

**TINGKAT KEPUASAN SISWA TERHADAP JASA LAYANAN  
PENGUNAAN SARANA DAN PRASARANA  
EKSTRAKURIKULER GULAT DI SMA N I  
SRANDAKAN BANTUL  
TAHUN 2018**

**SKRIPSI**

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



Oleh:  
Silvia Tetra Oktavia  
NIM. 14601241054

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT KEPUASAN SISWA TERHADAP SARANA DAN  
PRASARANA EKSTRAKURIKULER GULAT  
DI SMA NEGERI 1 SRANDAKAN BANTUL  
TAHUN 2018**

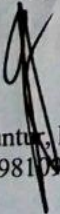
Disusun Oleh:

Silvia Tetra Oktavia  
NIM. 14601241054

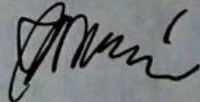
telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang  
bersangkutan.

Yogyakarta, Maret 2018

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

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

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,

  
Ahmad Rithaudin, M.Or  
NIP. 198101252006041001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silvia Tetra Oktavia  
NIM : 14601241054  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TAS : Tingkat Kepuasan Siswa terhadap Jasa Layanan Penggunaan Sarana dan Prasarana Ekstrakurikuler Gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul Tahun 2018

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, Maret 2018  
Yang Menyatakan,



Silvia Tetra Oktavia  
NIM. 14601241054

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**TINGKAT KEPUASAN SISWA TERHADAP JASA LAYANAN  
PENGUNAAN SARANA DAN PRASARANA  
EKSTRAKURIKULER GULAT DI SMA N 1  
SRANDAKAN BANTUL  
TAHUN 2018**

Disusun Oleh:

Silvia Tetra Oktavia  
NIM. 14601241054

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri

Yogyakarta


Pada tanggal 20 Maret 2018

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ahmad Rithaudin, M.Or Ketua Penguji/Pembimbing		23/3 18
Hedi Ardiyanto H, M.Or Sekretaris Penguji		22/3 18
Dr. Subagyo Penguji I		22/3 18

Yogyakarta, Maret 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

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

## **MOTTO**

1. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah apa yang ada pada sesuatu kaum sehingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka sendiri (al-Ra'd 13:11).
2. Setiap kamu merasa beruntung, Percayalah doa ibumu telah didengar (Silvia)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Teruntuk kedua orang tuaku Bapak Gunarto dan Ibu Padminingsih atas semua yang diberikan. Doa, motivasi, nasehat, kasih dan cinta yang tak terhingga. Doa kalian adalah jalan kemudahanku, motivasi kalian adalah semangatku, nasehat kalian adalah saran terbaik untukku, kasih dan cinta kalian adalah anugrah. Beribu ucapan terimakasih tidaklah cukup untuk menggantikan apa yang kalian berikan.
2. Teruntuk adik laki-lakiku Arka Ananta Seta yang selalu membuat keceriaan setiap harinya.

**TINGKAT KEPUASAN SISWA TERHADAP JASA LAYANAN  
PENGUNAAN SARANA DAN PRASARANA  
EKSTRAKURIKULER GULAT DI SMA N I  
SRANDAKAN BANTUL  
TAHUN 2018**

**Oleh:**

Silvia Tetra Oktavia  
NIM. 14601241054

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat kepuasan siswa terhadap jasa layanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul yang berjumlah 17 siswa, yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap jasa layanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,88% (1 siswa), “rendah” sebesar 29,41% (5 siswa), “cukup” sebesar 29,41% (5 siswa), “tinggi” sebesar 35,29% (6 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

Kata kunci: tingkat kepuasan, sarana dan prasarana, ekstrakurikuler gulat

## 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 Kepuasan Siswa terhadap Jasa Layanan Penggunaan Sarana dan Prasarana Ekstrakurikuler Gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul Tahun 2018“ 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. Ahmad Ritahudin, M.Or., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Dr. Guntur., 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 Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Srandakan Bantul, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Para pengurus di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Terimakasih untuk kekasihku Bripda Herjati Nur Wijanarko yang senantiasa memberikan motivasi, semangat dan selalu ada disaat kondisi apapun.

9. Terimakasih Aflaharani Uhacham sahabatku, yang tidak pernah lelah memberi motivasi dan semangat setiap saat. Yang selalu ada ketika masa-masa sulitku.
10. Semua teman-teman PJKR 2014 yang selalu memberikan semangat, serta buat seseorang yang selalu memberikan motivasi, doa, dan dorongan.

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, Februari 2018  
Penulis,

Silvia Tetra Oktavia  
NIM. 14601241054

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	8
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Hakikat Kepuasan.....	9
2. Kualitas Layanan .....	16
3. Pengertian Sarana dan Prasarana.....	19
4. Profil Ekstrakurikuler Gulat di SMA Negeri 1 Srandakan.....	22
5. Hakikat Olahraga Gulat .....	31
B. Penelitian yang Relevan .....	39
C. Kerangka Berpikir .....	40
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	42
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	42
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	42
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	44
F. Teknik Analisis Data .....	46
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	48
1. Faktor Keandalan ( <i>Reliability</i> ) .....	50

2. Faktor Ketanggapan ( <i>Responsiveness</i> ).....	52
3. Faktor Keyakinan ( <i>Assurance</i> ).....	54
4. Faktor Empati ( <i>Empathy</i> ).....	56
5. Faktor Bberwujud ( <i>Tangibles</i> ).....	58
B. Pembahasan .....	60
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	65
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	67
B. Implikasi.....	67
C. Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>72</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kepuasan Pelanggan .....	15
Gambar 2. Ruangan dan Matras untuk Latihan Ekstrakurikuler Gulat .....	26
Gambar 3. Ban untuk Latihan Beban .....	27
Gambar 4. Barbel untuk Latihan Kekuatan .....	27
Gambar 5. Sepatu untuk Olahraga Gulat .....	28
Gambar 6. Boneka untuk Latihan Bantingan .....	28
Gambar 7. Baju untuk Olahraga Gulat .....	29
Gambar 8. Sepeda Elektrik .....	29
Gambar 9. Alat Timbangan Berat Badan .....	30
Gambar 10. Alat Latihan <i>Pull Up</i> .....	30
Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Kepuasan Siswa terhadap Jasa Pelayanan Penggunaan Sarana dan Prasarana Ekstrakurikuler Gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul .....	49
Gambar 12. Diagram Batang Faktor Keandalan ( <i>Reliability</i> ) .....	51
Gambar 13. Diagram Batang Faktor Ketanggapan ( <i>Responsiveness</i> ) .....	53
Gambar 14. Diagram Batang Faktor Keyakinan ( <i>Assurance</i> ) .....	55
Gambar 15. Diagram Batang Faktor Empati ( <i>Emphaty</i> ) .....	57
Gambar 16. Diagram Batang Faktor Berwujud ( <i>Tangibles</i> ) .....	59

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kelas Pertandingan Gulat.....	38
Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket.....	44
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen.....	45
Tabel 4. Norma Penilaian.....	46
Tabel 5. Deskriptif Statistik Tingkat Kepuasan Siswa terhadap Jasa Pelayanan Penggunaan Sarana dan Prasarana Ekstrakurikuler Gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.....	48
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat Kepuasan Siswa terhadap Jasa Pelayanan Penggunaan Sarana dan Prasarana Ekstrakurikuler Gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.....	49
Tabel 7. Deskriptif Statistik Faktor Keandalan ( <i>Reliability</i> ).....	50
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Faktor Keandalan ( <i>Reliability</i> ) .....	51
Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Ketanggapan ( <i>Responsivennes</i> ) .....	52
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Faktor Ketanggapan ( <i>Responsivennes</i> ).....	53
Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Keyakinan ( <i>Assurance</i> ) .....	54
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Faktor Keyakinan ( <i>Assurance</i> ) .....	55
Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Empati ( <i>Emphaty</i> ).....	56
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Faktor Empati ( <i>Emphaty</i> ) .....	57
Tabel 15. Deskriptif Statistik Faktor Berwujud ( <i>Tangibles</i> ).....	58
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Faktor Berwujud ( <i>Tangibles</i> ).....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Angket .....	73
Lampiran 2. Data Penelitian.....	76
Lampiran 3. Deskriptif Statistik.....	77
Lampiran 4. Surat Observasi dari Fakultas .....	80
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	81
Lampiran 6. Surat Keterangan dari Kesbangpol .....	82
Lampiran 7. Surat Keterangan dari Dikpora .....	83
Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian dri Sekolah.....	84
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian.....	85

