

**TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN RUGBY UNION
TIM RUGBY UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2017**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Jasmani



Oleh:
Teguh Satria Jati
NIM :13601241106

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN RUGBY UNION
TIM RUGBY UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2017**


Oleh:

Teguh Satria Jati
NIM :13601241106


telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 10 Oktober 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Guntur M.Pd.
NIP. 198109262006041001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,


Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 19820522 200912 1 006

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Teguh Satria Jati

NIM : 13601241106

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union
Tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri *). Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, September 2017
Yang Menyatakan,



Teguh Satria Jati
NIM. 13601241106

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi




**TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN RUGBY UNION
TIM RUGBY UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2017**

Disusun Oleh:

Teguh Satria Jati
NIM. 13601241106

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas Universitas Negeri
Yogyakarta

Pada tanggal 22 November 2017

Nama/Jabatan	TIM PENGUJI Tanda Tangan	Tanggal
Aris Fajar Pambudi, M.Or Ketua Penguji/Pembimbing		10/12.2017
Danang Pujobroto, M.Or Sekretaris		14/12 2017
Abdul Mahfudin Alim, M.Pd Penguji		12/12 2017

Yogyakarta, Desember 2017
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. Sukses milik siapa saja yang benar-benar menyadari, menginginkan, dan memperjuangkan dengan sepenuh hati.(Mario Teguh)
2. Urip mati kagungane Gusti (penulis)
3. Legend never surrender (Gatot Kaca)

PERSEMBAHAN

Ketika aku hadapi perjalanan hidup ini, aku tahu bahwa aku takkan mampu dan aku tahu takkan sanggup, namun aku tahu bahwa aku tak sendirian, oleh karena itu karya yang sangat sederhana ini secara khusus penulis persembahkan untuk orang-orang yang punya makna istimewa bagi kehidupan penulis, diantaranya:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Zuriyanta dan Ibu Yunarti yang telah melahirkan, merawat, membimbing dengan penuh kesabaran dan memenuhi segala keperluanku dari kecil sampai dewasa, itu tidak lain hanya untuk mencapai cita-cita yang indah. Terima kasih atas segala cinta dan kasih sayang yang telah engkau berikan, serta doa-doa yang selalu mengiringi langkahku.
2. Kepada segenap keluarga besar komunitas Rugby Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu kepada saya, serta membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

**TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN RUGBY UNION
TIM RUGBY UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2017**

Oleh:
Teguh Satria Jati
NIM. 13601241106

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017 mengenai peraturan permainan Rugby Union.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes benar dan salah. Uji coba instrumen penelitian dilakukan kepada 21 mahasiswa yang tergabung dalam tim Rugby Universitas Negeri Jakarta. Subjek penelitian ini adalah 20 mahasiswa yang tergabung dalam tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 10 juli sampai 17 juli 2017. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017 pada kategori sangat tinggi sebesar 10,00 %, pada kategori tinggi sebesar 25,00%, kategori sedang sebesar 25,00 % , kategori rendah sebesar 40,00 % dan kategori sangat rendah sebesar 0,00.

Kata kunci :Tingkat Pengetahuan,Peraturan Permainan Rugby Union

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union Tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Aris Fajar Pambudi, M.Or., selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Abdul Mahfudin Alim, Spd.Kor., M.Pd. validator instrumen TAS yang telah memberikan saran dan masukan serta perbaikan sehingga TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dr. Guntur selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
6. Ibu A.Erlina Listyarini, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan bimbingan studi serta motivasi selama pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah dan telah membantu peneliti dalam membuat surat perijinan.
8. Seluruh anggota dan pelatih tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak membantu pembuatan skripsi

9. Tim Rugby Universitas Negeri Jakarta yang telah bersedia membatu uji coba instrument
10. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa*) dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 22 November 2017
Penulis,

Teguh Satria Jati
NIM. 13601241106

DAFTAR ISI

Halaman	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. KAJIAN TEORI.....	7
A. Deskripsi Teori.....	7
1. Hakekat Pengetahuan	7
a. tingkatan pengetahuan	8
2. Peraturan Permainan Rugby Union.....	10
a. Pengertian Peraturan	10
b. Sebelum Bertanding	11
c. Selama Pertandingan	18
Metode bermain	19
Peraturan di dalam lapangan	22
Restart	25
d. Variasi Permainan	28
3. Tim Rugby UNY	30
B. Karakteristik Mahasiswa	31
C. Penelitian yang Relevan	34
D. Kerangka Berpikir	35

BAB III. METODE PENELITIAN.....	37
A. Desain Penelitian.....	37
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	37
C. Subjek Penelitian.....	38
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	39
E. Uji Validitas	40
F. Uji Reliabilitas.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	42
.....	
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelittian	45
B. Pembahasan.....	51
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Kesimpulan.....	54
B. Implikasi Penelitian.....	54
C. Keterbatasan Penelitian.....	55
D. Saran.....	55
 DAFTAR PUSTAKA	56
 LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi – Kisi Instrumen Uji Coba.....	38
Tabel 2 . Kisi – Kisi Instrumen Penelitian	39
Tabel 3. Koefisien Reliabilitas Uji Coba	42
Tabel 4. Norma Pengkategorian.....	43
Tabel 6. Kategoriasi Data Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union	45
Tabel 7 Kategoriasi Data Faktor Peraturan Sebelum Bertanding	47
Tabel 8. Kategoriasi Data Faktor Peraturan Dalam Permainan	49
Tabel 9. Kategoriasi Data Faktor Variasi Permainan.....	50

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Gambar Gawang Rugby	12
Gambar 2. Gambar Lapangan Rugby	12
Gambar 3. Gambar Bola Rugby	13
Gambar 4. Gambar Posisi pemain Rugby Union	14
Gambar 5. Gambar Pelindung Gigi	17
Gambar 6. Gambar Helm Rugby	18
Gambar 7. Posisi – Posisi Offside	21
Gambar 8. Gambar Knock - On	22
Gambar 9. Posisi Saat Melakukan Kick Off	23
Gambar 10. Gambar Ruck	23
Gambar 11. Gambar Maul	24
Gambar 12. Mark	25
Gambar 13. Posisi Melakukan Line Out	26
Gambar 14. Posisi Melakukan Scrum	27
Gambar 15. Grafik Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union Tim Rugby UNY	46
Gambar 16. Grafik Peraturan Sebelum Bertanding	48
Gambar 17. Grafik Faktor Peraturan Dalam Permainan	50
Gambar 18. Grafik Faktor Variasi Permainan	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat untuk pembimbing TAS	59
Lampiran 2. Surat Persetujuan <i>Expert Judgement</i>	60
Lampiran 3. Surat Ijin Uji Coba.....	62
Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian	63
Lampiran 5. Surat Tanda Telah Melakukan Penelitian.....	64
Lampiran 6. Angket Uji Coba.....	65
Lampiran 7. Hasil Uji Coba Validitas dan Reliabilitas Angket Uji Coba	70
Lampiran 8. Angket Penelitian	75
Lampiran 9 Data Penelitian.....	78
Lampiran 10. Hasil Uji Deskriptif Data.....	79
Lampiran 11. Dokumentasi.....	80

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi kesehatan manusia. Secara umum pengertian olahraga adalah sebagai salah satu aktivitas fisik maupun psikis seseorang yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan seseorang setelah olahraga. Melakukan olahraga yang teratur dapat menjadikan tubuh seseorang menjadi bugar dan sehat sehingga terhindar dari berbagai macam penyakit. Olahraga saat ini semakin berkembang dan bertambah jenisnya, antara lain adalah berkembangnya olahraga Rugby biasa disebut juga dengan sepak bola Rugby. Rugby merupakan sejenis permainan sepak bola tim yang dimainkan oleh dua tim. Setiap tim terdiri maksimal 15 pemain di dalam lapangan. Tujuan dari permainan Rugby adalah mencetak angka dengan cara melakukan tendangan atau menyentuhkan bola di belakang garis lawan (*Try*). Tim yang mencetak poin paling banyak menjadi pemenang.

Menurut Tony Biscombe & Peter Drewett (2010 : XIII) Sejarah mencatat bahwa Pada tahun 1823, pada sebuah pertandingan sepakbola sekolah di kota Rugby, Inggris, seorang anak laki-laki bernama William Webb Ellis mengambil bola dan berlari menuju garis gawang lawan. Itulah awal dari munculnya permainan Rugby yang sekarang. Dua abad kemudian, Rugby telah berevolusi menjadi salah satu olahraga populer di dunia, dimana jutaan orang bermain, menyaksikan, dan menikmati permainan Rugby, akan tetapi di Indonesia olahraga ini masih belum populer seperti di negara - negara Eropa dan Amerika. Belakangan ini Rugby mulai

menjajah Indonesia dan sudah banyak yang mulai mengenal permainan Rugby. Bahkan banyak juga yang sudah membentuk tim - tim Rugby di Indonesia ini seperti Jakarta Komodo Rugby Club dan Jakarta Banteng Rugby Club. Beberapa Universitas Negeri di Indonesia juga tidak mau ketinggalan dan juga sudah mulai membentuk tim Rugby mereka. Universitas Negeri Yogyakarta termasuk salah satu Universitas yang memiliki jurusan keolahragaan atau FIK (Fakultas Ilmu Keolahragaan), di UNY juga memiliki tim Rugby yang terbentuk pada tahun 2015 yang mayoritas berasal dari FIK.

Meskipun masih baru, Tim Rugby UNY sudah mendapatkan banyak gelar juara dalam berbagai ajang turnamen Rugby. Tim Rugby UNY mempunyai jadwal latihan tiga kali dalam seminggu yaitu hari senin, rabu dan sabtu. Rugby memang tergolong olahraga keras, tetapi banyak juga mahasiswa putri UNY yang mengikuti kegiatan latihan Rugby di UNY. Sampai saat ini jumlah anggota tim Rugby UNY sudah lebih dari 40 mahasiswa yang terdiri dari putra dan putri. Akan tetapi jumlah tersebut masih belum pasti karena banyaknya ada mahasiswa yang aktif dan tidak aktif dalam tim Rugby. Bukan hanya dari kalangan mahasiswa FIK saja, tetapi mahasiswa dari jurusan lain pun juga ikut dalam tim Rugby ini. Tim Rugby UNY dibimbing oleh salah satu dosen dari UNY yaitu bapak Abdul Mahfudin Alim, S.Pd.Kor., M.Pd sekaligus sebagai pelatih dalam tim tersebut.

Khusus untuk orang yang tidak mengenal Rugby akan sulit membedakan antara olahraga Rugby dan American football. Olahraga ini adalah olahraga yang hampir sama karena menggunakan bola yang berbentuk lonjong. Hakikatnya American Football adalah modifikasi dari olahraga Rugby. Tetapi kedua olahraga ini

sangat berbeda, mulai dari peraturan, perlengkapan dan cara bermain berbeda. Sampai saat ini masih banyak orang yang tidak mengetahui tentang perbedaan antara keduanya. Kurikulum UNY belum ada matakuliah tentang permainan Rugby, sehingga mahasiswa belum banyak mengetahui dan mengenal tentang permainan Rugby.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, meskipun sudah pernah bermain dalam kejuaraan nasional dan berlatih rutin, akan tetapi masih ada anggota dari anggota tim Rugby UNY yang masih kurang tahu dan paham tentang keseluruhan peraturan tentang permainan Rugby Union khususnya anggota baru di tim tersebut. Hal ini dikarenakan keterbatasan pelatih dan kurangnya sumber buku atau panduan permainan. Adapun buku atau panduan permainan Rugby saat ini adalah berbahasa Inggris sehingga kurang dapat dimengerti oleh mahasiswa dalam tim Rugby. Hal tersebut menambah kendala lain untuk dapat mengerti dan memahami tentang berbagai macam peraturan dalam permainan Rugby Union. Hal ini terbukti dengan beberapa mahasiswa yang masih belum mengetahui peraturan permainan ini secara penuh.

Selain itu dalam segi sarana dan prasarana tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta masih kurang. dalam berlatih tim ini masih belum mempunyai peralatan yang memadai. Seperti tidak mempunyai lapangan pribadi untuk latihan, selama ini tim Rugby UNY berbagi lapangan untuk latihan, karena lapangan yang digunakan untuk latihan juga digunakan untuk berbagai aktivitas lain. Dalam segi sarana seperti peralatan latihan masih kurang, meskipun bola sudah cukup banyak tetapi alat yang lain belum ada. Seperti *tackle bag* dan *helm* serta gawang Rugby belum tersedia.

Para pemain yang tergabung dalam komunitas Rugby UNY masih belum konsisten dalam latihan. Saat ini status Rugby UNY belum menjadi UKM atau Unit Kegiatan Mahasiswa melainkan masih sebuah komunitas. Sehingga belum bisa mengikat para pemain untuk konsisten dalam berlatih. Perbedaan kemampuan psikomotor dan kognitif pemain akan sangat berbeda bila rajin berlatih dan pemain yang tidak konsisten berlatih. Berdasarkan hal tersebut maka kesenjangan tentang pengetahuan Rugby antar pemain juga dapat dilihat. Bukan hanya dari tidak giatnya pemain dalam berlatih, perbedaan pengetahuan dan keterampilan juga berbeda antara pemain yang baru dan pemain yang sudah lama bergabung dalam tim Rugby UNY.

