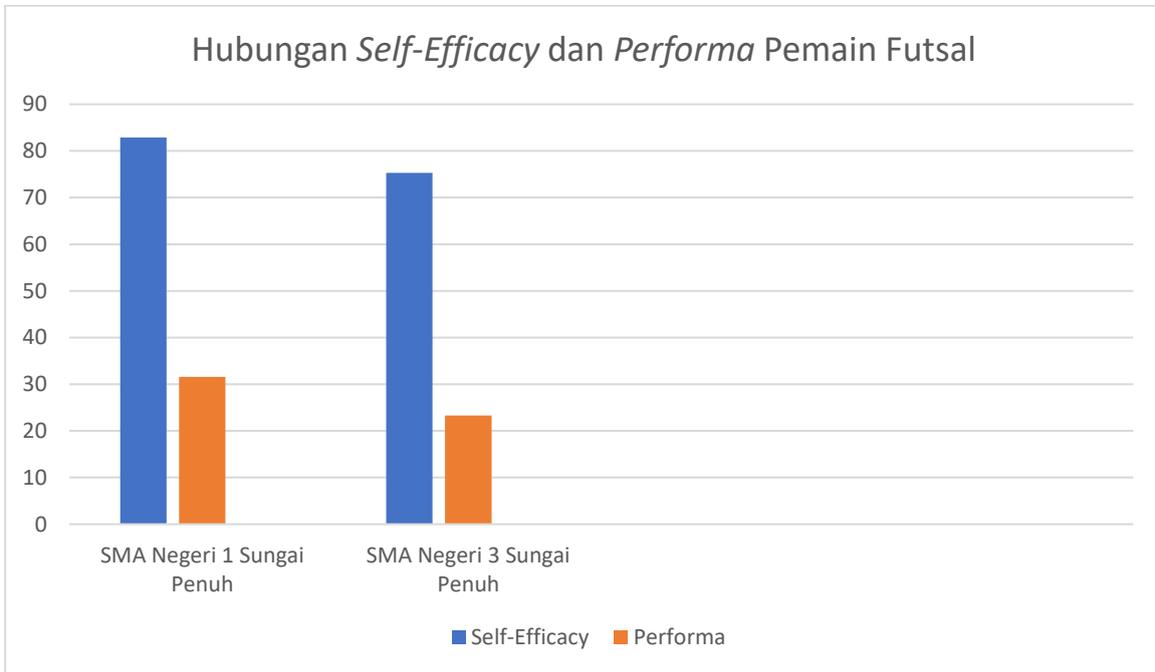
Deskripsi Statistik Peforma SMA Negeri 3
Statistics

VAR00001

N	Valid	10
	Missing	0
Mean		23,3000
Median		23,5000
Range		6,00
Minimum		21,00
Maximum		27,00
Sum		233,00

LAMPIRAN 13

Grafik *Self-Efficacy* dan *Performa* Pemain Futsal SMA Negeri 1 Sungai Penuh dan SMA Negeri 3 Sungai Penuh



LAMPIRAN 14

Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	4,30952227
Most Extreme Differences	Absolute	0,122
	Positive	0,105
	Negative	-0,122
Test Statistic		0,122
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

LAMPIRAN 15

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Self-Efficacy	Based on Mean	1,616	4	9	0,252
	Based on Median	0,690	4	9	0,617
	Based on Median and with adjusted df	0,690	4	5,265	0,628
	Based on trimmed mean	1,543	4	9	0,270

**Hasil Uji Hipotesis
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3,307	4,128		0,801	0,434
Self-Efficacy	0,206	0,055	0,663	3,756	0,001

a. *Dependent Variable: Performa Futsal*

LAMPIRAN 16

LAMPIRAN 17

Hasil Uji Korelasi *Self-Efficacy* dan *Performa PemainFutsal* **Correlations**

		Self-Efficacy	Performa Futsal
Self-Efficacy	Pearson Correlation	1	.663**
	Sig. (2-tailed)		0,001
	N	20	20
Performa Futsal	Pearson Correlation	.663**	1
	Sig. (2-tailed)	0,001	
	N	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).