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pendidikan dapat dilakukan oleh semua elemen masyarakat melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal, dimana jalur pendidikan ini dijadikan wahana untuk mengembangkan potensi-potensi diri bagi setiap individunya. Pada umumnya proses pendidikan ini banyak dilakukan di sekolah melalui jalur pendidikan formal. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal berfungsi untuk memberikan bekal pengetahuan, keterampilan serta kemampuan yang dibutuhkan siswa agar dapat memiliki modal di masa depan secara utuh serta tersalurkannya bakat dan potensi diri yang dimilikinya. Didalam proses pendidikan di sekolah terbagi tiga kegiatan pembelajaran, yaitu intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler. Sehubungan dengan kegiatan ekstrakurikuler dijelaskan oleh Lutan (2001: 23), yakni,

Program ekstrakurikuler merupakan bagian integral dari proses belajar yang menekankan pada pemenuhan kebutuhan anak didik. Antara kegiatan intra dan ekstra kedua-duanya tak dapat dipisahkan. Bahkan kegiatan ekstrakurikuler perpanjangan, pelengkap atau penguat kegiatan intra untuk menyalurkan bakat atau pendorong perkembangan potensi didik hingga mencapai taraf maksimum.

Kebutuhan belajar siswa diharapkan terpenuhi melalui kegiatan ekstrakurikuler selain juga belajar dalam intrakurikuler. Bakat dan minat terhadap suatu kegiatan yang diprogramkan dalam kegiatan ekstrakurikuler diharapkan pula dapat tersalurkan, sehingga potensi siswa dapat berkembang secara maksimal. Selain itu kegiatan ekstrakurikuler yang terprogram dapat memberikan nilai-nilai positif bagi siswa dalam pemanfaatan waktu luang siswa sehingga

siswa selalu mengisi waktu luang dengan melakukan kegiatan yang bermanfaat bagi dirinya, sebagai contoh adalah ekstrakurikuler olahraga. Dengan mengikuti ekstrakurikuler olahraga, selain untuk mengisi waktu luang juga dapat menjadi wahana untuk mengembangkan bakat dan kemampuan. Kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan oleh sekolah sangat beragam, hal tersebut dikarenakan sangat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan dari berbagai pihak seperti sekolah, guru, siswa atau peserta didik maupun dari pihak komite sekolah. Salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang cukup diminati oleh siswa adalah kegiatan ekstrakurikuler olahraga.

SMA Negeri 1 Srandakan Bantul merupakan satu sekolah yang menyelenggarakan ekstrakurikuler olahraga yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa. Salah satu ekstrakurikuler yang diadakan adalah olahraga gulat. Ekstrakurikuler gulat cukup diminati oleh siswa di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul, tercatat ada 17 siswa yang mengikuti, terdiri atas 9 siswa putra dan 8 siswa putri. Ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul dilaksanakan satu kali dalam satu minggu, yaitu hari Senin pukul 15.30-17.00 WIB. Ruangan yang digunakan untuk latihan yaitu di gedung aula sekolah. Ruangan tersebut berukuran 10x10 meter, yang sebenarnya kurang ideal karena matras gulat yang standar berukuran 12x12 meter. Beberapa prestasi yang telah didapatkan dari tahun 2017 antara lain, juara 1 POPWIL tahun 2017, juara III POPWIL tahun 2017, dan pada tahun 2016 di antaranya juara I putra POPDA tahun 2016, juara I putri POPDA tahun 2016.

Gulat merupakan olahraga prestasi yang mempunyai ciri khas, yaitu olahraga yang dilakukan oleh dua orang yang saling menjatuhkan atau membanting, menguasai dan mengunci lawannya dalam keadaan terlentang dengan menggunakan teknik yang benar sehingga tidak membahayakan keselamatan lawannya (Hadi, 2004: 1-2). Manfaat yang diperoleh dari ekstrakurikuler ini yaitu menjadikan siswa lebih percaya diri, lebih merasakan aman dan nyaman dari gangguan apapun, lebih bisa bertanggungjawab, dan mampu menjadi pribadi yang mandiri. Melalui kegiatan ekstrakurikuler olahraga di samping siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuannya, kegiatan ekstrakurikuler juga dapat dimanfaatkan sebagai upaya untuk melakukan pemantauan dan pengembangan bakat, pembinaan, pemantapan prestasi dan pembentukan nilai-nilai kepribadian siswa, yang meliputi: kerjasama, saling menghargai, sportivitas, semangat, dan percaya diri (Nurchahyo dan Hermawan, 2016: 4).

Kelangsungan dan kelancaran kegiatan ekstrakurikuler gulat didukung prasarana dan sarana yang baik. Guna mendorong tumbuhnya minat masyarakat dalam melakukan kegiatan olahraga, harus diimbangi dengan tersedianya fasilitas olahraga yang memadai. Prasarana dan sarana yang berkualitas merupakan tuntutan yang harus dipenuhi guna menunjang kegiatan latihan sehingga prestasi maksimal dapat tercapai. Tanpa adanya prasarana dan sarana yang baik maka akan terganggu segala kegiatan bahkan mungkin akan terhenti.

Menurut Suryobroto (dalam Saryono dan Hutomo, 2016: 3) sarana atau alat adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan

jasmani olahraga dan kesehatan, mudah dipindah bahkan dibawa oleh pelakunya/siswa. Sarana atau alat sangat penting dalam memberikan motivasi anak didik untuk bergerak aktif, sehingga siswa sanggup melakukan aktivitas dengan sesungguhnya dan akhirnya tujuan aktivitas dapat tercapai. Prasarana adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran penjas, bersifat permanen atau tidak dapat dipindahkan.

Berdasarkan pengamatan di lapangan ditemukan bahwa perhatian terhadap sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat belum tercapai dengan maksimal. Sebagian besar sekolah kurang memikirkan dan memperhatikan masalah perencanaan, penyediaan ataupun pengadaan, penggunaan serta pemeliharaan sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana perlu dirawat dan dikelola dengan baik agar awet dan dapat menunjang keberhasilan ekstrakurikuler secara berkelanjutan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul, olahraga gulat dilaksanakan di gedung aula sekolah, ruangan yang digunakan yang cukup luas, namun kondisinya kurang bersih. Ruangan yang digunakan kurang terawat, sehingga menimbulkan rasa ketidaknyamanan siswa dalam menggunakannya. Matras yang digunakan juga sudah cukup tipis, dan dirasa kurang ideal karena pada saat terjatuh terasa kurang empuk dan dapat menimbulkan cedera. Barbel yang digunakan untuk latihan kekuatan otot lengan hanya ada 2 buah, dan kondisinya juga dapat dibilang kurang layak. Perawatan juga hanya dilakukan oleh penjaga sekolah dan tidak dilakukan secara rutin, sehingga banyak peralatan yang digunakan untuk ekstrakurikuler gulat sudah

rusak namun masih tetap digunakan. Oleh karena itu, harapannya dengan dilakukan penelitian ini dapat membantu dan lebih meningkatkan penyediaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di sekolah yang lebih memadai.

Mengenai sarana dan prasarana, Suryobroto (2004: 16), mengemukakan bahwa persyaratan sarana dan prasarana pendidikan jasmani antara lain: aman, mudah dan murah, menarik, memacu untuk bergerak, sesuai dengan kebutuhan, sesuai dengan tujuan, tidak mudah rusak, dan sesuai dengan lingkungan. Tujuan diadakannya sarana dan prasarana adalah untuk memberikan kemudahan dalam mencapai tujuan dan memungkinkan pelaksanaan ekstrakurikuler gulat berjalan dengan baik. Melalui sarana dan prasarana yang baik, maka siswa akan merasa puas dengan layanan yang diberikan oleh sekolah, karena hal tersebut sesuai dengan harapan.