Setiap atlet memang harus mengetahui tentang peraturan olahraga yang sesuai bidangnya tersebut agar dapat menjadi atlet yang baik. Berdasarkan dari masalah tersebut maka peneliti mengangkat permasalahan tersebut dalam penyusunan skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union Tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, bahwa Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017 merupakan hal yang sangat penting dan dibutuhkan oleh mahasiswa yang tergabung dalam tim tersebut agar dapat bermain dengan maksimal.

Berdasarkan pada hal tersebut di atas, dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rugby UNY masih sebuah komunitas, sehingga belum dapat mengikat anggota untuk berlatih secara konsisten.
2. Belum adanya sarana dan prasarana yang benar - benar memadai untuk latihan tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Anggota baru tim Rugby UNY belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bermain Rugby.
4. Baru ada satu pelatih dalam tim Rugby UNY yang memiliki sertifikat level 1.
5. kurangnya pelatihan dan workshop tentang Rugby di Yogyakarta.
6. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah adalah usaha untuk menetapkan batasan-batasan dari masalah penelitian yang akan diteliti. Untuk menghindari dari penafsiran yang berbeda-beda, maka peneliti membatasi masalah ini mengenai permasalahan hanya pada Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union Tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diambil maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa tinggikah Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union Tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan adalah untuk mengetahui seberapa tinggikah Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union Tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union Tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi Mahasiswa

Menambah pengetahuan mahasiswa terhadap pentingnya memahami peraturan tentang olahraga- olahraga yang masih baru seperti Rugby. Menambah minat dan antusias mahasiswa terhadap permainan Rugby

b. Bagi Pelatih Tim Rugby UNY

Penelitian ini berguna sebagai evaluasi diri kepada pelatih dan cara melatih sehingga dapat menjadikan tim Rugby UNY menjadi lebih baik lagi. Menambah materi khususnya teoritik mengenai peraturan Rugby Union agar seluruh anggota dapat mengerti akan peraturan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pengetahuan

a. Hakikat Pengetahuan

Pengetahuan merupakan salah satu aspek yang penting dimiliki oleh seseorang. Memiliki pengetahuan yang tinggi dapat membuat seseorang mampu untuk bertahan hidup dan mencapai kesuksesan. Pada era modern seperti saat ini ilmu pengetahuan berkembang secara pesat dimana banyak penemuan-penemuan baru yang penting bagi kehidupan masyarakat sekarang. Pengetahuan mudah didapat oleh seseorang baik melalui lingkungan masyarakat, alam dan sosial budaya. Selain itu pengetahuan juga dapat diperoleh ketika terjadinya proses belajar mengajar disekolah maupun perguruan tinggi.

Menurut Soekidjo Notoatmojo (2007), Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera pengelihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan manusia sebagian besar diperoleh oleh mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan.

Menurut Nana Sudjana (2013:15), Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata knowledge dalam taksonomi Bloom. Sekalipun

demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Dilihat dari segi proses belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya. Ada beberapa cara untuk dapat mengingat dan menyimpannya dalam ingatan seperti teknik, memo, jembatan keledai, mengurutkan kejadian, membuat singkatan yang bermakna. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasyarat bagi pemahaman. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi, baik bidang matematika, pengetahuan alam, ilmu sosial, maupun bahasa.

b. Tingkatan Pengetahuan

Menurut Imam Gunawan (2016 : 26), Taksonomi Bloom ranah kognitif telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Taksonomi Bloom reivisi tersebut menyangkut 6 aspek yakni: mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).

a. Mengingat (*Remember*)

Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan

penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*).

b. Memahami/mengerti (*Understand*)

Memahami atau mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu.

c. Menerapkan (*Apply*)

Ranah kognitif menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).

d. Menganalisis (*Analyze*)

Analisis atau menganalisis adalah sebuah cara untuk memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiaptiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan..

e. Mengevaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif untuk memberikan sebuah penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk. Jika dikaitkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis.

f. Menciptakan (*Create*)

Menciptakan mengarah pada proses kognitif untuk meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama sehingga membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan seseorang untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya.



Gambar 1 : Piramida Taksonomi Bloom Revisi Anderson
Sumber : www.google.com

2. Peraturan Permainan Rugby Union

a. Definisi Peraturan Rugby Union

Menurut Relly Komaruzan yang dikutip oleh Tri Ani (2011) Peraturan adalah suatu aturan yang disepakati dan mengikat sekelompok orang atau lembaga dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu. Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia (2001) Peraturan adalah tatanan atau petunjuk, kaidah atau ketentuan yang berfungsi mengatur. Rugby Union adalah olahraga yang melibatkan kontak fisik. Olahraga yang melibatkan kontak fisik memiliki bahaya yang besar karena dapat menimbulkan cedera pada pemain.

Menurut Tony Biscombe dan Peter Dreweet (2010), Peraturan dalam permainan Rugby disusun oleh badan Rugby internasional yang dikenal sebagai Internasioal Rugby Board (IRB). IRB terus meninjau dan mengembangkan peraturan permainan tersebut. Perubahan tersebut ditujukan untuk membantu pemain agar dapat lebih menikmati permainan yang aman dan seru. Indonesia juga memiliki badan yang mengatur tentang Rugby yang disebut Persatuan Rugby Union Indonesia (PRUI) yang berdiri pada tahun 2004. Sumber : rugbyindonesia.or.id

b. Rugby Union

Menurut Tony Biscombe dan Peter Dreweet (2010), Permainan sepak bola Rugby Union adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim yang terdiri dari lima belas pemain melawan lima belas pemain, yang bertujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan cara membawa, melewati lawan, menendang dan meletakkan bola melewati garis goal. Tim yang memperoleh poin terbanyak

adalah pemenangnya. Serta mentaati *fair play* sesuai dengan hokum dan semangat olahraga

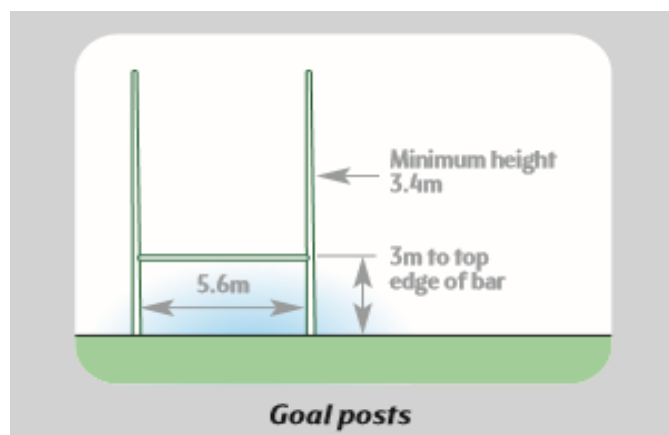
c. Before The Game atau Sebelum Bertanding

Peraturan sebelum bertanding mencakup beberapa aspek antara lain adalah peraturan mengenai aturan lapangan, waktu, jumlah pemain, dan pakaian pemain yang wajib dipakai saat pertandingan.

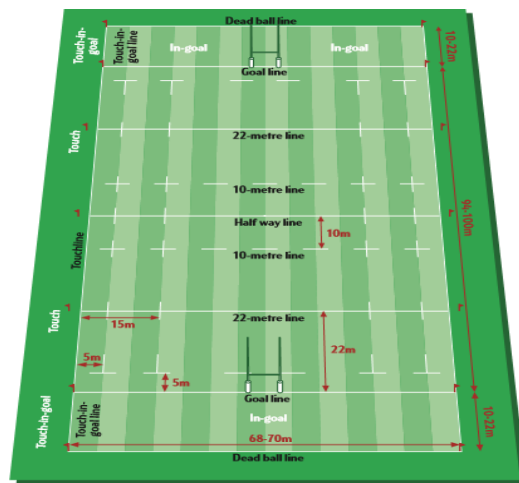
1) Lapangan

Lapangan permainan yang digunakan berukuran panjang 94 - 100 meter dan lebar 68 - 70 meter. Terdapat garis untuk menandai zona terjadinya gol, yang dimulai di dekat tiang gawang namun pada Rugby garis ini dinamai dengan garis-try atau goal line. Selain itu juga terdapat zona tambahan, yang disebut end zone atau touch in goal line, sepanjang 10 meter di belakang garis gawang.

Tiang gawang terdiri dari 2 tiang vertikal dengan palang yang menghubungkan mereka. Tiang gawang memiliki tinggi minimal 3,4 meter dan jarak antara kedua tiang adalah 5,6 meter.



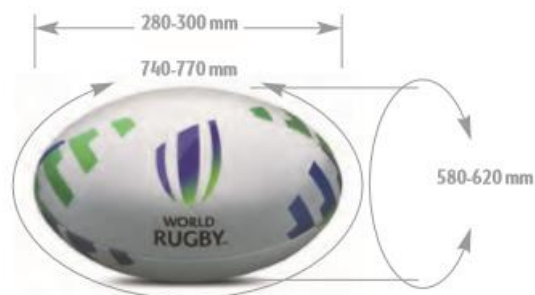
Gambar 2 : Gawang Rugby
Sumber : www.wordrugby.org



Gambar 3 : Lapangan Rugby standar internasional
 Sumber : www.wordrugby.org

2) Bola Rugby

Menurut Internasional Rugby Board (IRB) dalam buku Panduan Rugby untuk pemula dijelaskan bahwa bola untuk permainan Rugby memiliki aturan yaitu bola Rugby resmi adalah oval dan terbuat dari empat panel, memiliki panjang 280-300 milimeter, keliling (ujung ke ujung) dari 740-770 milimeter, dan lingkar (lebar) dari 580-620 milimeter. Bola Rugby memiliki berat antara 410 gram sampai 460 gram dan memiliki tekanan udara sebesar 65,71-68,75 kilopascal, atau 0,67-0,70 kilogram per sentimeter persegi, atau 9,5-10,0 lbs per inci persegi.



Gambar 4 : gambar bola rugby standar internasional
 Sumber : www.wordrugby.org

3) Jumlah Pemain

Tim Rugby Union terdiri dari 15 pemain yang bermain dalam satu tim. Dalam pertandingan diperbolehkan untuk melakukan pergantian pemain dengan aturan maksimal 8 kali pergantian pemain dalam satu pertandingan. Posisi pemain dalam permainan Rugby Union dibagi menjadi 2 posisi umum, yaitu pemain depan atau penyerang dan pemain belakang atau bertahan.

Menurut International Rugby Board (2010) pembagian dan tata letak pemain Rugby Union dibagi menjadi 2 yaitu pemain depan dan pemain belakang. Posisi pemain dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 5 : Posisi Pemain Rugby Union

Sumber : A Beginner's Guide to Rugby Union (IRB) 2010

Berikut ini adalah posisi pemain dan tugasnya dalam permainan Rugby Union :

a) Props

Props adalah pemain nomer 1 dan 3 dalam permainan Rugby. Pada umumnya posisi props diisi oleh pemain dengan tubuh yang besar, kuat. Tugas

posisi *props* adalah untuk menjaga kesetabilan digaris depan. Props juga berperan penting saat terjadi *scrum*, *ruck* dan *maul* serta melindungi pelari.

b) *Hooker*

Hooker adalah pemain nomer 2 dalam permianan Rugby union. Tugas utama *hooker* adalah untuk memenangkan bola di *scrum*. Pemain dengan posisi ini dituntut untuk memiliki kekuatan fisik yang luar biasa, cepat dan menguasai teknik melempar bola dengan baik.

c) *Locks*

Locks adalah pemain nomer 4 dan 5 dalam Rugby Union. Tugas utamanya adalah memenangkan bola di garis luar. Salain itu juga bertugas untuk memulai kembali permainan saat terjadi bola mati seperti *line-out*. Sehingga pemain dengan posisi ini biasanya diisi oleh pemain dengan tubuh yang tinggi dan mempunyai kemampuan yang baik dalam menangkap bola.

d) *Flankers*

Flanker adalah pemain nomer 6 dan 7 dalam permainan Rugby Union. *Flanker* mempunyai tugas untuk memenangkan bola dan merebut bola dari lawan. Flanker dituntut untuk dalam melakukan *tackle* yang baik untuk menjatuhkan lawan dan merebut bola.

e) *Number 8*

Number 8 adalah penamin nomer 8 dalam permainan Rugby Union. Tugas utamanya adalah menghubungkan pemain depan dan belakang saat menyerang. Pemain dengan posisi *Number 8* atau nomer 8 harus dapat membaca alur permainan, membagikan bola dengan baik. Karena pemain ini adalah salah satu

pemain yang menghubungkan lini belakang dan lini depan. Serta mampu membaca ruang gerak. Kuat dan cepat dan juga penting – mampu menyerang dan bertahan dengan cepat.

f) *Scrum Half*

Scrum half adalah posisi pemain nomer 9 dalam Rugby Union. Tugas *scrum half* adalah menghubungkan pemain depan dengan pemain belakang pada scrum dan garis luar. Pembuat keputusan, entah itu memberikan bola cepat ke pemain belakang, atau menahan bola dan mendekat ke depan.

g) *Fly Half*

Fly half adalah pemain nomer 10 dalam Rugby Union. *Flay half* adalah sebagai pengatur irama permainan tim, dia akan menerima bola dari 9 kemudian memilih untuk menendang, atau mengumpan bola, atau membuat break/istirahat dalam hitungan detik pada saat permainan berlangsung

h) *Centers*

Center adalah posisi pemain nomer 13 dan 12 dalam Rugby Union. Mereka adalah pemain kunci baik itu dalam menyerang ataupun bertahan. Dalam bertahan mereka harus melakukan tekel kepada penyerang lawan dan saat menyerang mereka akan menggunakan kecepatan, kekuatan dan ketajaman serta kreativitas mereka untuk menembus pertahanan lawan

i) *Wing*

Wing atau pemain sayap adalah pemain nomer 11 dan 14. *Wing* dituntut untuk dapat berlari dengan cepat. *Wings* atau sayap biasanya berada di bagian luar

lapangan untuk memberikan dukungan ke luar. Pemain wing juga harus mempunyai kekuatan dan stamina yang baik karena wing harus dapat berlari dari luar lapangan untuk mencetak poin.

j) Full Back

Full back adalah pemain kunci dalam bertahan. Dalam Rugby Union fullback adalah nomer 15. Tugas utamanya adalah untuk bertahan atau sebagai palang pintu terakhir di daerah pertahanan, piawai dalam bola-bola tinggi. Memiliki kaki yang cekatan dan mampu melakukan tekel dengan bersih dan aman.

4) Pakaian Pemain

Secara garis besar seorang pemain harus memakai perlengkapan pemain yang sesuai standar yang telah ditentukan. Pemain harus memakai perlengkapan wajib antara lain : *jersey*, celana pendek, kaus kaki dan sepatu. Selain perlengkapan wajib pemain juga diperbolehkan mengenakan perlengkapan tambahan seperti :

- a) Seorang pemain dapat memakai pelindung tulang kering
- b) Seorang pemain dapat memakai sarung tangan (sarung tangan tanpa jari)
- c) Pelindung Gigi

Seorang pemain dapat memakai pelindung gigi. Sangat disarankan agar Anda mengenakan pelindung mulut untuk melindungi gigi dan dagu, dan beberapa pemain memilih untuk mengenakan pelindung mulut helm dan pakaian pelindung sebagai pelapis yang telah disahkan oleh IRB.



Gambar 6 : pelindung gigi
Sumber : www.Google.com

- d) Seorang pemain dapat memakai tutup kepala atau pelindung kepala. Pelindung kepala sangat penting karena dalam Rugby sering terjadi benturan – benturan yang membahayakan pemain



Gambar 7 : Helm Rugby
Sumber : <https://www.google.com/>

- e) Seorang pemain dapat memakai perban atau dressing untuk menutupi atau melindungi cedera.

5) Waktu Permainan

Permainan Rugby Union dimainkan selama 80 menit yang dibagi menjadi 2 babak. Setiap babak terdiri dari 40 menit. Jeda setiap babak maksimal adalah 15 menit.

6) Petugas Pertandingan

Setiap pertandingan Rugby Union dipimpin oleh satu wasit utama dan dua asisten wasit.

d. Selama Pertandingan

Peraturan selama pertandingan Rugby Union terdiri dari 4 bagian yaitu metode bermain, *in field play*, *restart* dan mencetak angka. Berikut ini adalah penjabaran dari setiap peraturan di atas :

1) Metode bermain

Metode bermain dalam permainan Rugby Union terdiri dari penilaian, pelanggaran, *offside*, *knock – on*.

a) Penilaian

Menurut International Rugby Board (2010), cara mencetak poin atau angka dalam permainan rugby ada berbagai macam. Setiap cara mencetak angka dalam permainan ini memiliki poin yang berbeda dan memiliki istilah yang berbeda. Adapun cara – cara tersebut antara lain adalah

- (a) *Try* - 5 poin *Try* akan mendapat nilai bila bola mendarat melebihi garis gawang lawan.
- (b) *Conversion*/Konversi – 2 nilai Tim yang membuat nilai '*Try*' bisa memperoleh 2 nilai lagi bila mampu menendang bola melampaui palang di antara pos dari tempat pada garis dimana nilai *Try* didapat. Tendangan Konversi dilakukan pada titik *Try* terjadi. Jarak tendangan konversi dengan gawang tidak ditentukan.

Konversi dalam Rugby Union 15 dilakukan dengan menggunakan alat yang disebut dengan *kick try*. Sedangkan dalam permainan Rugby Union 7 dan 10 tendangan *konversi* dilakukan dengan *drop kick*. World Rugby (2016 :167, 173)

(c) Penalti – 3 angka Saat mendapatkan hadiah penalti setelah dilanggar lawan, sebuah tim boleh memilih untuk menendang ke gawang.

(d) *Drop Goal* – 3 angka Bola jatuh mendapatkan nilai bilamana seorang pemain menendang bola dan menjadi goal saat permainan terbuka dengan menjatuhkan bola ke tanah dan melakukan tendangan setengah voli.

b) Pelanggaran

Pelanggaran atau foul adalah tindakan yang melanggar aturan permainan Rugby. Dalam buku panduan Rugby ada 6 hal yang menyebabkan pelanggaran. Yaitu : *Obstruction, unfair play, repeated infringements, deangerous play dan misconduct*.

Menurut World Rugby (2016) ada beberapa tindakan yang termasuk dalam Obstruction antara lain adalah :

(a) Mendorong

Ketika seorang pemain berusaha merebut bola tetapi dengan cara mendorong bagian selain bahu maka akan diberikan hukuman tendangan penalti.

(b) Blokir Tackle

Seorang pemain sengaja bergerak atau berdiri di depan pembawa bola dengan tujuan agar pembawa bola tidak terkena tekel Sanksi: Tendangan Penalti.

Berikut ini adalah tindakan pelanggaran yang termasuk kedalam *deangerous play* :

(a) Memukul

Seorang pemain berusaha atau melakukan tindakan memukul pemain lain maka dijatuhi hukuman tendangan pinalti.

(b) Menendang

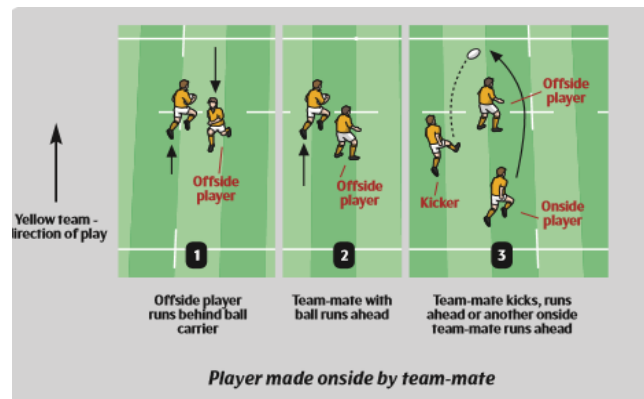
Seorang pemain berusaha atau melakukan tindakan menendang pemain lain maka dijatuhi hukuman tendangan pinalti. Karena menendang pemain lain dapat menyebabkan cedera yang kepada pemain tersebut.

(c) Menginjak

Seorang pemain berusaha atau melakukan tindakan menginjak pemain lain maka dijatuhi hukuman tendangan pinalti. Menginjak dengan sengaja adalah pelanggaran keras yang tidak diperbolehkan dalam permainan Rugby Union.

c) *Offside*

Peraturan *offside* dalam Rugby terbatas pada posisi pemain di lapangan untuk memastikan adanya ruang untuk menyerang dan bertahan. Umumnya, pemain berada dalam posisi *offside* bila berlari terlalu jauh ke depan (mendekati garis goal lawan) dibandingkan rekan setim-nya yang membawa bola atau rekan se-tim yang terakhir memainkan bola. Pemain yang berada dalam posisi *offside* tidak bisa berbuat apa-apa sampai mereka bisa berada dalam posisi yang benar lagi.



Gambar 8 : Posisi – posisi *offside*
 Sumber : www.worldrugby.org

d) *Knock On*

Bila seorang pemain gagal membawa bola seperti menjatuhkannya atau memantulkannya dengan tangan ataupun lengan sementara bola terus melaju ke depan, maka hal itu disebut *knock-on*. Hal ini akan mendatangkan hukuman berupa *scrum* kepada tim lawan, dengan begitu terjadi perubahan tim yang memegang bola

Wilayah akan bertambah dengan berlari membawa bola ke depan dan melemparnya kembali ke belakang. Wasit akan menghentikan pertandingan dan memberikan depan bila bola dilempar ke depan karena dianggap melanggar peraturan.



Gambar 9 : *Knock On*
 Sumber : Nick Leonard. (2014). Rules for Youth Tag Rugby

e. Peraturan di Dalam Lapangan

Peraturan yang ada di dalam lapangan atau saat bertanding terdiri dari beberapa aturan antara lain *kick off* dan *restart kick*, *tekel ruck*, *maul* dan *mark*.

1) *Kick-off* dan *Restart Kick*

Kick-off adalah tendangan untuk memulai permainan di awal babak. Sedangkan *restart kick* adalah tendangan yang dilakukan setelah terjadinya goal atau try dalam permainan Rugby. *Kick off* dalam Rugby Union 15 dilakukan dengan cara *Drop Kick* dari tengah lapangan. Tendangan *Kick Off* minimal harus melambing 10 meter ke depan sebelum menyentuh tanah.

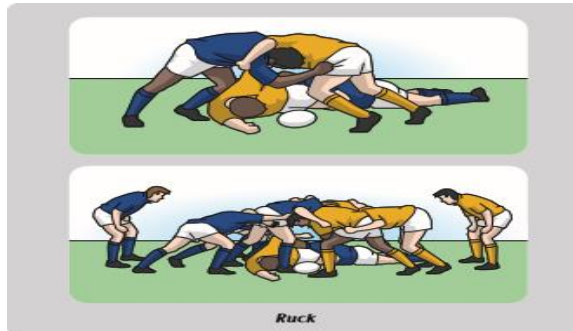


Gambar 10 : Posisi saat melakukan *kick – off*
Sumber : www.wordrugby.org

2) *Ruck*

Ruck terjadi bila bola berada di tanah dan terdapat satu atau lebih dari pemain kedua tim berada sangat dekat dengan bola. Pemain tidak boleh menggunakan tangan saat *Ruck*, hanya boleh menggunakan kaki untuk

memindahkan bola menuju ke kaki pemain paling belakang tim sebelum bola bisa dipungut.

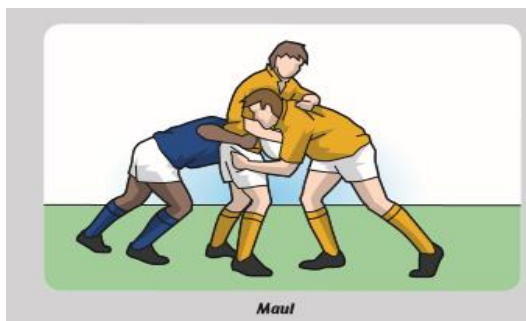


Gambar 11 : *ruck*
Sumber : www.worldrugby.org

3) *Maul*

Maul terjadi bila pembawa bola sedang ditahan oleh satu atau lebih dari pemain lawan dan satu atau lebih dari rekan satu tim pembawa bola juga ikut terjepit, bola tidak boleh berada di tanah.

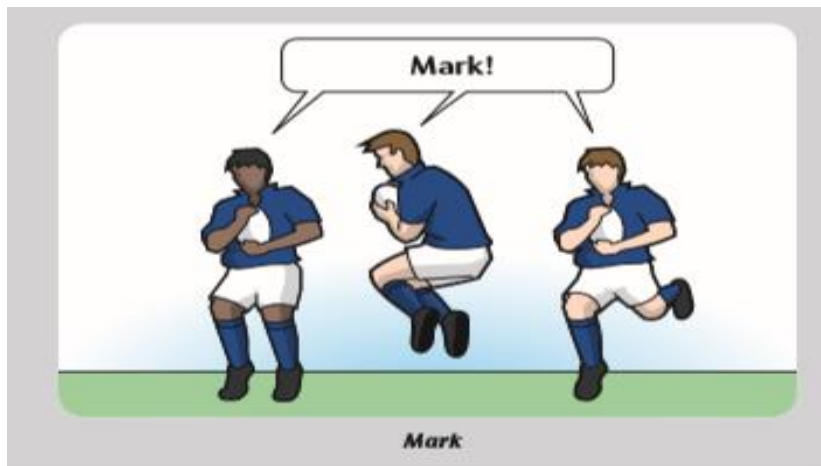
Tim yang menguasai bola dapat memperluas wilayah dengan menggiring musuh mereka kembali ke garis gawangnya. Bola kemudian dapat dilempar kembali ke belakang melalui para pemain yang sedang maul dan akhirnya mencapai pemain yang tidak ikut maul, atau seorang pemain dapat meninggalkan maul dan berlari membawa bola.



Gambar 12 : *Maul*
Sumber : www.worldrugby.org

4) *Mark*

Mark adalah keadaan dimana seorang pemain yang berdiri di garis 22 meter melakukan tangkapan bersih dari tendangan lawan dan kemudian berteriak “*mark*”. Maka pemain tersebut tidak dapat di *tackle* oleh lawan dan berhak melakukan tendangan *drop out*.