Sarana dan prasarana pendidikan adalah salah satu sumber daya pendidikan yang mempunyai peran penting karena dapat meningkatkan pengaturan sarana dan prasarana pendidikan agar dapat memberikan kontribusi secara optimal pada jalannya proses pendidikan. (Darmawan, 2014: 9) dalam jurnal manajemen sarana dan prasarana dalam meningkatkan kualitas pendidikan menyebutkan “Standar sarana dan prasarana sekolah merupakan bagian dari kebijakan untuk memperbaiki dan meningkatkan layanan dasar dan kualitas dari penyelenggaraan pendidikan”. Dengan manajemen sarana dan prasarana yang baik diharapkan dapat menciptakan lembaga/universitas yang bersih, rapi, indah, nyaman, dan dalam kondisi yang menyenangkan sebagai lingkungan tempat belajar, sehingga perlu dikelola dengan baik. Berdasarkan hasil temuan penelitian

Purwandani, Sutarsih, Sururi (2014) disimpulkan bahwa hipotesis menunjukkan “Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Mutu Layanan Sarana dan Prasarana terhadap Kepuasan Mahasiswa di Fakultas pendidikan teknologi dan kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia”.

Kepuasan adalah tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan kinerja atau hasil yang dia rasakan dibandingkan dengan harapannya (Kotler, 2000: 52). Lupiyoadi (2004: 349) menyatakan kepuasan atau ketidakpuasan pelanggan adalah respon pelanggan terhadap evaluasi ketidaksesuaian (*disconfirmation*) yang dirasakan antara harapan sebelumnya dan kinerja aktual produk yang dirasakan setelah pemakaiannya. Kepuasan merupakan respons pelanggan terhadap ketidaksesuaian antara tingkat kepentingan sebelumnya dan kinerja aktual yang dirasakannya setelah pemakaian. Menurut Goetsch dan Davis yang dikutip dari Tjiptono (2006: 195) mutu (*quality*) merupakan suatu kondisi dinamis yang berhubungan dengan produk, jasa, manusia, proses, dan lingkungan yang memenuhi atau melebihi harapan.

Berdasarkan hal tersebut, maka timbul suatu permasalahan yang perlu diangkat dalam suatu penelitian yang berkaitan dengan tingkat kepuasan siswa terhadap sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat yang ada di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul. Peneliti mengambil data di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul sebagai sampel penelitian. Oleh karena itu, peneliti berusaha mencari fakta yang ada di lapangan untuk dapat diambil kesimpulan terhadap seberapa tinggi tingkat kepuasan siswa terhadap sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul tersebut.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Jumlah sarpras yang kurang dan minim dibandingkan dengan jumlah peserta ekstrakurikuler gulat yang ada di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.
2. Keadaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat kurang baik.
3. Belum diketahuinya tingkat kepuasan siswa terhadap sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar masalah tidak terlalu luas maka perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini perlu dibatasi pada belum diketahuinya tingkat kepuasan siswa terhadap sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu: “Seberapa tinggi tingkat kepuasan siswa terhadap sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul?”

## **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa terhadap sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.

## **F. Manfaat Penelitian**

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

1. Secara Teoretis
  - a. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat yang ada di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.
  - b. Dapat dijadikan kajian tentang persamaan dan perbedaan sarana dan prasarana di lokasi sekolah yang berbeda.
2. Secara Praktis
  - a. Agar pihak sekolah lebih melengkapi sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.
  - b. Sebagai bahan pertimbangan pihak sekolah agar lebih merawat dan memperhatikan sarana dan prasarana pendidikan jasmani.
  - c. Agar guru lebih kreatif dalam memodifikasi sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul untuk mensiasati segala kekurangan yang ada.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Hakikat Kepuasan**

##### **a. Pengertian Kepuasan**

Setiap individu pasti memiliki tingkat kepuasan yang berbeda-beda sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku pada dirinya. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan pada masing-masing individu, semakin memadai sarana dan prasarana, maka semakin tinggi tingkat kepuasannya, dan begitu pula sebaliknya. Setiap orang selalu terdorong untuk melakukan suatu tindakan yang mengarah kepada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Bila mana tujuan tersebut tercapai, maka kemungkinan akan memperoleh kepuasan (Lupiyoadi, 2004: 92).

Jika dilihat dari kosa katanya, kata “kepuasan” atau “*satisfaction*” berasal dari bahasa Latin “*satis*” yang artinya cukup baik, memadai dan “*fasio*” yang artinya melakukan atau membuat. Secara sederhana kepuasan dapat diartikan sebagai “upaya pemenuhan sesuatu” atau “membuat sesuatu yang memadai” (Tjiptono, 2006: 349). Sedangkan Zeithaml (2006: 110) mendefinisikan kepuasan sebagai berikut: “*Satisfaction is the customer’s evaluation of a product or service in terms of whether that product or services has meet the customer’s needs and expectations*”. Artinya kepuasan adalah hasil evaluasi dari konsumen terhadap produk atau jasa di mana produk atau jasa tersebut telah sesuai dengan apa yang konsumen butuhkan dan sesuai dengan harapan mereka. Apabila jasa yang ia terima sesuai atau bahkan melebihi harapan, maka pelanggan akan puas. Namun

sebaliknya, apabila jasa yang ia terima tidak sesuai dengan yang ia harapkan, maka ia akan kecewa atau tidak puas.

Menurut Oliver dalam Supranto (2006: 57), kepuasan adalah tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan kinerja atau hasil yang dirasakannya dengan harapannya. Jadi kepuasan merupakan suatu perasaan yang diperoleh setelah mendapatkan hasil dalam hal ini barang atau jasa sesuai dengan harapan yang dimiliki. Menurut Kotler dalam *Principle of Marketing 7e* seperti yang dikutip dalam Tjiptono (2006: 351) menyebutkan bahwa kepuasan konsumen adalah hasil yang dirasakan oleh pembeli yang mengalami kinerja sebuah perusahaan yang sesuai dengan harapannya. Dalam hal ini, pelanggan akan mendapatkan rasa puas apabila layanan yang diberikan oleh penyelenggara layanan sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya. Sebaliknya, pelanggan tidak akan merasa puas apabila layanan yang menjadi kebutuhannya tidak sesuai dengan harapan.

Menurut Kotler (2000: 56) kepuasan konsumen adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang berasal dari perbandingan antara kesannya terhadap kinerja atau hasil suatu produk dengan harapan-harapannya. Jika kenyataan lebih dari yang diharapkan, maka layanan dapat dikatakan bermutu sedangkan jika kenyataan kurang dari yang diharapkan, maka layanan dikatakan tidak bermutu. Apabila kenyataan sama dengan harapan, maka layanan disebut memuaskan. Dengan demikian *service quality* dapat didefinisikan sebagai jauhnya perbedaan antara kenyataan dan harapan konsumen atas layanan yang mereka terima (Lupiyoadi, 2004: 149). Bila kepuasan konsumen terhadap barang/jasa jauh di

bawah apa yang diharapkan, maka konsumen akan kehilangan minat terhadap produsen/penyedia jasa dalam hal ini adalah sekolah sepak bola. Demikian pula sebaliknya, jika barang/jasa yang mereka nikmati memenuhi/melebihi tingkat kepentingannya, maka konsumen akan cenderung memakai lagi barang/jasa tersebut (Kotler, 2000: 59).

Kepuasan merupakan keadaan emosional yang menyenangkan atau tidak menyenangkan yang ditampilkan dalam sikap positif dalam berbagai kegiatan dan tanggapannya menghadapi lingkungan luar. Menurut Lupiyoadi (2004: 192), kepuasan merupakan tingkat perasaan seseorang menyatakan hasil perbandingan atas kinerja produk atau jasa yang diterima dan yang diharapkan. Sedangkan menurut Tjiptono, (2000: 50), “Kepuasan adalah tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan kinerja produk (atau hasil) yang dirasakan dengan harapannya.” Jadi tingkat kepuasan merupakan fungsi dari perbedaan antara kinerja (kualitas) yang dirasakan (*perceived performance*) dan harapan (*expectations*). Jika kualitas di bawah harapan, pelanggan akan tidak puas, kalau kualitas sesuai harapan, pelanggan akan puas. Apabila kualitas melampaui harapan, pelanggan akan sangat puas, senang, atau bahagia.

Pendapat ini juga disepakati oleh Band (dalam Musanto, 2004: 125) yang mengatakan kepuasan pelanggan merupakan suatu tingkatan dimana kebutuhan, keinginan dan harapan dari pelanggan dapat terpenuhi yang akan mengakibatkan terjadinya pembelian ulang atau kesetiaan yang berlanjut. Mowen (dalam Musanto, 2004: 125) menambahkan bahwa kunci terciptanya kepuasan pelanggan terletak pada kinerja yang ditunjukkan oleh agen yang diartikan sebagai kualitas

agen tersebut. Dari hal ini semakin menunjukkan bahwa kepuasan pelanggan sangat berhubungan erat dengan kualitas layanan maupun kualitas produk dari penyedia layanan.

Beberapa pengertian di atas semakin diperkuat pula oleh pendapat Irawan (2002: 2) bahwa pelanggan yang puas adalah pelanggan yang mendapat *value* pemasok, produsen atau penyedia jasa. *Value* ini berasal dari produk, pelayanan, sistem atau yang sesuatu yang bersifat emosi. Kalau pelanggan mengatakan bahwa *value* adalah produk yang berkualitas, maka kepuasan pelanggan akan didapat melalui produk yang berkualitas. Kalau *value* bagi pelanggan adalah kenyamanan, maka kepuasan akan datang apabila pelayanan yang diperoleh benar-benar nyaman. Kalau *value* bagi pelanggan adalah harga yang murah, maka pelanggan akan puas kepada produsen yang memberikan harga yang paling kompetitif.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kepuasan pelanggan itu akan terwujud melalui hubungan positif antara harapan pelanggan terhadap kualitas/kinerja sebuah produk yang diberikan oleh produsen. Semakin besar kualitas/kinerja produk yang diberikan sesuai dengan harapan pelanggan, akan semakin besar pula kepuasan pelanggannya.

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Pelanggan**

Kepuasan seorang pelanggan atau pengguna jasa tidak akan didapatkan begitu saja dan dengan kadar yang tidak sama antara pengguna jasa pelayanan yang satu dengan yang lainnya, hal ini menunjukkan adanya berbagai faktor yang mempengaruhi tingkat kepuasan pelanggan/pengguna jasa. Sehingga perlu

diketahui faktor-faktor apa saja yang memberikan pengaruh terhadap kepuasan yang didapat oleh para pelanggan jasa.

Menurut Moenir (dalam Yulairmi & Putu, 2007: 16), agar layanan dapat memuaskan orang atau sekelompok orang yang dilayani, ada empat persyaratan pokok, yaitu; (1) tingkah laku yang sopan, (2) cara menyampaikan sesuatu yang berkaitan dengan apa yang seharusnya diterima oleh orang yang bersangkutan, (3) waktu penyampaian yang tepat, dan (4) keramah-tamahan. Selain itu faktor lain yang berpengaruh terhadap kepuasan pelanggan adalah kepuasan yang berasal dari kesadaran para petugas yang berkecimpung di dalam layanan tersebut. Faktor aturan yang diberlakukan dalam pelaksanaan layanan. Faktor organisasi yang menjalankan sistem pelayanan juga memiliki pengaruh yang penting terhadap kepuasan pelanggan. Selain itu juga faktor ketersediaan sarana dan prasarana sebagai penunjang layanan untuk memudahkan konsumen dalam mendapatkan produk yang diinginkan. Menurut Supranto, (2006: 237) dapat dispesifikan dari teori jasa, pelayanan dan kepuasan pelanggan maka dihasilkan faktor yang mempengaruhi kepuasan pelanggan adalah:

1) Faktor keandalan (*reliability*)

Keandalan adalah kemampuan penyedia layanan untuk melaksanakan jasa yang dijanjikan dengan konsisten dan terpercaya. Kepuasan pelanggan akan terpenuhi apabila kualitas produk/jasa yang diberikan sesuai dengan janjinya kepada para pelanggan.

## 2) Faktor ketanggapan (*responsiveness*)

Ketanggapan adalah kemauan untuk membantu pelanggan dan memberikan jasa dengan cepat atau tanggap. Ketanggapan akan memberikan pengaruh yang baik terhadap kepuasan pelanggan, karena tanggapan yang baik akan memberikan nilai kepuasan yang baik pula.

## 3) Faktor keyakinan (*confidence*)

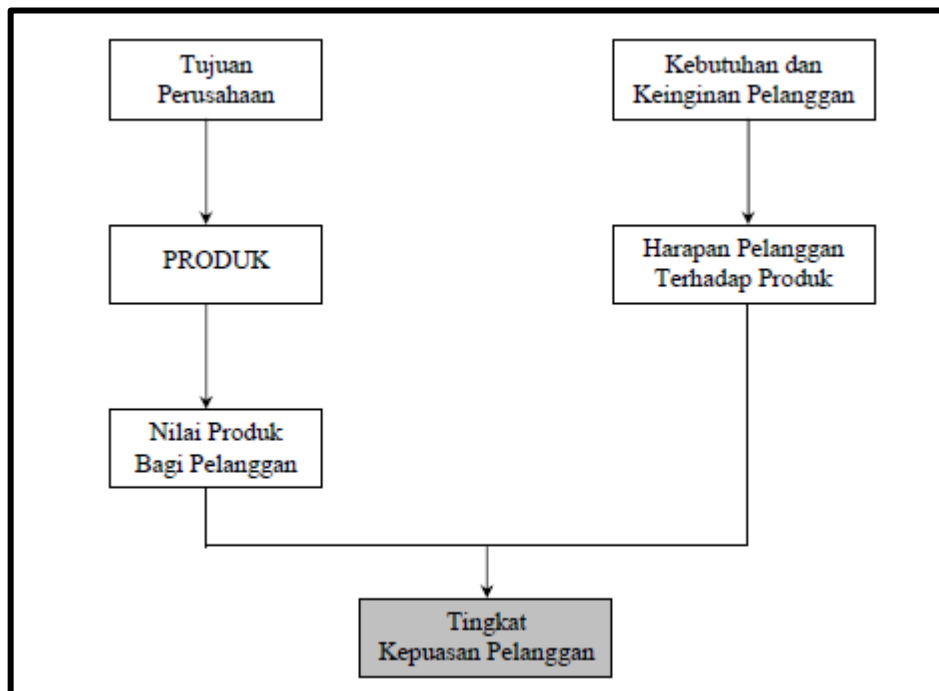
Keyakinan adalah pengetahuan dan kesopanan karyawan serta kemampuan mereka untuk menimbulkan kepercayaan dan keyakinan atau “*assurance*”. Jadi, pelanggan akan merasa puas apabila ada jaminan terhadap kualitas layanan yang diberikan penyedia jasa maupun terhadap keamanan barang yang dibawa pelanggan.

## 4) Faktor empati (*emphaty*)

Empati adalah adanya rasa peduli, pemberian perhatian pribadi bagi pelanggan. Hal ini menjadi penting karena kepuasan pelanggan juga akan tercapai apabila timbul rasa nyaman yang dialami oleh pelanggan dalam menggunakan jasa pelayanan yang diberikan.

## 5) Faktor berwujud (*tangible*)

Berwujud adalah penampilan fasilitas fisik, peralatan, personel dan media komunikasi. Faktor ini juga akan memberikan pengaruh yang positif terhadap kepuasan pelanggan, karena semakin baik kualitas dari fasilitas-fasilitas yang digunakan dalam pemberian jasa akan semakin baik pula tingkat kepuasan pelanggan.



**Gambar 1. Kepuasan Pelanggan**  
(Sumber: Tjiptono, 2006: 109)

Faktor secara umum yang mempengaruhi tingkat kepuasan adalah kualitas dari sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang tersedia. Menurut Tjiptono (2006: 104), ada beberapa faktor yang mempengaruhi kepuasan, yaitu keanekaragaman produk (*feature*), keandalan (*reability*), kesesuaian (*conformance*), daya tahan (*durability*), berujud (*tangibles*), jaminan (*assurance*).