Gambar 13 : *Mark*

Sumber : www.worldrugby.org

2) *Restart* atau Memulai Kembali Permainan

Memulai kembali permainan dalam permainan Rugby Union terdiri dari 3 jenis yaitu *line out*, *scrum*, *pinalti* dan tendangan bebas.

a) *Line Out*

Lineout adalah memulai kembali permainan setelah berada di luar jangkauan (keluar dari lapangan). *Lineout* memusatkan semua pemain depan berada di satu tempat dekat touch line sehingga para pemain belakang memiliki sisa lapangan untuk memulai serangan. Kunci dari pemain depan adalah

memenangkan penguasaan bola, mengirimkan bola secara efektif kembali ke belakang

Para pemain depan berjajar 2 baris sejajar dengan touch line sejauh 1 meter. Hooker melemparkan bola di antara kedua baris pemain. Dikarenakan rekan satu tim pelempar bola tahu arah bola maka mereka berkesempatan untuk menjaga penguasaan bola. Namun bagaimana dengan kecepatan dugaan perkiraan dan pergerakan, pihak lawan bisa ikut memperebutkan bola sehingga lineout sering kali berakhir dengan berpindahnya bola ke pihak lawan.

Pemain yang berhasil menangkap bola boleh menjaga bola dan membuat sebuah maul, atau melemparkannya ke penerima bola (pemain yang berdiri di *lineout* berikut) yang meneruskannya ke *fly half* di garis belakang.



Gambar 14 : Posisi Melakukan Line Out
Sumber : www.worldrugby.org

Line Out dalam Rugby Union 15 berbeda dengan Rugby 7 dan 10. Jika di Rugby Union 15 *Line out* dilakukan oleh 7 orang dalam satu tim yang membentuk barisan. Rugby Union 7 menggunakan 3 pemain yang membentuk barisan dalam

satu tim, sedangkan Rugby Union 10 menggunakan 5 orang dalam satu tim membentuk barisan untuk menerima bola.

b) Scrum

Scrum artinya memulai kembali pertandingan yang sebelumnya dihentikan oleh adanya pelanggaran kecil (misalnya, lemparan ke depan atau *knock-on*) atau bola tidak dapat dimainkan saat *ruck* maupun *maul*. Scrum untuk memusatkan semua pemain depan, setengah *scrum* untuk memberikan kesempatan bagi para pemain belakang untuk menyerang menggunakan ruang gerak lain yang telah dibuat.

Bola dilemparkan ke pusat, menembus di antara kedua deretan depan pada titik dimana kedua hooker dapat bersaing memperebutkan bola untuk mengembalikan bola kembali ke tim nya. Tim yang melempar bola saat *scrum* biasanya mempertahankan penguasaan bola, sebab hooker dan *scrum half* dapat mengikuti aksi mereka.

Sekalinya penguasaan bola sudah diamankan, tim tersebut boleh menjaga bola di tanah di dalam scrum untuk menjatuhkan lawan ke tanah. Cara yang lain yaitu dengan membawa bola ke belakang pemain yang paling belakang dari *scrum*, dimana bola kembali dilempar ke garis belakang untuk melanjutkan permainan terbuka.

Menurut World Rugby (2016) , Perbedaan *scrum* dalam Rugby Union 15 dan Rugby Union 7 dan Rugby Union 10 adalah jumlah pemain yang bertugas saat terjadi *scrum*. Rugby Union 15 menggunakan 8 pemain untuk melakukan

scrum sedangkan Rugby Union 7 hanya menggunakan 3 pemain saat *scrum*. Sedangkan Rugby Union 10 menggunakan 5 pemain saat terjadi *scrum*.



Gambar 15 : Posisi melakukan scrum
Sumber : www.google.com

c) **Pinalti dan Tendangan Bebas**

Pada dasarnya pinalti dan tendangan bebas adalah tendangan yang diberikan karena terjadinya sebuah pelanggaran. Pelanggaran yang berarti merugikan pihak lawan akan diganjar dengan hukuman tendangan penalti. Bila tempat dijatuhkannya penalti berada dalam jangkauan pos, maka tim tersebut biasanya akan menendang bola untuk mencetak gol. Bola diletakkan diatas tanah dan penendang mencoba untuk menendangnya ke gawang. Bila berhasil akan mendapatkan 3 poin. Bisa jadi tim tersebut tidak memilih untuk mencetak gol. Pilihan lainnya yaitu scrum, penalti cepat untuk membawa bola kembali kepada permainan terbuka, atau menendang bola untuk dibawa lari.

Tendangan bebas diberikan sebagai ganjaran untuk pelanggaran - pelanggaran kecil. Sebuah tim tidak mungkin mencetak angka langsung dari

tendangan bebas. Sebuah tim mungkin akan memilih scrum daripada tendangan bebas.

3) Variasi Permainan

Rugby Union memiliki beberapa variasi atau jenis permainan. Dalam beberapa jenis permainan ini ada sedikit perbedaan dalam aturan, jumlah pemain, waktu pertandingan dan beberapa lainnya. Akan tetapi pada dasarnya memiliki peraturan yang sama dan dibuat oleh satu badan yang sama. Jenis-jenis Rugby tersebut antara lain adalah :

a) Rugby Union 7's

Hakikatnya Rugby Union *Seven's* adalah permainan Rugby yang dimainkan oleh 7 pemain di lapangan. Rugby ini adalah modifikasi dari permainan Rugby Union yang dimainkan 15 pemain. Karena modifikasi dari permainan Rugby Union *fifteen's* jadi Rugby Union *seven's* juga termasuk ke dalam kategori olahraga invasi dan juga termasuk kedalam olahraga bola besar. Di Indonesia sendiri Rugby Union *seven's* banyak dimainkan melalui kejuaraan – kejuaraan tingkat nasional. *Seven's* juga dikelola oleh *World Rugby* seperti hanya Rugby Union lainnya. Ada beberapa perbedaan peraturan dengan Rugby Union *fifteen*. Dalam Rugby Union *seven's* permainan dimainkan dengan waktu yang relatif singkat yaitu hanya 2x7 menit. Berikut ini adalah beberapa peraturan yang ada dalam Rugby Union *seven's* :

(a) Jumlah Pemain

Sama seperti nama *Sevens* menunjukkan, ada 7 pemain di lapangan sekaligus bermain 7 menit bagian. Hal ini membuat banyak ruang terbuka untuk kecepatan yang besar, selain itu juga dibutuhkan stamina yang besar.

(b) Pergantian Pemain

Dalam Rugby *seven's* pergantian pemain dibatasi maksimal 5 pergantian tiap pertandingan. Karena waktu dan jumlah pemain yang sedikit pergantian 5 pemain sudah cukup banyak.

(c) Waktu permainan

Permainan dimainkan dengan waktu 2 kali 7 menit. Dan disela-sela babak diberikan waktu istirahat selama 2 menit.

(d) Poin

Sistem penilaian dalam Rugby Union *seven's* adalah bila mendapatkan *Try* 5 poin untuk tendangan konversi 2 dan 3 poin untuk *drop goal*.

Selain itu peraturan dalam permainan *seven's* sama dengan Rugby Union *fifteen's*. dalam *seven's* juga terdapat *tackle*, *scrum*, *pinalti*, *kickoff* dan lain – lain.

b) Rugby Union *Ten's*

Secara umum Rugby Union *Ten's* adalah variasi dari permainan Rugby Union yang dimainkan oleh 10 pemain. Rugby Union *Ten's* adalah salah satu olahraga invasi dan olahraga bola besar. Rugby *Ten's* memiliki induk yang sama dengan Rugby lainnya yaitu World Rugby. Yang membedakan dengan Rugby lain adalah beberapa aturan yang ada dibawah ini /

(a) Jumlah Pemain

Sesuai dengan namanya Rugby Union *ten's* atau 10's dimainkan dengan jumlah pemain 10.

(b) Pergantian Pemain

Jumlah maksimal pergantian pemain dalam sebuah pertandingan adalah 5 pergantian pemain. Ini sama dengan Rugby Union *seven's*,

(c) Waktu Permainan

Rugby Union *Ten's* dimainkan dengan waktu 2 kali 10 menit dan dalam jeda diberi waktu 2 menit.

Beberapa hal tersebut adalah yang membedakan Rugby Union *ten's* dengan Rugby Union lainnya. Akan tetapi secara umum tetap menganut peraturan dasar yang tetap sama.

3. Perbedaan Rugby Union, Tag Rugby dan Touch Rugby

a. Tag Rugby

Menurut Nick Leonard (2004 : 4), Tag Rugby adalah bentuk permainan Rugby yang tidak menggunakan kontak fisik. Tag Rugby adalah olahraga yang menyenangkan dan seru yang cocok untuk pria maupun wanita usia manapun. Tag Rugby tidak ada *scrum*, *line-outs* dan *tackling* tidak diperbolehkan. Permainan ini pertama kali dipelopori di Inggris oleh Nick Leonard pada tahun 1991 sebagai cara mengenalkan anak muda pada permainan Rugby.

Dalam permainan tag rugby jumlah pemain maksimal adalah 7 pemain di lapangan. Tag Rugby juga bisa dimainkan dalam permainan campuran dengan syarat minimal harus ada 3 perempuan yang bermain sehingga 4 laki – laki dan 3 perempuan. Dalam setiap tim biasanya ada 12- 14 pemain sesuai dengan aturan. Permainan berlangsung selama 40 menit yang dibagi menjadi 2 babak, Tag Rugby memiliki satu alat tambahan yang tidak dimiliki Rugby lainnya yaitu Tag. Tag adalah istilah untuk mematikan lawan dengan cara menambal pita lawan. Dalam permainan Ta Rugby hanya pembawa bola yang boleh di *tag*. Bila pemain berhasil ditag maka harus melakukan rollball ke belakang.

b. Touch Rugby

Menurut Worldrugby.com Touch Rugby merupakan modifikasi dari Rugby yang menggunakan bentuk sentuhan untuk mematikan lawan. Touch Rugby terdiri dari maksimal 14 pemain dalam setiap tim dan maksimal jumlah pemain yang bermain di lapangan maksimal adalah 6 pemain dan minimal 4 pemain. Apabila tim tidak dapat menurunkan 4 pemain maka tim tersebut dianggap kalah. Pergantian pemain dalam touch rugby dapat dilakukan berkali -kali tidak ada batasan pergantian pemain. Aturan dalam Touch Rugby tidak diperbolehkan melakukan tackle dan kontak fisik lain selain melakukan sentuhan. Apabila pembawa bola terkena sentuhan lawan maka harus melakukan rollball ke belakang. Dalam buku peraturan Touch Rugby, Touch atau Touch Rugby dimainkan dalam 2 babak yang setiap babak terdiri dari 45 menit. Jeda antar babak adalah 5 menit. Lapangan rugby touch adalah 50 meter x 70 meter.

c. Rugby Union

Menurut Tony Biscombe (2010 :14) permainan rugby adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing -masing memiliki sebanyak 7, 10 atau 15 pemain. Rugby Union adalah Rugby yang menggunakan kontak fisik. Rugby Union memiliki aturan yang lebih banyak dan lengkap dari pada variasi Rugby lainnya. Tag Rugby dan Touch Rugby tidak menggunakan kontak fisik akan tetapi Rugby Union diperbolehkan melakukan

4. Tim Rugby UNY

Rugby UNY dibentuk pada 17 Oktober 2015. Tim dibentuk oleh Abdul Mahfudin Alim, M.Pd yang merupakan Dosen di Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), Universitas Negeri Yogyakarta yang dibantu oleh Jogja Rugby Chiefs. Sampai saat ini tim Rugby UNY masih aktif dalam mengikuti berbagai ajang turnamen Rugby. Walaupun tim Rugby UNY tergolong masih baru tetapi tim ini sudah memperoleh beberapa gelar juara ditingkat nasional. Tim Rugby UNY berlatih rutin setiap hari senin, rabu dan jum'at, selain hari itu juga ada latihan tambahan dihari lain. Tim Rugby UNY terdiri dari mahasiswa dari tingkat awal sampai tingkat akhir dan terdiri dari tidak hanya dari mahasiswa fakultas ilmu keolahragaan.

Motto tim Rugby UNY adalah “Be a Smart Rugby Player” sesuai dengan makna logo Rugby UNY bahwa sebagai pemain Rugby harus seimbang (*balance*) antara bermain Rugby dan pendidikan. Dalam penerapannya pemain Rugby harus cerdas dalam bermain. Rugby UNY juga memiliki sebuah Visi yaitu

Menghasilkan pemain Rugby yang unggul yang memiliki jiwa S-P-I-D-E-R (*Solidarity, Passion, Integrity, Discipline, Emphaty, and Respect*).

Serta memiliki misi menyelenggarakan latihan untuk menghasilkan pemain Rugby yang unggul dengan berpedoman pada pengembangan nilai-nilai olahraga Rugby. Menyelenggarakan latihan dengan pendekatan sport science. Menyelenggarakan kegiatan menyebarluaskan olahraga Rugby melalui Pengabdian Masyarakat (*Community and Service*). (sumber : rugbyuny.blogspot.co.id)

B. Karakteristik Mahasiswa

Mahasiswa adalah seseorang yang belajar dan terdaftar di sebuah universitas atau perguruan tinggi. Pada dasarnya mahasiswa khususnya S1 merupakan tingkat lanjut dari jenjang SMA. Mahasiswa S1 umumnya masih berusia puluhan tahun yang berarti mereka masih tergolong sebagai remaja.

Menurut Rita Eka Izzaty (2013), masa remaja, seperti masa sebelumnya memiliki ciri-ciri khusus yang membedakan masa sebelum dan sesudahnya sebagai berikut :

1. Masa remaja sebagai periode penting, karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan perilaku dan akibat jangka panjangnya, juga akibat fisik dan akibat psikologis. Perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat menimbulkan penyesuaian mental dan membentuk sikap, nilai, dan minat baru.

2. Masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja merupakan peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, sehingga mereka harus meninggalkan segala sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan serta mempelajari pola perilaku dan sikap baru untuk menggantikan perilaku dan sikap yang sudah ditinggalkan. Pada masa ini remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan dewasa.
3. Masa remaja sebagai periode perubahan, selama masa remaja terjadi perubahan fisik yang sangat pesat, juga perubahan perilaku dan sikap yang berlangsung pesat. Sebaliknya jika perubahan fisik menurun maka diikuti perubahan sikap dan perilaku yang menurun juga. Menurut Hurlock, ada 4 macam perubahan yaitu: meningginya emosi, perubahan tubuh, minat, dan peran yang diharapkan dan pola perilaku serta adanya sikap ambivalen terhadap setiap perubahan.
4. Masa remaja sebagai masa mencari identitas, pada masa ini mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti pada masa sebelumnya. Namun adanya sifat yang mendua, dalam beberapa kasus menimbulkan suatu dilemma yang menyebabkan krisis identitas. Pada saat ini remaja berusaha untuk menunjukkan siapa diri dan peranannya dalam kehidupan masyarakat.
5. Usia bermasalah, karena pada masa remaja pemecahan masalah sudah tidak seperti pada masa sebelumnya yang dibantu oleh orangtua dan gurunya. Setelah remaja masalah yang dihadapi akan diselesaikan secara mandiri, mereka menolak bantuan dari orang tua dan guru lagi.

6. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan/kesulitan. Karena pada masa remaja sering timbul pandangan yang kurang baik atau bersifat negatif. Stereotip demikian mempengaruhi konsep diri dan sikap remaja terhadap dirinya, dengan demikian menjadikan remaja sulit melakukan peralihan menuju masa dewasa. Pandangan ini juga yang sering menimbulkan pertentangan antar remaja dengan orang dewasa.
7. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik. Pada masa ini remaja cenderung memandang dirinya dan orang lain sebagaimana yang diinginkan bukan sebagaimana adanya, lebih-lebih cita-citanya. Hal ini menyebabkan emosi meninggi dan apabila apa yang diinginkan tidak tercapai akan mudah marah. Semakin bertambahnya pengalaman pribadi dan sosialnya serta kemampuan berpikir rasional remaja memandang diri dan orang lain semakin realistik.
8. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa, menjelang menginjak masa dewasa, mereka merasa gelisah untuk meninggalkan masa belasan tahunnya. Mereka belum cukup untuk berperilaku sebagai orang dewasa, oleh karena itu mereka mulai berperilaku sebagai status orang dewasa seperti cara berpakaian, merokok, menggunakan obat-obatan dll, yang dipandang memberi citra seperti yang diinginkan.

C. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Swatika Setya Praja NIM 09601244040 dengan judul tingkat pengetahuan fast break anggota ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 3 Yogyakarta tahun 2013. Jenis penelitian yang dilakukan

adalah deskriptif, dengan metode penelitian yang digunakan adalah survey. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan fast break anggota ekstrakurikuler bolabasket SMA Negeri 3 Yogyakarta dalam kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa (5,71%), kategori tinggi 8 siswa (22,86%), sedang sebanyak 16 siswa (45,72%), rendah 7 siswa (20%) dan 2 siswa (5,71) sangat rendah.

2. Penelitian yang dilakukan Dede Kisworo menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa prodi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2008 tentang suplemen atau makanan tambahan. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode pengambilan data berupa angket. Dalam penelitian tersebut dapat diketahui bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa prodi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi FIK UNY angkatan 2008 pada kategori sedang, dengan rincian sebagai berikut: 20,54% memiliki Tingkat Pengetahuan Yang Tinggi, 44,64% memiliki Tingkat Pengetahuan Yang sedang, dan 34,82% memiliki Tingkat Pengetahuan yang Kurang.

D. Kerangka Berfikir

Rugby merupakan salah satu olahraga baru yang ada di Indonesia. Belakangan ini Rugby semakin menjadi populer dan semakin diminati banyak orang. Rugby termasuk olahraga dalam kategori invasi yang hampir sama seperti sepak bola dengan tujuan mencetak angka sebanyak – banyaknya dan berusaha mencegah lawan mencetak angka. Universitas Negeri Yogyakarta memiliki Tim

Rugby yang terbentuk pada tahun 2015, tim ini memiliki pemain yang berasal dari dalam UNY sendiri. Akan tetapi mahasiswa belum banyak yang tertarik untuk mengikuti kegiatan tim ini, mengingat tim ini belum termasuk dalam ukm UNY. Sebagai pemain Rugby tentunya kita harus mengetahui peraturan yang ada dalam permainan tersebut agar dapat bermain dengan maksimal.

Dalam kurikulum Universitas Negeri Yogyakarta belum ada matakuliah yang mengajarkan tentang Rugby kepada mahasiswa. Selain itu untuk dapat mengetahui peraturan pemain tim Rugby UNY juga kurang dalam buku panduan permainan karena ada pun buku panduan itu berbahasa Inggris yang kadang sulit dipahami oleh pemain.

Dengan mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby oleh tim Rugby UNY, nantinya diharapkan agar menjadi pembenahan yang lebih baik, bagi pelatih dan Pembina agar dapat menambah lagi pengetahuan tentang peraturan tersebut kepada mahasiswa yang mengikuti kegiatan tim Rugby sehingga akan meningkatkan prestasi tim Rugby UNY.



Gambar 16 : Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah survey dan teknik pengumpulan data menggunakan soal tes benar dan salah. Hasil dari angket tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan dituangkan dalam bentuk persentase untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variable dalam penelitian ini adalah tentang tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017. Adapun operasional variable tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union dalam penelitian ini yaitu seberapa tinggikah mahasiswa yang tergabung dalam tim Rugby UNY mengetahui tentang peraturan permainan Rugby yang mencakup tentang peraturan yang ada dalam permainan Rugby Union, yang diukur menggunakan tes berupa benar dan salah yang dikembangkan berdasarkan skala guttman.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anggota tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017 yang jumlahnya tidak pasti. Dengan menggunakan incidental sampling penelitian ini mendapatkan 20 mahasiswa dari anggota tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta yang kemudian dijadikan subjek dalam penelitian ini..

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes tertulis dengan pilihan benar dan salah yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai permainan Rugby Union. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. (Sugiyono, 2015:142). Instrument tes ini telah dikonsultasikan dan memiliki construct validity oleh bapak Abdul Mahfudin Alim,M.Pd. setelah melakukan pengujian dari ahli maka instrument diuji cobakan. Subjek uji coba tes ini adalah 21 mahasiswa yang tergabung dalam tim Rugby Universitas Negeri Jakarta.

Tabel 1. Kisi -Kisi Uji Coba Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Nomer Soal	Jumlah	
Peraturan Permianan Rugby Union	Peraturan Sebelum Bermain	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,	16	
	Dalam permainan	Metode Bermain	17,18,19,20,21,22, ,	6
		Peraturan di dalam lapangan	23,24,25,26,27,28,29,	7
		Memulai kembali permainan	30,31,32,33,34,35,36,37,38,	9
		In - Goal	39,40,41	3
	Variasi Permainan	Rugby Union Seven's	42,43,44,45	4

		Rugby Union Ten's	46,47,48,49,50	5
	Sinyal wasit		51,52,53,54,55,56	6
Jumlah				56

Setelah melakukan uji coba terdapat 25 soal tes yang tidak valid. Butir soal yang valid dan tidak valid dapat dilihat pada table 3.

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adaah teknik survey dengan menggunakan insrtumen soal tes yang berisi pernyataan tengan peraturan permainan Rugby Union. Soal tes tersebut diberikan kepada 20 mahasiswa dari tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017 yang didapatkan dari hasil incidental sampling. Soal tes menggunakan skala guttman yang mengandung dua jawaban yaitu benar dan salah.

Tabel 2. Kisi -Kisi Penelitian

Variabel	Indikator		Nomer Soal	Jumlah
Peraturan Permianan Rugby Union	Peraturan Sebelum Bermain		1,2*,3*,22,29,	5
	Dalam permainan	Metode Bermain	9*,10,28	3
		Peraturan di dalam lapangan	4*12,13*,24,27	5
		Memulai kembali permainan	5*,6*,7,8*,11,14,25,30,31	9
		In - Goal	20,23,26,	3
	Variasi Permainan		15,16,17*,18,19*,21,	6
Jumlah				31

Keterangan :

* = Soal negatif

Pengambilan data dilakukan menggunakan incidental – sampling dengan 2 kali pertemuan. Waktu untuk mengerjakan soal adalah 16 menit atau 30 detik per butir soal. Menurut Bettina Weiss (2006), waktu untuk mengerjakan soal dengan model true/false adalah 20 – 30 detik per soal dengan cara closed – book atau tanpa melihat buku.

2. Uji validitas

Setelah pengujian konstruksi dari para ahli dan berdasarkan pengalaman empiris di lapangan selesai, maka diteruskan dengan uji coba instrument. Perhitungan validitas penelitian digunakan untuk mengetahui apakah instrumen itu mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk perhitungan validitas butir digunakan sebagai kriteria pembanding adalah instrumen itu sendiri.

Jadi validitas merupakan alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan dalam instrumen. Instrumen yang valid merupakan instrumen yang tepat untuk mengukur apa yang akan diukur. Untuk mengukur validitas angket sebagai instrumen menggunakan rumus person product moment menggunakan bantuan program SPSS versi 24 For Windows yang disajikan dalam tabel berikut:

$$df = n - 2$$

$$df = 21 - 2 = 19$$

$$r \text{ table} = 0,36$$

item dikatakan valid apabila : $r \text{ hitung} > r \text{ table}$

item dikatakan tidak valid apabila : $r \text{ hitung} < r \text{ table}$

Jumlah pernyataan yang valid ada 31 pernyataan dari 56 pernyataan, sedangkan 25 soal yang tidak valid akan dibuang atau tidak digunakan dalam penelitian yang sebenarnya.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen

No	Butir	r hitung	r tabel (20;5%)	Keterangan
1	Butir 01	-.512	0,36	Valid
2	Butir 02	-.178	0,36	Tidak Valid
3	Butir 03	.473	0,36	Valid
4	Butir 04	.638	0,36	Valid
5	Butir 05	-.351	0,36	Tidak Valid
6	Butir 06	.396	0,36	Valid
7	Butir 07	.000	0,36	Tidak Valid
8	Butir 08	.000	0,36	Tidak Valid
9	Butir 09	-.229	0,36	Tidak Valid
10	Butir 10	.404	0,36	Valid
11	Butir 11	.369	0,36	Valid
12	Butir 12	.607	0,36	Valid
13	Butir 13	-.553	0,36	Valid
14	Butir 14	.000	0,36	Tidak Valid
15	Butir 15	.408	0,36	Valid
16	Butir 16	.624	0,36	Valid
17	Butir 17	.617	0,36	Valid
18	Butir 18	.359	0,36	Tidak Valid
19	Butir 19	-.418	0,36	Valid
20	Butir 20	.000	0,36	Tidak Valid
21	Butir 21	-.598	0,36	Valid
22	Butir 22	.611	0,36	Valid
23	Butir 23	-.261	0,36	Tidak Valid
24	Butir 24	.385	0,36	Valid
25	Butir 25	.385	0,36	Valid
26	Butir 26	.000	0,36	Tidak Valid
27	Butir 27	-.564	0,36	Valid
28	Butir 28	-.418	0,36	Valid
29	Butir 29	.446	0,36	Valid
30	Butir 30	.544	0,36	Valid
31	Butir 31	.385	0,36	Valid
32	Butir 32	.352	0,36	Tidak Valid
33	Butir 33	-.059	0,36	Tidak Valid
34	Butir 34	.000	0,36	Tidak Valid
35	Butir 35	.325	0,36	Tidak Valid
36	Butir 36	.000	0,36	Tidak Valid
37	Butir 37	.508	0,36	Valid

38	Butir 38	.540	0,36	Valid
39	Butir 39	-.012	0,36	Tidak Valid
40	Butir 40	-.481	0,36	Valid
41	Butir 41	-.010	0,36	Tidak Valid
42	Butir 42	.335	0,36	Tidak Valid
43	Butir 43	-.142	0,36	Tidak Valid
44	Butir 44	-.418	0,36	Valid
45	Butir 45	.389	0,36	Tidak Valid
46	Butir 46	.302	0,36	Tidak Valid
47	Butir 47	.000	0,36	Tidak Valid
48	Butir 48	.000	0,36	Tidak Valid
49	Butir 49	.469	0,36	Valid
50	Butir 50	-.414	0,36	Valid
51	Butir 51	.427	0,36	Valid
52	Butir 52	.253	0,36	Tidak Valid
53	Butir 53	-.395	0,36	Tidak Valid
54	Butir 54	-.387	0,36	Valid
55	Butir 55	.369	0,36	Valid
56	Butir 56	.302	0,36	Tidak Valid

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrument ini akan dilakukan secara Internal Consistency. Pengujian dilakukan dengan cara mencobakan instrument sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrument.