- 1) Keanekaragaman produk (*feature*) adalah keanekaragaman alat-alat olahraga, sehingga proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana dengan baik di sekolah.
- 2) Keandalan (*reability*) adalah kualitas sarana dan prasarana pendidikan jasmani dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan ditunjang dengan tenaga pendidik yang telah sertifikasi.
- 3) Kesesuaian (*conformance*) adalah kegunaan masing-masing peralatan olahraga dalam tiap cabang olahraga.
- 4) Daya tahan (*durability*) adalah kemampuan suatu alat olahraga dalam pemakaian pada tiap pembelajaran pendidikan jasmani dapat memiliki nilai umur yang cukup lama.
- 5) Berujud (*Tangibles*) adalah penampilan dan kemampuan sarana dan prasarana fisik yang dapat diandalkan keadaan lingkungan sekitarnya

merupakan bukti nyata dari pelayanan yang diberikan oleh sekolah. Hal ini meliputi fasilitas fisik (contoh: gedung, gudang dan lain-lain).

- 6) Jaminan (*Assurance*) adalah kemampuan suatu alat olahraga dalam memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pemakainya.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang dimensi kualitas pelayanan, dapat disimpulkan beberapa dimensi yang kredibel yaitu dengan memenuhi syarat agar sebuah pelayanan memungkinkan untuk menimbulkan kepuasan pelanggan. Adapun dimensi-dimensi tersebut yaitu: *tangibles* atau bukti fisik, *reliability* atau keandalan *responsiveness* atau ketanggapan, *assurance* atau jaminan/kepastian, *empathy* atau kepedulian.

## **2. Kualitas Layanan**

Analisis kualitas pelayanan ini adalah suatu metode deskriptif guna menggambarkan tingkat kepuasan pelanggan. Metode ini dikembangkan tahun 1985 oleh A. Parasuraman, Valarie A. Zeithaml, dan Leonard L. Berry lewat artikel mereka di *Journal of Marketing*. Menurut Gaspersz (2006: 1), kualitas adalah segala sesuatu yang mampu memenuhi keinginan atau kebutuhan pelanggan. Menurut Kotler (2000: 139), yang dimaksud dengan layanan adalah “suatu tindakan atau perbuatan yang tidak berwujud mana sebuah kelompok bisa menawarkannya pada kelompok lain dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun”. Sedangkan kualitas jasa atau kualitas pelayanan adalah perbandingan antara harapan dari pelanggan atas kenyataan pelayanan yang diterima

Lima dimensi pokok Kualitas Layanan dalam Zeithaml, Bitner, dan Gremler (2006: 117) tersebut adalah:

- a. Keandalan : kemampuan untuk memberikan pelayanan dengan akurat dan dapat dipercaya.

- b. Daya Tanggap : keinginan untuk membantu pelanggan dan memberikan pelayanan dengan cepat.
- c. Jaminan : pengetahuan dan keramahan pegawai untuk menumbuhkan rasa percaya kepada pelanggan.
- d. Empati : perhatian khusus yang diberikan kepada pelanggan.
- e. Bukti Fisik : penampilan dari fasilitas fisik, peralatan dan pegawai

Kualitas merupakan suatu kondisi dinamis yang berhubungan dengan produk, jasa, manusia, proses, dan lingkungan yang memenuhi atau melebihi harapan (Goetsch & Davis dalam Tangkilisan, 2005: 209). Pelayanan yang baik dan memuaskan akan berdampak positif pada masyarakat, antara lain: (1) Masyarakat menghargai korps pegawai, (2) Masyarakat patuh terhadap aturan-aturan layanan, (3) Masyarakat bangga terhadap pegawai, (4) Adanya kegairahan usaha dalam masyarakat, (5) Adanya peningkatan dan pengembangan dalam masyarakat menuju segera tercapainya masyarakat adil dan makmur. Dampak positif tersebut akan muncul apabila pelayanan yang ada telah benar-benar memuaskan dan memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen. Dengan demikian pelayanan seperti itu bisa disebut pelayanan yang berkualitas.

Menurut Poerwodarminto (2005: 24) “Pelayanan adalah usaha melayani orang lain”. Dari pengertian tersebut juga dapat diperluas berdasarkan definisi pelayanan menurut Supranto (2006: 227) sebagai berikut: “Pelayanan merupakan suatu kinerja penampilan, tidak berwujud dan cepat hilang, lebih dapat dirasakan daripada dimiliki, serta pelanggan lebih dapat berpartisipasi aktif dalam proses mengkonsumsi jasa tersebut.

Karakteristik kualitas menurut Tjiptono (2006: 13) yaitu karakteristik *output* dari suatu proses yang penting bagi pelanggan. Karakteristik kualitas menuntut pemahaman mengenai pelanggan dalam segala hal. Ada beberapa pakar yang menyatakan kriteria pokok yang menentukan dalam penolaian kualitas jasa, yaitu menurut Gronroos yang dikutip Tjiptono (2006: 14-15) kriteria kualitas jasa yaitu *outcome-related*, *process-related*, dan *image-related criteria*. Sementara itu Zeithaml, Berry, dan Parasuraman yang dikutip Tjiptono (2006: 14) mengidentifikasi kualitas jasa menjadi lima pokok dimensi dalam penilaian yang berkaitan tentang kualitas jasa, yaitu:

- a. Bukti langsung (*tangibles*), meliputi fasilitas fisik, perlengkapan, pegawai, dan sarana komunikasi.
- b. Keandalan (*reability*), yakni kemampuan memberikan pelayanan yang dijanjikan dengan segera, akurat, dan memuaskan.
- c. Daya tanggap (*responsiveness*), yaitu keinginan para staf untuk membantu para pelanggan dan memberikan pelayanan dengan tanggap.
- d. Jaminan (*assurance*), mencakup pengetahuan, kemampuan, kesopanan, dan sifat dapat dipercaya yang dimiliki para staf, bebas dari bahaya, resiko atau keragu-raguan.
- e. *Emphaty*, meliputi kemudahan dalam melakukan hubungan, komunikasi yang baik, perhatian pribadi, dan memahami kebutuhan para pelanggan.

Kualitas layanan mengacu pada penilaian-penilaian pelanggan tentang inti pelayanan, yaitu si pemberi pelayanan itu sendiri atau keseluruhan organisasi pelayanan, sebagian besar masyarakat sekarang mulai menampakkan tuntutan terhadap pelayanan prima, mereka bukan lagi sekedar membutuhkan produk yang bermutu tetapi mereka lebih senang menikmati kenyamanan pelayanan (Nanang Tasunar, 2006: 44).

Selain itu kualitas menjadi sebuah kata kunci bagi sebuah penyedia jasa yang harus dikerjakan dengan baik dan teliti. Aplikasi sebuah kualitas sebagai

sifat maupun sebagai penampilan sebuah produk atau kinerja merupakan strategi utama dari perusahaan atau instansi penyedia barang/jasa dalam meraih keunggulan yang berkesinambungan untuk menjaga eksistensinya. Keunggulan suatu produk jasa tergantung dari keunikan dan kualitas yang ditampilkan oleh penyedia jasa tersebut, telah sesuai dengan harapan dan keinginan pelanggan atau pengguna layanan jasa tersebut.

Dari definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelayanan adalah suatu bentuk kinerja atau upaya untuk melayani orang lain/pelanggan, yang tidak berwujud dan juga tidak bisa dimiliki tetapi bisa dirasakan dan memberikan kepuasan kepada pelanggan pengguna layanan.

### **3. Pengertian Sarana dan Prasarana**

Pengertian Sarana dalam penelitian ini adalah sebagai alat, untuk prasarana adalah sebagai perkakas, sedangkan fasilitas dalam penelitian ini sebagai fasilitas olahraga yang bersifat permanen. Menurut Soepartono (2000: 6) sarana olahraga adalah terjemahan dari "*facilities*" yaitu sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan olahraga. Sedangkan menurut Wirjasantoso (2001: 157) alat-alat olahraga atau *supplies* biasanya dipakai dalam waktu relatif pendek. Sarana adalah segala sesuatu yang dipakai sebagai alat dalam mencapai makan dan tujuan. Prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses (Poerwodarminto, 2005).