Pengujian reliabilitas instrument dapat dilakukan dengan teknik belah dua dari Spearman Brown (Split halfi), KR. 20, KR. 21 dan Anova Hoyt. Berikut diberikan rumus-rumusnya:

Rumus Spearman Brown

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Dimana:

r_i = reliabilitas internal seluruh instrument

r_b = korelasi product moment antara belahan pertama dan kedua

Kriteria besarnya koefisien reliabilitasnya adalah:

0,800 - 1,000 = reliabilitas sangat kuat

0,600 - 0,799 = reliabilitas

0,400 - 0,599 = reliabilitas sedang

0,200 - 0,399 = reliabilitas rendah

0,000 - 0,199 = reliabilitas sangat rendah

Instrumen dikatakan reliable t hitung lebih besar atau sama dengan t tabel dan sebaliknya jika t hitung lebih kecil dari t tabel maka instrumen dikatakan tidak reliabel atau nilai t hitung dikonsultasikan dengan tabel interpretasi r dengan ketentuan dikatakan reliabel jika t hitung $\geq 0,600$.

Perhitungan uji reliabilitas ini menggunakan program SPSS 24 yang mendapatkan kesimpulan bahwa instrumen Tes Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union dapat dikatakan reliabel. Kategori koefisien reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.623	31

Tabel 4. Koefisien Reliabilitas Uji Coba

Nama Variabel	Koefisien Cronbach's Alpha	Keterangan Tingkat Reliabilitas
Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union	0,633	Reliabilitas

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase-persentase. Analisis merupakan usaha untuk menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan, perihal rumusan-rumusan, dan hal-hal yang diperoleh dalam penelitian. Anas Sudijono (2012: 43) menjelaskan rumus perhitungan untuk masing-masing butir dalam angket untuk menggunakan persentase yang didapat, diperoleh dengan rumusan sebagai berikut.

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

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

Keterangan :

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

P = Angka persentase

Jumlah pernyataan tes berjumlah 31 butir. skor untuk jawaban benar adalah 1, dan skor untuk jawaban yang salah adalah 0. Sehingga skor maksimal jawaban adalah 31 dan skor terendah adalah 0.

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

Tabel 5. Norma Pengkategorian

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

Keterangan :

X : Total Jawaban Responden

M : Mean

α : Standar Deviasi

Sumber: Annas Sudjono (2006,43)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

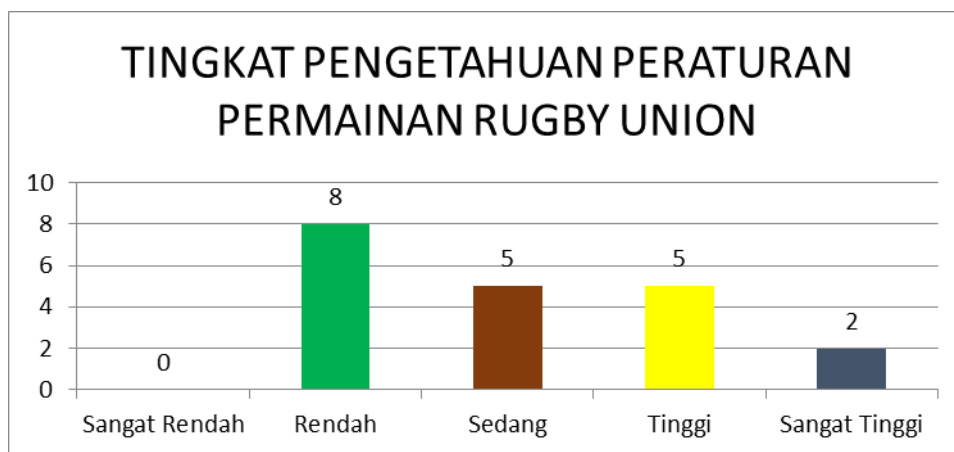
Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data, yaitu pengetahuan Tim Rugby UNY terhadap peraturan permainan Rugby Union yang diungkapkan dengan kuisioner yang berjumlah 31 butir soal, dan terbagi dalam 3 faktor, yaitu peraturan sebelum bermain, peraturan dalam permainan dan variasi permainan. Hasil analisis data penelitian pengetahuan tim Rugby UNY tentang peraturan permainan Rugby Union dipaparkan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penelitian ini menghasilkan data penelitian tentang tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017 didapat skor terendah (minimum) 17,00, skor tertinggi (maksimum) 28,00, rerata (mean) 21,80, standar deviasi (SD) 3,73. Distribusi frekuensi berdasarkan pengkategorian dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 6. Kategorisasi Data Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$X > 27,39$	2	10,00	Sangat Tinggi
$23,66 < X \leq 27,39$	5	25,00	Tinggi
$19,93 < X \leq 23,66$	5	25,00	Sedang
$16,20 < X \leq 19,93$	8	40,00	Rendah
$X \leq 16,20$	0	0,00	Sangat Rendah
Total	20	100	

Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 2 anggota tim Rugby UNY (10,00%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan Rugby Union dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 5 anggota (25,00%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan Rugby Union dengan kategori tinggi, sebanyak 5 anggota (25,00%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan Rugby Union dengan kategori sedang, sebanyak 8 anggota (40,00%) dengan kategori rendah, dan 0 anggota(0,00%) termasuk kategori sangat rendah. Apabila dilihat dari rerata skor yang diperoleh, yaitu sebesar 21,80 berada pada interval $19,93 < X \leq 23,66$. Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017 adalah sedang. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disajikan ke dalam grafik sebagai berikut :



Gambar 17 : Diagram tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017

Hasil penelitian tersenunt apabila dideskripsikan berdasarkan tiap-tiap factor adalah sebagai berikut ini :

1. Faktor Peraturan Sebelum Bermain

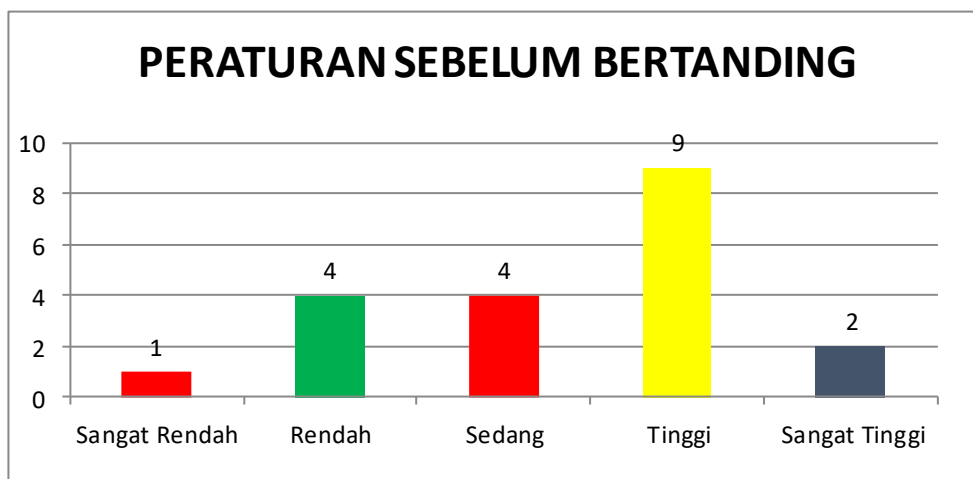
Analisis deskriptif pada data faktor peraturan sebelum bertanding dengan jumlah 5 butir soal. Hasil dari penelitian diperoleh nilai maximum dari hasil jawaban keseluruhan adalah 5,00 sedangkan nilai minimum diperoleh nilai 1,00. Skor data faktor peraturan sebelum bermain tersebut diperoleh nilai mean sebesar 3,35 dan nilai standar deviasi sebesar 1,089.

Pada penelitian ini, butir soal dengan faktor Peraturan Sebelum Bermain dijabarkan ke dalam 5 butir pernyataan. Nilai mean dan standar deviasi digunakan sebagai dasar pengkategorian data. Hasil pengkategorian data faktor Peraturan Sebelum Bermain dalam Permainan Rugby Union dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Kategorisasi Data Faktor Peraturan Sebelum Bertanding

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$X > 4,98$	2	10	Sangat Tinggi
$3,89 < X \leq 4,98$	9	45	Tinggi
$2,80 < X \leq 3,89$	4	20	Sedang
$1,71 < X \leq 2,80$	4	20	Rendah
$X \leq 1,71$	1	5	Sangat Rendah
Total	20	100	

Berdasarkan tabel tersebut diketahui sebanyak 2 responden (10 %) mempunyai tingkat pengetahuan tentang Peraturan Sebelum Bertanding dalam Permainan Rugby Union dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 9 (45%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 4 responden (20%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 4 anggota (20%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 1 anggota (5%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan anggota tim Rugby UNY 2017 terhadap Peraturan Sebelum Bertanding termasuk dalam kategori sedang.



Gambar 18. Diagram tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union factor peraturan sebelum bertandin

2. Faktor Peraturan Dalam Permainan

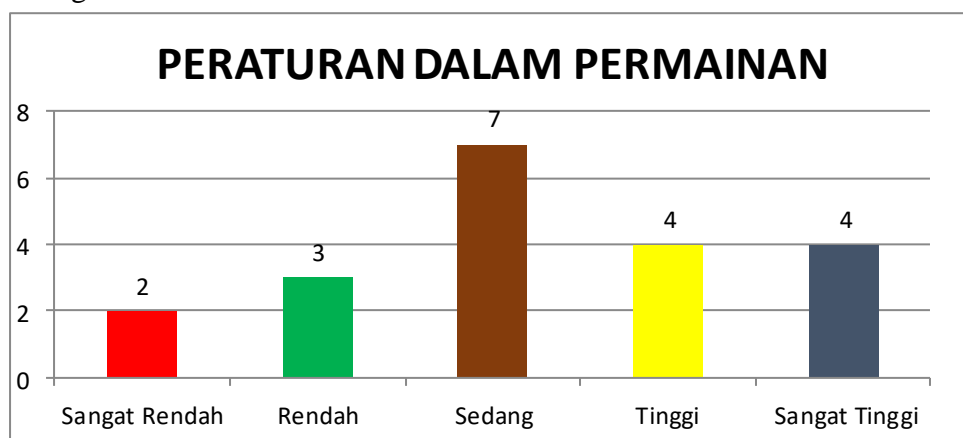
Analisis deskriptif pada data faktor Peraturan dalam Permainan diperoleh nilai maximum sebesar 18,00 dan nilai minimum sebesar 8,00 dari 20 item soal. Skor data faktor Peraturan Dalam Permainan tersebut diperoleh nilai mean (rata-rata) sebesar 13,25 dan nilai standar deviasi sebesar 3,059.

Faktor Peraturan Dalam Permainan Rugby Union merupakan faktor kedua yang digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan Tim Rugby UNY Tahun 2017 terhadap Peraturan Permainan Rugby Union. Faktor Peraturan Dalam Permainan dijabarkan ke dalam 20 butir pernyataan. Nilai mean dan standar deviasi digunakan sebagai dasar pengkategorian data. Hasil olah data tentang Peraturan Dalam Permainan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Kategorisasi Data Peraturan Dalam Permainan

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$X > 17,83$	4	20	Sangat Tinggi
$14,78 < X \leq 17,83$	4	20	Tinggi
$11,70 < X \leq 14,78$	7	35	Sedang
$8,69 < X \leq 11,70$	3	15	Rendah
$X \leq 8,60$	2	10	Sangat Rendah
Total	20	100	

Berdasarkan tabel tersebut diketahui sebanyak 4 anggota tim Rugby UNY (20%) mempunyai tingkat pengetahuan terhadap Peraturan Dalam Permainan Rugby Union dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 4 (20%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 7 anggota (35%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 3 anggota (15%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 2 responden (10%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan Peraturan Dalam Permainan termasuk dalam kategori sedang.



Gambar 19. Diagram tingkat pengetahuan peraturan permainan Rygby Union faktor peraturan dalam permainan

3. Faktor Variasi Permainan Rugby Union

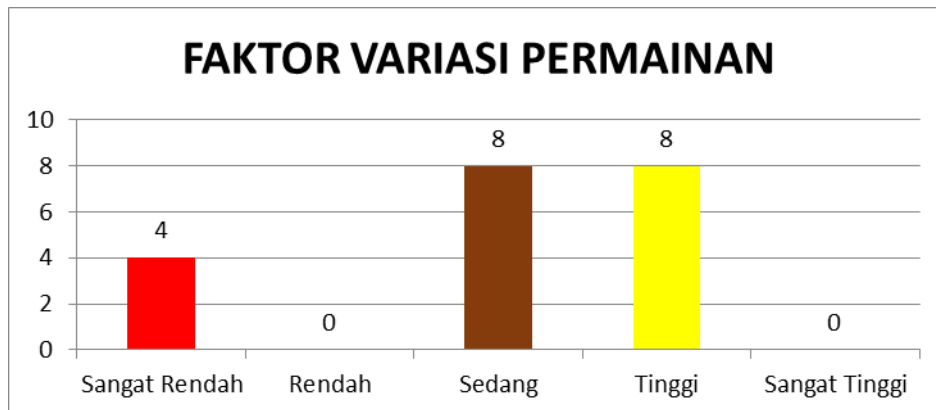
Analisis deskriptif pada data faktor variasi permainan Rugby Union dituangkan dalam 6 butir soal pernyataan dan diperoleh nilai maksimum sebesar 6,00 dan nilai minimum 4,00. Skor tersebut menghasilkan nilai mean (rerata) sebesar 5,2 dan nilai standar deviasi sebesar 0,76. Faktor variasi permainan Rugby Union merupakan faktor ketiga dalam pengukuran pengetahuan tim Rugby UNY tentang peraturan permainan Rugby Union.

Hasil pengkategorian data faktor Variasi permainan Rugby Union dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 9. Kategorisasi Data Variasi Permainan Rugby Union

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$X > 6,34$	0	0,00	Sangat Tinggi
$5,58 < X \leq 6,34$	8	40,00	Tinggi
$4,82 < X \leq 5,58$	8	40,00	Sedang
$4,06 < X \leq 4,82$	0	0,00	Rendah
$X \leq 4,06$	4	2,00	Sangat Rendah
Total	20	100	

Berdasarkan tabel tersebut diketahui sebanyak 0 responden (0,00%) mempunyai tingkat pengetahuan dalam variasi permainan Rugby Union dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 8 responden (40,00%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 8 (40%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 0 responden (0,00%) mempunyai kategori rendah, sebanyak 4 responden (20,00%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan Tim Rugby UNY 2017 terhadap variasi permainan Rugby Union termasuk dalam kategori sedang.



Gambar 20. Diagram tingkat pengetahuan peraturan permainan Rygby Union faktor peraturan dalam permainan

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta terhadap peraturan permainan Rugby Union. Penelitian dilakukan menggunakan instrumen berupa soal tes tertulis. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan perhitungan menggunakan persentase.

Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017 termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut didapatkan mean sebesar 21,80 dan standar deviasi sebesar 3,736.

Hasil penelitian menunjukkan kategori sedang ini tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta masih kurang mengetahui mengenai peraturan permainan Rugby Union sehingga masih harus diberikan pelajaran mengenai hal tersebut secara teori maupun praktik. Latihan tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta hanya dilaukan disore hari dengan waktu yang terbatas sehingga pemberian mater secara kognitif masih kurang karena menitik beratkan pada latihan dan metode bermain. Sedangkan disisi lain kesadaran mahasiswa yang tergabung dalam tim

Rugby UNY masih sangat kurang dalam hal berlatih, hal ini terbukti dengan tidak konstannya jumlah anggota yang berlatih dari waktu ke waktu. Hal ini berakibat pada tidak meratanya ilmu yang didapat oleh masing – masing pemain atau anggota tim.

Sebagian dari anggota tim Rugby UNY mampu menjawab pernyataan yang diajukan dengan baik sehingga masuk dalam kategori sedang, baik dan sangat baik. Sebagian lagi ada yang kurang baik sehingga berada dalam kategori rendah dan sangat rendah. Sedangkan secara keseluruhan berada dalam kategori sedang dengan persentase untuk faktor peraturan sebelum bermain sebesar 20,00%, faktor peraturan dalam permainan sebesar 35,00% serta faktor variasi permainan Rugby sebesar 40,00%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union tim Rugby Universitas Negeri Yoyakarta tahun 2017 berada pada kategori sedang (25%).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017 sebanyak 2 anggota tim Rigby UNY (10,00%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan Rugby Union dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 5 anggota (25,00%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan Rugby Union dengan kategori tinggi, sebanyak 5 anggota (25,00%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan Rugby Union dengan kategori sedang, sebanyak 8 anggota (40,00%) dengan kategori rendah, dan 0 anggota (0,00%) termasuk kategori sangat rendah.

Berdasarkan hasil data hasil penelitian dapat dilihat bahwa rata – rata nilai pengetahuan anggota tim Rugby UNY adalah 21,80. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017 termasuk dalam kategori sedang (25%).

B. Implikasi

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah masukan bagi pihak Pembina dan pelatih tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta, sehingga penelitian ini berimplikasi praktis pada:

1. Adanya rencana dari pihak pembina maupun Universitas untuk meningkatkan kualitas pemain Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tentang pengetahuan kognitif tentang peraturan permainan Rugby.
2. Bagi anggota tim Rugby harus ada upaya baru untuk meningkatkan semangat berlatih dan ketekunan agar dapat menambah pengetahuan dalam permainan Rugby khususnya dalam faktor peraturan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sudah dilakukan secara optimal akan tetapi masih terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan. Keterbatasan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Instrumen yang gugur pada saat uji coba langsung dihilangkan dan di ambil instrumen yang valid yang digunakan untuk penelitian
2. Pada saat pengambilan data penelitian ada beberapa anggota dari tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta yang sedang pulang kampung, sehingga tidak dapat diambil data.
3. Sulit menentukan waktu penelitian karena sedang musim libur kuliah.
4. Uji coba instrument tidak menggunakan batas waktu mengerjakan sehingga membuat banyak soal menjadi tidak valid.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Kepada seluruh pemain dan anggota tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta sebaiknya menambah kesadaran untuk rajin dan giat dalam berlatih dan belajar, sehingga dapat menyerap ilmu latihan baik secara praktek maupun teori.
2. Kepada pelatih tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta alangkah baiknya memberikan beberapa materi secara teori agar dapat menambah pengetahuan kognitif pemain khususnya untuk pemain baru.
3. Kepada seluruh pihak dan jajaran petinggi Universitas Negeri Yogyakarta alangkah baiknya jika memberikan dukungan penuh kepada tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta agar kedepannya dapat menambah prestasi yang baik untuk mengangkat nama baik Universitas Negeri Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Bettina Weiss dkk.(2006). *Embedded Systems Exams With True/False Question : A Case Study*. Vienna. Vienna University of Technology
- Dede Kiasworo. (2011). *Tingkat Pengeraguan Mahasiswa Prodi PJKR 2008 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Tentang Suplemen Makanan*. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY
- Imam Gunawan.(2012). *Taksonomi Bloom – revisi Ranah Kognitif Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. Madiun.
- Indah Prasetyowati Tri Purnama Sari.(2014). *Tingkat Pengetahuan Tentang Pentingnya Mengonsumsi Air Mineral Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri Keputran A Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia.2.hal.55-61
- Internatioanl Rugby Board (2010). *A Beginner's Guide to Rugby Union*. Ireland:IRB
- Nana Sudjana (2013).*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung.PT Remaja Rosdakarya.
- Nick Leonard (2004). *Rules for Youth Tag Rugby*.www.tagrugby.org
- Notoatmodjo, S. (2007).*Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Rita Eka Izzaty dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono.(2015).*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Swatika, Setya P.(2013).*Tingkat Pengetahuan Fast Break Anggota Ekstrakurikuler Bolabasket SMA Negeri Yogyakarta Tahun 2013*. Skripsi Yogyakarta :FIK UNY
- Tony biscombe & Peter Dreweet. (2010). *Second Edition Rugby Steps To Success*.United State : uman Kinetics

Triani Hastuti.(2011).*Pemahaman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY Tahun 2010 Terhadap Peraturan Permainan Bolabasket*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia 8. Hal 134 -137

World rugby.(2016).*Laws Of The Game Rugby Union*.Irlandia. World Rugby tmp

LAMPIRAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA

Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 282

Nomor : 225/POR/XII/2016
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

29 Desember 2016

Kepada : Yth. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
Universitas Negeri Yogyakarta


Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : TEGUH SATRIA JATI
NIM : 13601241106
Judul Skripsi : TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI FIK UNY TAHUN 2014 TERHADAP DASAR-DASAR PERMAINAN RUGBY .

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Jurusan POR,


Dr. Gurtur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001.



Permohonan Expert Judgement

Hal : Surat Permohonan menjadi Expert Judgement

Lamp : Angket Penelitian

Kepada

Yth. Abdul Mahfudin Alim, S.Pd.Kor.,M.Pd
Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul "Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union Tim Rugby Unniversitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017", maka dengan ini saya mohon bapak untuk berkenan menjadi *Expert Judgement* terhadap angket penelitian saya. Masukan dari bapak sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar bapak berkenan degan permohonan ini. Atas perhatiannya saya sampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 7 April 2017

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi



Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 198205222009121006

Peneliti



Teguh Satria Jati
NIM. 13601241106

Komentar :

- kisi-kisi lembar pas dengan judulnya
- Bahasa asng dibuat miring
- kisi-kisi dibuat lebih jelas dan detail
dikasih Indikator yang benar sesuai buku panduan
- Jangan membuat pertanyaan yang memiliki makna ganda

Saran :

- kisi-kisi dan soal disesuaikan dengan
buku panduan rugby union
- Soal yang sudah jadi dicatke lagi penempatannya

Kesimpulan :

Panduan Angket Penelitian ini dinyatakan :

- a. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan tanpa revisi.
- b. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan dengan revisi sesuai saran.
- c. Belum layak dilakukan pengambilan data ke lapangan.

Expert Judgement,



Abdul Mahfudin Alim, S.Pd.Kor.,M.Pd

NIP. 198506092014041001



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 111.a/UN.34.16/PP/2017.

02 Juni 2017.

Lamp. : 1Eks.

Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.

Kepada Yth.

Pengelola TIM Rugby UNJ

Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur, DKI Jakarta.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahraagaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Teguh Satria Jati.
NIM : 13601241106.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).
Dosen Pembimbing : Aris Fajar Pambudi S.Pd., M.Or.
NIP : 198205222009121006.

Uji Coba Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 7 Juni s.d 9 Juni 2017.
Tempat/Objek : TIM Rugby UNJ Jakarta.
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union TIM Rugby Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

- 1. Kaprodi PJKR.**
- 2. Pembimbing TAS.**
- 3. Mahasiswa ybs.**



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 311/UN.34.16/PP/2017.

05 Juli 2017.

Lamp. : 1Eks

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

**Kepada Yth.
Pengelola Tim Rugby UNY
Jl. Kolombo No.01 Yogyakarta.**

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahraagaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Teguh Satria Jati.
NIM : 13601241106.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).
Dosen Pembimbing : Aris Fajar Pambudi S.Pd., M.Or.
NIP : 198205222009121006.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 10 Juli s.d 21 Juli 2017.
Tempat/Objek : Tim Rugby UNY.
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union Tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :
1. Kaprodi PJKR.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.



**KOMUNITAS MAHASISWA OLAHRAGA RUGBY
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Sekretariat : Jalan Colombo No.1 Yogyakarta, 55281

e-mail: rugby.uny@gmail.com



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomer : 07/13/VII/2017

Pengurus Komunitas Rugby Universitas Negeri Yogyakarta dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Teguh Satria Jati
NIM : 13601241106
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehata dan Rekreasi
Dosen Pembimbing : Aris Fajar Pambudi, S.Pd, .M.Or.
NIP : 198205222009121006
Waktu : 10 Juli s.d 21 Juli 2017

Telah melakukan penelitian di Komunitas Rugby Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul skripsi : **Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union Tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017.**

Demikian rekomendasi izin penelitian ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya dan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Ketua Tim Rugby

Ridwan Afif
NIM : 15601241038

Yogyakarta, 9 Juli 2017

Pembina Tim Rugby UNY

Abdul Mahfudin Alim, M.Pd
NIP : 198506092014041001

Lampiran 6 : Soal Tes Uji Coba

TES TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN

RUGBY UNION

Nama :

Prodi :

Petunjuk Pegisian

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan baik dan teliti
2. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan apa yang anda ketahui, dengan memberi tanda (v)
3. Alternatif jawaban sebagai berikut:

Benar dan Salah





Contoh :




No	Pernyataan	Benar	Salah
1	Bola Rugby berbentuk oval	V	

No	Pernyataan	Benar	Salah
1	Lapangan rugby union standar adalah berukuran panjang 94 - 100 meter dan lebar 68 - 70 meter	V	
2	Tiang gawang rugby memiliki tinggi minimal 4,4 meter dan jarak antara kedua tiang adalah 4,6 meter.		V
3	Bola Rugby standar memiliki panjang 250-295 milimeter		V
4	Keliling bola Rugby (ujung ke ujung) adalah 740-770 milimeter	V	
5	Bola Rugby memiliki berat antara 410 – 460 gram	V	
6	Permainan Rugby union pada umumnya dimainkan oleh 15 pemain di lapangan	V	
7	Pergantian pemain dalam permainan Rugby Union internasional maksimal 5 kali		V

8	Pergantian pemain dapat dilakukan saat bola mati dan mendapat izin dari wasit pertandingan	V	
9	Dalam permainan Rugby Union tidak diwajibkan menggunakan helm atau pelindung kepala	V	
10	Gum shield atau pelindung gigi bukan merupakan peralatan wajib bagi setiap pemain		V
11	Pemain tidak boleh memakai sarung tangan berjari	V	
12	Waktu permainan Rugby Union adalah 2 kali 40 menit	V	
13	Lama waktu istirahat yang diberikan selama antara jeda babak adalah 15 menit	V	
14	Posisi dalam permainan Rugby dibagi menjadi 3 bagian yaitu Pemain depan, tengah dan belakang		V
15	Pemain dengan nomer punggung 1 dan 3 dalam Rugby Union 15's biasa disebut dengan istilah Props	V	
16	Flankers adalah pemain nomer punggung 4 dan 5 dalam permainan rugby union		V
17	Apabila seorang pemain berhasil melakukan try maka tim tersebut mendapatkan poin 5	V	
18	Jika seorang pemain mencetak angka dari tendangan pinalti karena pemain lawan bermain kotor maka mendapat poin 5		V
19	Jila seorang pemain mencetak angka dengan drop goal maka mendapat 3 poin	V	
20	Tendangan konversi hanya boleh dilakukan oleh pemain yang berhasil mencetak try		V
21	Ketika seorang pemain berusaha merebut bola tetapi dengan cara mendorong bagian selain bahu maka akan diberikan hukuman tendangan pinalti	V	
22	Bila seorang pemain gagal membawa bola seperti menjatuhkannya atau memantulkannya dengan tangan ataupun lengan sementara bola terus melaju ke depan, maka hal itu disebut knock-on	V	
23	Kick off adalah tendangan untuk memulai permainan dalam permainan rugby union	V	
24	Hasil tendangan kick off minimal harus melambung sejauh 5 meter sebelum menyentuh tanah		V
25	Dalam permainan rugby union tackle boleh dilakukan kepada semua pemain baik pembawa bola ataupun yang tidak membawa bola		V