Sarana prasarana adalah alat secara fisik untuk menyampaikan isi pembelajaran (Latuheru, 2005: 13). Sarana olahraga adalah sumber daya

pendukung yang terdiri atas segala bentuk dan jenis peralatan serta perlengkapan yang digunakan dalam kegiatan olahraga. Prasarana olahraga adalah sumber daya pendukung yang terdiri dari tempat olahraga dalam bentuk bangunan di atasnya dan batas fisik yang statusnya jelas dan memenuhi persyaratan yang ditetapkan untuk pelaksanaan program kegiatan olahraga.

Moenir (1992: 119) mengemukakan bahwa sarana adalah segala jenis peralatan, perlengkapan kerja dan fasilitas yang berfungsi sebagai alat utama/pembantu dalam pelaksanaan pekerjaan, dan juga dalam rangka kepentingan yang sedang berhubungan dengan organisasi kerja. Pengertian yang dikemukakan oleh Moenir, jelas memberi arah bahwa sarana dan prasarana adalah merupakan seperangkat alat yang digunakan dalam suatu proses kegiatan baik alat tersebut adalah merupakan peralatan pembantu maupun peralatan utama, yang keduanya berfungsi untuk mewujudkan tujuan yang hendak dicapai.

Menurut Soepartono (2000: 5) prasarana berarti segala sesuatu yang merupakan penunjang terselenggaranya suatu proses (usaha atau pembangunan). Dalam olahraga prasarana didefinisikan sebagai sesuatu yang mempermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen. Salah satu sifat tersebut adalah susah dipindahkan. Pendapat lain, Wirjasantoso (2001: 157) perlengkapan atau *equipment* adalah perkakas yang kurang permanen dibandingkan dengan fasilitas, misalnya: peti lompat, matras/busa, *startblok*, gawang dan lain-lain. Sarana prasarana secara umum banyak diartikan menurut beberapa sumber. Sarana adalah perlengkapan yang dapat dipindah-pindahkan

untuk mendukung fungsi kegiatan dan satuan pendidikan, yang meliputi: peralatan, perabotan, media pendidikan dan buku.

Suryobroto (2004: 4) menjelaskan fasilitas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam aktivitas, bersifat permanen atau tidak dapat dipindah-pindah, contoh: lapangan, aula, kolam renang dan sebagainya. Menurut Soepartono (2000: 6) fasilitas olahraga atau prasarana adalah semua prasarana olahraga yang meliputi semua lapangan dan bangunan olahraga beserta perlengkapannya untuk melaksanakan program kegiatan olahraga. Wirjasantoso (2001: 157) menyatakan perkakas atau fasilitas adalah suatu bentuk permainan baik untuk ruangan di dalam maupun di luar, misalnya: kolam renang, gedung, lapangan/stadion dan sebagainya.

Kebutuhan sarana dan prasarana atau fasilitas dalam olahraga pada cabang olahraga atletik hendaklah memiliki ukuran yang standar. Guna menunjang kelancaran dari proses latihan. Banyak para ahli yang berpendapat akan pentingnya sarana dan prasarana olahraga dalam menunjang aktivitas latihan. Sarana prasarana olahraga adalah suatu bentuk permanen, baik itu ruangan di luar maupun di dalam. Secara umum sarana dan prasarana adalah alat penunjang keberhasilan suatu proses upaya yang dilakukan di dalam pelayanan publik, karena apabila kedua hal ini tidak tersedia maka semua kegiatan yang dilakukan tidak akan dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan rencana. Menurut Sumarto (1996: 5) sarana adalah segala sesuatu yang dipergunakan sebagai alat untuk mencapai maksud dan tujuan sedangkan prasarana adalah segala yang menunjang terlaksana suatu proses usaha, proyek, dan sebagainya.

Prasarana olahraga bisa berupa gedung olahraga, ruang serbaguna, lapangan dan kolam renang yang digunakan sebagai tempat pelaksanaan kegiatan olahraga sedangkan sarana yaitu alat yang digunakan untuk mempraktekan setiap cabang olahraga guna mencapai ketrampilan tertentu atau prestasi sarana prasarana olahraga adalah suatu alat dan bangunan yang dirancang sesuai dengan persyaratan tertentu yang digunakan sebagai alat bantu dan tempat melaksanakan kegiatan olahraga.

Sarana olahraga atau alat-alat olahraga yang cukup diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembinaan olahraga. Pengadaan sarana olahraga atau alat-alat olahraga perlu disesuaikan dengan prasarana olahraga yang ada dan memenuhi standar dan layak untuk digunakan (Sumarto, 1996: 18). Sarana dan prasarana merupakan suatu alat perlengkapan kerja atau fasilitas yang berfungsi penunjang keberhasilan untuk mewujudkan sesuatu secara nyaman dan hasil maksimal. Sarana merupakan sumber daya pendukung yang terdiri atas segala bentuk dan jenis peralatan serta perlengkapan yang digunakan dalam kegiatan olahraga. Prasarana merupakan suatu alat dan bangunan yang dirancang sesuai dengan persyaratan tertentu yang digunakan sebagai alat bantu dan tempat melaksanakan kegiatan olahraga.

#### **4. Profil Ekstrakurikuler Gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul**

##### **a. Hakikat Ekstrakurikuler**

Sebuah pendidikan kegiatan sekolah terdiri dari intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler adalah bagian dari sekolah yang dijadikan tempat untuk peserta didik mengembangkan bakat dan

minatnyanya. Menurut Hernawan (2013: 4) kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk manusia yang seutuhnya sesuai dengan pendidikan nasional. Ekstrakurikuler digunakan untuk memperluas pengetahuan peserta didik. Peserta didik membutuhkan keterlibatan langsung dalam cara, kondisi, dan peristiwa pendidikan di luar jam tatap muka di kelas. Pengalaman ini yang akan membantu proses pendidikan nilai-nilai sosial melalui kegiatan yang sering disebut ekstrakurikuler (Mulyana, 2011: 214).

Ekstrakurikuler adalah program kurikuler yang alokasinya tidak dicantumkan dikurikulum. Kegiatan ekstrakurikuler menjembatani kebutuhan perkembangan peserta didik yang berbeda; seperti perbedaan sense akan nilai moral dan sikap, kemampuan, dan kreativitas. Melalui partisipasi peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler peserta didik dapat belajar dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan orang lain, serta menemukan dan mengembangkan potensin dalam diri setiap individu. Kegiatan ekstrakurikuler juga memberikan manfaat sosial yang besar (Depdikbud, 2013: 10).

Menurut Usman (1993: 22) ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya dari berbagai bidang studi. Menurut Hastuti (2008: 63), bahwa ekstrakurikuler adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan penguasaan bahan

kajian dan pelajaran dengan lokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan pada kebutuhan. Kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan program kurikuler atau kunjungan studi ke tempat-tempat tertentu.

Penjelasan para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa ekstrakurikuler adalah tempat belajarnya peserta didik diluar jam belajar sekolah dengan minat dan bakat yang dimiliki masing-masing. Selain itu, juga alat untuk menambah nilai dalam rapor dan nilai yang akan menjadi bekal dalam kehidupan di masyarakat nanti. Selain itu, ekstrakurikuler dapat dijadikan tempat untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara langsung dan rutin karena ada beberapa ekstrakurikuler yang terprogram.

#### **b. Tujuan Ekstrakurikuler**

Setiap sekolah memiliki tujuan dan target dari kegiatan ekstrakurikuler yang berbeda antara sekolah satu dengan yang lainnya. Beberapa sekolah mengunggulkan ekstrakurikuler olahraga saja, dan disisi yang lain terdapat beberapa sekolah yang hendak mencapai prestasi pada semua kegiatan ekstrakurikuler. Suatu kegiatan yang dilakukan tanpa jelas tujuannya, kegiatan tersebut akan sia-sia. Begitu pula dengan kegiatan ekstrakurikuler pasti memiliki tujuan tertentu. Adapun tujuan kegiatan ekstrakurikuler menurut Suryosubroto (2009: 288) adalah:

- 1) Kegiatan ekstrakurikuler harus dapat meningkatkan kemampuan siswa ber aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Mengembangkan bakat dan minat siswa dalam upaya pengembangan manusia seutuhnya menuju yang positif.
- 3) Dapat mengetahui, mengenal serta membedakan antara hubungan satu pelajaran dengan mata pelajaran lain.