26	Seorang pemain yang terkena tackle dan jatuh ke tanah wajib melepaskan bola	V	
27		Gambar tersebut adalah posisi saat melakukan maul	V
28	Ketika seorang pemain berhasil melakukan tangkapan bersih hasil tendangan lawan di dalam garis 22 dan berteriak mark maka pemain tersebut tidak boleh ditackle oleh pemain lawan	V	
29	Jika seorang pemain melakukan mark maka pemain tersebut wajib melakukan tendangan	V	
30		Gambar tersebut adalah posisi saat melakukan Line -Out	V
31	Tujuan dari line – out adalah untuk memulai kembali permainan dengan aman, cepat dan adil	V	
32	Scrum adalah salah satu cara untuk memulai kembali permainan dalam sebuah permainan Rugby Union	V	
33	Scrum bisa dilakukan saat bola tidak bisa dimainkan karena maul/ ruck	V	
34	Fly half, center dan Wing adalah pemain yang berperan dalam membentuk formasi scrum		V
35	Scrum half adalah pemain yang bertugas melemparkan bola ke dalam scrum	V	
36	Pinalti adalah salah satu cara untuk memulai kembali permainan dalam permainan Rugby Union	V	
37	Jika seorang pemain berniat untuk memasukkan bola ke gawang saat mendapat pinalti maka pemain tersebut harus memberi isyarat kepada wasit	V	
38	Tendangan bebas diberikan sebagai ganjaran untuk pelanggaran - pelanggaran keras		V

39		Apabila seorang pemain berhasil melakukan try tetapi terkena tackle maka tidak mendapat poin		V
40		Try mungkin dapat dicetak melalui scrum	V	
41		Mencetak try hanya boleh diarea gawang (diantara tiang dan tiang)		V
42		Rugby Union Seven's dan Ten's merupakan variasi dari permainan Rugby Union	V	
43		Rugby Union Seven's adalah variasi dari permainan Rugby Union yang dimainkan oleh 7 pemain	V	
44		Lama permainan Rugby Union Seven's adalah 2 x 8 menit		V
45		Dalam permainan Rugby Seven's pergantian pemain maksimal 3 kali dalam satu pertandingan		V
46		Dalam Rugby Union Seven's scrum hanya dilakukan oleh 3 pemain dari masing – masing tim	V	
47		Rugby Union Ten's adalah variasi permainan Rugby Union yang dimainkan oleh maksimal 10 pemain dalam satu tim	V	
48		Dalam permainan Rugby Ten's pergantian pemain maksimal 3 kali dalam satu pertandingan		V
49		Lama waktu pertandingan Rugby Union Ten's adalah 2 x 10 menit	V	
50		Scrum dalam permainan Rugby Unio Ten's dibentuk oleh 5 pemain dalam satu tim	V	
51		Gambar disamping adalah sinyal wasit apabila terjadi freekick		V
52		Gambar disamping adalah sinyal wasit apabila terjadi Pinalti		V
53		Gambar disamping adalah sinyal wasit apabila terjadi Knock On	V	

54		Gambar disamping adalah sinyal wasit apabila terjadi Pelanggaran (memukul)	V	
55		Gambar disamping adalah isyarat wasit untuk membentuk scrum	V	
56		Gambar disamping adalah sinyal wasit untuk mengakhiri pertandingan		V

Lampiran 8 : Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

VALIDITAS INSTRUMEN

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	88.38	51.648	-.512	.616
item_2	88.24	49.290	-.178	.595
item_3	88.38	45.648	.473	.563
item_4	88.29	45.414	.638	.559
item_5	88.52	51.162	-.391	.613
item_6	88.57	45.657	.396	.565
item_7	88.14	48.629	.000	.587
item_8	88.14	48.629	.000	.587
item_9	88.38	49.848	-.229	.601
item_10	88.38	46.048	.404	.567
item_11	88.38	46.248	.369	.569
item_12	88.67	44.233	.607	.550
item_13	88.52	52.362	-.553	.622
item_14	88.14	48.629	.000	.587
item_15	88.62	45.548	.408	.564
item_16	88.43	44.557	.624	.552
item_17	88.33	45.133	.617	.557
item_18	88.52	45.962	.359	.567
item_19	88.38	51.048	-.418	.611
item_20	88.14	48.629	.000	.587
item_21	88.33	51.933	-.598	.617
item_22	88.48	44.462	.611	.552
item_23	88.38	50.048	-.261	.603
item_24	88.29	46.614	.385	.571
item_25	88.29	46.614	.385	.571
item_26	88.14	48.629	.000	.587
item_27	88.33	51.733	-.564	.616
item_28	88.38	51.048	-.418	.611

item_29	88.76	45.390	.446	.562
item_30	88.52	44.762	.544	.555
item_31	88.29	46.614	.385	.571
item_32	88.33	46.533	.352	.571
item_33	88.19	48.762	-.059	.589
item_34	88.14	48.629	.000	.587
item_35	88.48	46.262	.325	.570
item_36	88.14	48.629	.000	.587
item_37	88.38	45.448	.508	.561
item_38	88.33	45.533	.540	.561
item_39	88.33	48.533	-.012	.589
item_40	88.38	51.448	-.481	.614
item_41	88.48	48.462	-.010	.590
item_42	88.38	46.448	.335	.571
item_43	88.29	49.214	-.142	.595
item_44	88.38	51.048	-.418	.611
item_45	88.33	46.333	.389	.569
item_46	88.29	47.014	.302	.575
item_47	88.14	48.629	.000	.587
item_48	88.14	48.629	.000	.587
item_49	88.29	46.214	.469	.567
item_50	88.29	50.614	-.414	.606
item_51	88.33	46.133	.427	.567
item_52	88.24	47.490	.253	.578
item_53	88.33	50.733	-.395	.608
item_54	88.38	50.848	-.387	.609
item_55	88.38	46.248	.369	.569
item_56	88.29	47.014	.302	.575
total_skor	44.57	12.157	1.000	.311

$df = n - 2$

$df = 21 - 2 = 19$

$r_{table} = 0,36$

item dikatakan valid apabila : $r_{hitung} > r_{table}$

item dikatakan tidak valid apabila : $r_{hitung} < r_{table}$

RELIABILITAS INSTRUMEN

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	21	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	21	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.623	31

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	22.05	16.148	-.449	.671
soal_2	22.05	13.348	.384	.595
soal_3	21.95	12.848	.695	.572
soal_4	22.19	15.662	-.291	.663
soal_5	22.24	13.090	.385	.591
soal_6	22.05	13.048	.483	.584
soal_7	22.05	14.148	.129	.619
soal_8	22.33	12.733	.484	.579
soal_9	22.29	13.514	.262	.605
soal_10	22.10	12.290	.695	.559
soal_11	22.00	12.800	.625	.573
soal_12	22.19	13.962	.149	.618
soal_13	22.05	15.748	-.340	.662
soal_14	22.14	12.829	.491	.580
soal_15	21.95	13.648	.372	.600
soal_16	21.95	13.848	.294	.606
soal_17	22.00	15.900	-.405	.663
soal_18	22.05	16.348	-.503	.675

soal_19	22.43	12.757	.494	.579
soal_20	22.19	12.562	.553	.572
soal_21	21.95	13.548	.411	.596
soal_22	22.05	13.348	.384	.595
soal_23	22.00	13.100	.515	.584
soal_24	22.05	15.848	-.367	.664
soal_25	22.00	13.400	.407	.594
soal_26	21.95	13.348	.491	.590
soal_27	21.95	15.448	-.289	.650
soal_28	22.00	13.600	.337	.601
soal_29	22.00	15.500	-.284	.654
soal_30	22.05	16.348	-.503	.675
soal_31	22.05	13.248	.417	.591

Lampiran 9 : Lembar Soal Tes Penelitian

**TES TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN
RUGBY UNION**

Nama :

Prodi :

Jenis Kelamin :


Petunjuk Pegisian

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan baik dan teliti
2. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan apa yang anda ketahui, dengan memberi tanda (v)
Arternatif jawaban sebagai berikut:
Benar dan Salah
Contoh :

No	Pernyataan	Benar	Salah
1	Bola Rugby berbentuk oval	V	

No	Pernyataan	Benar	Salah
1	Lapangan rugby union standar adalah berukuran panjang 94 - 100 meter dan lebar 68 - 70 meter	V	
2	Bola Rugby standar memiliki panjang 250-295 milimeter		V
3	<i>Gum shield</i> atau pelindung gigi bukan merupakan peralatan wajib bagi setiap pemain		V
4	Tendangan konversi hanya boleh dilakukan oleh pemain yang berhasil mencetak try		V
5	Scrum adalah satu-satunya cara untuk memulai kembali permainan dalam sebuah permainan Rugby Union		V
6	<i>center</i> adalah salah satu pemain yang berperan dalam membentuk formasi <i>scrum</i>		V
7	Jika seorang pemain berniat untuk memasukkan bola ke gawang saat mendapat pinalti maka pemain tersebut harus memberi isyarat kepada wasit	V	
8	Tendangan bebas diberikan sebagai ganjaran untuk		V

	pelanggaran - pelanggaran keras		
9	Pergantian pemain dalam permainan Rugby Union internasional maksimal 5 kali		V
10	Ketika seorang pemain berusaha merebut bola tetapi dengan cara mendorong bagian selain bahu maka akan diberikan hukuman tendangan pinalti	V	
11	<i>Kick off</i> adalah tendangan untuk memulai permainan dalam permainan rugby union	V	
12	Ketika seorang pemain berhasil melakukan tangkapan bersih hasil tendangan lawan di dalam garis 22 dan berteriak mark maka pemain tersebut tidak boleh ditackle oleh pemain lawan	V	
13	Gambar tersebut adalah posisi saat melakukan maul 		V
14	Pinalti adalah salah satu cara untuk memulai kembali permainan dalam permainan Rugby Union	V	
15	Rugby Union Seven's adalah variasi dari permainan Rugby Union yang dimainkan oleh 7 pemain	V	
16	Dalam Rugby Union Seven's scrum hanya dilakukan oleh 3 pemain dari masing – masing tim	V	
17	Lama permainan Rugby Union Seven's adalah 2 x 8 menit		V
18	Scrum dalam permainan Rugby Unio Ten's dibentuk oleh 5 pemain dalam satu tim	V	
19	Dalam permainan Rugby Seven's pergantian pemain maksimal 3 kali dalam satu pertandingan		V
20	<i>Try</i> mungkin dapat dicetak melalui <i>scrum</i>	V	

21	Dalam permainan Rugby Ten's pergantian pemain maksimal 3 kali dalam satu pertandingan		V
22	<i>Flankers</i> adalah pemain nomer punggung 4 dan 5 dalam permainan rugby union		V
23	Jika seorang pemain mencetak angka dari tendangan pinalti karena pemain lawan bermain kotor maka mendapat poin 5		V
24	Gambar disamping adalah isyarat wasit untuk membentuk <i>scrum</i> 	V	
25	Scrum bisa dilakukan saat bola tidak bisa dimainkan karena maul/ ruck	V	
26	Mencetak <i>try</i> hanya boleh diarea gawang (diantara tiang dan tiang)		V
27	Jika seorang pemain melakukan <i>mark</i> maka pemain tersebut wajib melakukan tendangan	V	
28	Pergantian pemain dapat dilakukan saat bola mati dan mendapat izin dari wasit pertandingan	V	
29	Pemain tidak boleh memakai sarung tangan berjari	V	
30	Hasil tendangan <i>kick off</i> minimal harus melambung sejauh 5 meter sebelum menyentuh tanah		V
31	Tujuan dari <i>line – out</i> adalah untuk memulai kembali permainan dengan adil	V	

Lampiran 10 : Data Penelitian

No	SOAL																														Jumlah	Tahun Masuk		
	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	29	30			31	
1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25	2015
2	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	21	2016
3	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	21	2016	
4	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	24	2015	
5	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	2015	
6	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	27	2015	
7	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	2017	
8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	2015	
9	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	18	2017	
10	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	22	2015	
11	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	17	2016	
12	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	2015	
13	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	19	2016	
14	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	18	2016
15	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	19	2016	
16	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	20	2016	
17	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	2016		
18	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	23	2015		
19	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	17	2017	
20	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	20	2016		

Lampiran 11 : Hasil Uji Deskriptif Data Penelitian

Standart Deviasi Hasil Penelitian (Data Tim)

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
data1	20	17	28	21.80	3.736
Valid N (listwise)	20				

Standart deviasi Faktor Peraturan Sebelum Bertanding

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
data1	20	1	5	3.35	1.089
Valid N (listwise)	20				

Standart Deviasi Faktor Peraturan dalam Permainan

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
data1	20	8	18	13.25	3.059
Valid N (listwise)	20				

Standar Deviasi Variasi Permainan

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
data1	20	4	6	5.20	.768
Valid N (listwise)	20				

Lampiran 12 : Dokumentasi