Kegiatan ekstrakurikuler mempunyai fungsi: (1) pengembangan, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan kreatifitas siswa sesuai dengan potensi, bakat dan minat siswa, (2) sosial, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial siswa, (3) rekreatif, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan suasana rileks, menggembarakan dan menyenangkan bagi siswa yang menunjang proses perkembangan, (4) persiapan karier, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk kesiapan karier siswa (Muhaimin, dkk., 2009: 75). Menurut Depdikbud (2013: 7), tujuan ekstrakurikuler adalah (1) meningkatkan dan memantapkan pengetahuan siswa, (2) mengembangkan bakat, (3) mengenal hubungan antara mata pelajaran dengan kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan ekstrakurikuler yang diadakan setiap sekolah adalah sama pada umumnya. Untuk mencapai kemandirian, kepribadian, dan kerjasama dapat dikembangkan melalui ekstrakurikuler kepramukaan, sedangkan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, maupun kerjasama, maka dapat melalui ekstrakurikuler pilihan yang isinya bermacam-macam.

### **c. Sarana dan Prasana Esktrakurikuler Gulat di SMA Negeri 1 Srandakan**

Ekstrakurikuler gulat cukup diminati oleh siswa di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul, tercatat ada 17 siswa yang mengikuti, terdiri atas 9 siswa putra dan 8 siswa putri. Ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul dilaksanakan satu kali dalam satu minggu, yaitu hari Senin pukul 15.30-17.00

WIB. Adapun sarana dan prasana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1

Srandakan Bantul meliputi:

- 1) Ruang dan matras untuk latihan ekstrakurikuler gulat
- 2) Ban untuk latihan beban
- 3) Barbel untuk latihan kekuatan
- 4) Sepatu untuk olahraga gulat
- 5) Boneka untuk latihan bantingan
- 6) Baju untuk olahraga gulat
- 7) Sepeda elektrik
- 8) Alat timbangan berat badan
- 9) Alat latihan *pull up*

Kondisi sarana dan prasana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1

Srandakan Bantul sebagai berikut:



**Gambar 2. Ruang dan Matras untuk Latihan Ekstrakurikuler Gulat  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**



**Gambar 3. Ban untuk Latihan Beban  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**



**Gambar 4. Barbel untuk Latihan Kekuatan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**



**Gambar 5. Sepatu untuk Olahraga Gulat  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**



**Gambar 6. Boneka untuk Latihan Bantingan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**



**Gambar 7. Baju untuk Olahraga Gulat  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**



**Gambar 8. Sepeda Elektrik  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**



**Gambar 9. Alat Timbangan Berat Badan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**



**Gambar 10. Alat Latihan *Pull Up*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**

## **5. Hakikat Olahraga Gulat**

### **a. Sejarah Olahraga Gulat**

Olahraga gulat menurut fakta-fakta sejarah merupakan cabang olahraga yang cukup tua usianya. Sejak Olympiade kuno, gulat telah menjadi suatu acara pertandingan, walaupun acara tersebut diadakan di dalam acara Pentathlon. Peserta yang mengikuti pertandingan Pentathlon itu harus mengikuti pertandingan lompat jauh, lempar lembing, lari cepat, lempar cakram dan bergulat. Menurut (Hadi, 2004: 1) "*Sciense of Scientifik Wersling*", pada Olympiade modern tahun 1896 di Athena gulat gaya Yunani-Romawi menjadi suatu acara pertandingan tersendiri. Pegulat-pegulat tuan rumah pada umumnya memenangkan pertandingan. Hal ini disebabkan karena peraturan yang dipakai pada waktu itu tidak sama dengan peraturan yang dipakai di negara-negara peserta. Setelah itu pada setiap penyelenggaraan Olympiade, tuan rumah yang selalu menentukan peraturan pertandingan yang ditentukan. Bahkan gaya gulat yang dipertandingkan tuan rumah juga yang menentukannya, walaupun negara lainnya belum menguasai gaya gulat itu.

Olympiade gulat selanjutnya diadakan tahun 1904 di St. Louis, Amerika Serikat yang hanya untuk gaya '*catehras catch can*' saja. Gaya gulat ini lebih dikenal dengan gaya "*Freestyle*" dan sangat digemari oleh rakyat Amerika Serikat. Sementara negara-negara lain merasa kecewa karena mereka pada umumnya mempelajari gaya Yunani-Romawi. Kemudian pada tahun 1908 olympiade gulat diadakan di Inggris dengan mengadakan pertandingan gulat untuk dua gaya yaitu Yunani-Romawi dan *catch as catch can*.

“Olahraga gulat terdiri dari dua gaya yang dipertandingkan yaitu Gaya Bebas (*Freestyle*) dan gaya Yunani-Romawi (*Greeco Roman*)” (Hadi, 2004: 172). Dalam olahraga gulat Gaya Bebas (*Free Style*), seorang pegulat diperbolehkan untuk menggunakan kaki dalam menyerang lawannya atau bertahan, menangkap kaki lawan, mengait kaki lawan dan menggunakan kaki secara aktif untuk menyerang, dengan kata lain pegulat diperbolehkan menggunakan seluruh bagian anggota badan untuk melakukan serangan. Sedangkan didalam gaya Yunani-Romawi (*Greeco Roman*) seorang pegulat dilarang keras untuk menyerang dibawah garis pinggang, mengait kaki lawan atau menggunakan kaki secara aktif untuk melakukan suatu gerakan.

Sebelum Perang Dunia II, Indonesia sudah mengenal gulat Internasional , gulat ini dibawa oleh tentara Belanda. Tahun 1941 – 1945 sewaktu Indonesia diduduki tentara Jepang, seni beladiri Jepang seperti Judo, Sumo dan kempo masuk pula ke Indonesia, sehingga gulat secara berangsur-angsur menjadi hilang. Pada tanggal 7 Februari 1960 didirikan sebuah organisasi gulat amatir Indonesia dengan nama Persatuan Gulat Seluruh Indonesia (PGSI). Pertama kali gulat dipertandingkan di PON V tahun 1961 di Bandung. Tahun 1962 pada Asian Games IV di Jakarta, Indonesia menurunkan pegulat-pegulatnya secara *full team*, mulai dari kelas 52 kg sampai dengan 97 kg, namun prestasi para pegulat belum menggembirakan, Indonesia hanya meraih 2 medali perunggu melalui gulat Mujari (kelas 52 kg) dan Rachman Firdaus (kelas 63 kg). Keduanya bertanding dalam gaya Yunani-Romawi.

Sejak pembentukannya tahun 1960, PGSI telah banyak melakukan kegiatan baik lokal, nasional, maupun Internasional. Pertandingan olahraga gulat dilakukan di atas matras berukuran 12 x 12 meter sesuai dengan peraturan gulat Internasional dari FILA yang sudah disahkan oleh PB. PGSI. Selama bertanding pegulat harus memakai baju gulat Internasional (*wrestlingsuit*) sesuai dengan warna dari sudut mana pegulat berada, biru atau merah. Setelah menjadi salah satu cabang olahraga yang dilengkapi dengan peraturan yang harus dipatuhi oleh para pesertanya, maka gulat diartikan sebagai suatu cabang olahraga yang dilakukan oleh dua orang yang saling menjatuhkan atau membanting, menguasai dan mengunci lawannya dalam keadaan terlentang dengan menggunakan teknik yang benar sehingga tidak membahayakan keselamatan lawan (Hadi, 2004: 1-2 ).

#### **b. Teknik Dasar Olahraga Gulat**

Menguasai teknik dasar adalah modal utama untuk meraih prestasi. Tanpa teknik dasar yang matang pegulat tidak akan bisa menguasai teknik- teknik pengembangan selanjutnya. Teknik- teknik dasar gulat ada dua posisi yaitu dalam posisi berdiri atau posisi atas dan posisi bawah yaitu posisi *parterre* dan telungkup. Menurut Hadi (2004: 17) teknik olahraga gulat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Teknik Dasar Posisi Atas
  - a) Teknik Jatuhan

Teknik jatuhan adalah teknik yang harus dilakukan seorang pegulat apabila dia jatuh di matras pada waktu dia dibanting lawan atau menjatuhkan diri, sehingga dapat jatuh dengan selamat. Teknik jatuhan terdiri dari :

- 1) Teknik Jatuhan samping kanan, yaitu posisi badan miring ke kanan, tangan kanan lurus dan kaki kiri agak ditekuk, pandangan mata kesamping kanan.
- 2) Teknik Jatuhan samping kiri, yaitu posisi badan miring ke samping kiri, tangan kiri lurus sejajar dengan badan, tangan kanan ditekuk di depan dada kaki kiri lurus dan kaki kanan agak ditekuk, pandangan ke samping kiri.
- 3) Teknik Jatuhan Belakang yaitu posisi badan terlentang, kedua tangan lurus sejajar dengan badan, kaki agak ditekuk dan pandangan lurus ke arah perut.
- 4) Teknik Jatuhan depan yaitu posisi badan telungkup bertumpu pada ujung jari kaki kanan dan tangan mulai dari telapak tangan sampai siku, pandangan ke samping kanan atau kiri.

b) Teknik Serangan Kaki

Teknik dasar serangan kaki adalah suatu teknik dasar gulat yang dipergunakan dalam pergulatan pada saat posisi kedua pegulat berdiri dalam usaha menjatuhkan, menguasai atau mengunci lawan dengan sasaran serangan pada bagian kaki.

c) Teknik Susupan

Teknik susupan adalah suatu teknik dasar gulat yang dipergunakan dalam pergulatan pada saat posisi kedua pegulat berdiri dengan cara memasukkan kepala/menyusupkan kepala lewat ketiak lawan. Kemudian menguasai lawan dari belakang selanjutnya menjatuhkan lawan.

#### d) Teknik Tarikan

Teknik tarikan adalah suatu teknik dasar gulat yang dipergunakan dalam pergulatan pada saat posisi kedua pegulat berdiri dengan cara melakukan tarikan lawan untuk menguasai lawan dari belakang kemudian menjatuhkan lawan.

#### e) Teknik Sambungan

Teknik sambungan adalah suatu teknik dasar gulat yang dipergunakan dalam pergulatan pada posisi kedua pegulat berdiri dengan cara menyambungkan kedua tangan sehingga kaki dan kepala lawan menyatu atau menyambungkan kedua tangan pada pinggang lawan kemudian menjatuhkan lawan.

#### f) Teknik Bantingan

Teknik bantingan adalah suatu teknik gulat yang dipergunakan dalam pergulatan pada saat posisi kedua pegulat berdiri dengan pegangan pada tangan/ketiak kemudian melakukan gerakan sedikit memutar, mengangkat, dan melakukan teknik bantingan.

#### 2) Teknik Dasar Posisi Bawah

Teknik dasar posisi bawah adalah teknik yang dilakukan seorang pegulat untuk mengunci lawannya dalam keadaan terlentang, dan teknik untuk membalik, memutar dan membanting lawan agar memperoleh point atau nilai. Cara untuk melakukan teknik dasar posisi bawah ada dua macam yaitu posisi lawan tiarap dan posisi lawan merangkak.

a) Teknik Posisi Bawah Tiarap

- 1) Teknik 1: Gulungan perut yaitu kedua tangan memegang perut, kepala di samping perut atau dibelakang bahu sebelah kiri lawan. kemudian badan lawan diputar dengan tumpuan pada kepala atau posisi kayang.
- 2) Teknik 2: Putaran yaitu tangan kiri memegang pangkal lengan kanan sambil menekan dahi, tangan kanan menekan punggung kemudian diputar/dibalik ke arah kiri sampai posisi terlentang.
- 3) Teknik 3: Sambungan yaitu tangan kiri memegang leher, tangan kanan memegang kaki, kemudian kedua telapak tangan disambungkan jadi satu dan badan lawan dibalik sampai posisi terlentang (Hadi, 2004:18).

b) Teknik Posisi Bawah Merangkak (pengambilan teknik dari samping kiri)

- 1) Teknik 4: Tangkapan tangan kanan dengan kedua tangan, kemudian didorong kedepan sampai lawan terlentang (Hadi, 2004:18).
- 2) Teknik 5: Tangkapan tangan kanan dengan tangan kanan, tangan kiri masuk ketiak kiri, dan telapak tangan di atas leher, kemudian di dorong terlentang sampai lawan terlentang.
- 3) Teknik 6: Tangan kiri masuk ketiak kiri dan telapak tangan di atas leher, tangan kanan menangkap lutut kaki kanan, kemudian didorong ke depan sampai lawan terlentang).
- 4) Teknik 7: Teknik gulungan perut, yaitu: Kedua tangan memegang perut, kepala disamping perut atau dibelakang bahu sebelah kiri lawan, kemudian badan lawan diputar dengan tumpuan pada kepala atau posisi kayang.

- 5) Teknik 8: Teknik angkatan *cross*, yaitu kedua tangan memegang perut atau paha kaki kanan, kemudian lawan dibanting ke arah diagonal sehingga badan lawan memutar satu putaran.
- 6) Teknik 9 : Teknik bantingan samping yaitu kaki kanan berlutut, kaki kiri menapak, tangan kanan memegang leher, tangan kiri masuk ketiak dari depan dan telapak tangan kiri di atas punggung lawan, kemudian lawan dijatuhkan ke samping kanan sampai posisi terlentang.
- 7) Teknik 10 : Teknik gulungan depan yaitu kedua tangan memegang leher dan pangkal lengan kiri dengan pertemuan kedua telapak tangan di ketiak kiri lawan, kemudian lawan digulung memutar kesamping tumpuan kepala (kayang dengan kepala).
- 8) Teknik 11 : Teknik menjatuhkan ke samping yaitu kaki kanan berlutut, kaki kiri menapak agak ke belakang, tangan kanan memegang leher, tangan kiri memegang tangan kanan, pundak agak mendorong dahi lawan, kemudian lawan dibanting ke arah samping kanan lawan dan jatuh dalam posisi terlentang.
- 9) Teknik 12 : Teknik dorongan ke samping yaitu tangan kiri memegang tangan kanan, kemudian tangan kiri lurus mendorong ke arah samping paha kanan sampai lawan posisi terlentang.
- 10) Teknik 13: Teknik menjatuhkan ke belakang, yaitu kedua tangan memegang pangkal lengan kanan dan leher, kemudian jongkok dan menjatuhkan diri sambil menjatuhkan lawan ke belakang dengan posisi terlentang.

- 11) Teknik 14 : Teknik putaran kaki yaitu tangan kanan memegang/mengunci kedua kaki lawan, kemudian lawan diputar 180<sup>0</sup>.
- 12) Teknik 15 : Teknik menjatuhkan dengan seperempat kayang, yaitu kedua tangan memegang perut, kemudian dengan posisi badan seperempat kayang badan lawan dijatuhkan dengan memutar.

**c. Kelas yang Dipertandingkan**

Dalam olahraga gulat mempunyai kelas atau nomor yang akan dipertandingkan kelas tersebut berdasarkan berat badan yang sudah ditentukan oleh induk organisasi olahraga gulat dunia, Olahraga gulat ada 9 kelas putra yang dipertandingkan dalam setiap gayanya kecuali putri 8 kelas yang dipertandingkan, berikut kelas yang dipertandingkan olahraga gulat:

**Tabel 1. Kelas Pertandingan Gulat**

Putra		Putri
Gaya Bebas	Gaya Greco Roman	Gaya Bebas
Kelas 54 kg	Kelas 52 kg	Kelas 48 kg
Kelas 57 kg	Kelas 59 kg	Kelas 53 kg
Kelas 61 kg	Kelas 66 kg	Kelas 55 kg
Kelas 65 kg	Kelas 71 kg	Kelas 58 kg
Kelas 70 kg	Kelas 75 kg	Kelas 60 kg
Kelas 74 kg	Kelas 80 kg	Kelas 63 kg
Kelas 86 kg	Kelas 85 kg	Kelas 69 kg
Kelas 97 kg	Kelas 98 kg	Kelas 75 kg
Kelas 125 kg	Kelas 130 kg	

(Sumber : Surat edaran KONI Pusat / PGSI)

Dalam pertandingan gulat kelas yang di pertandingan menurut berat badan yang sudah ditetapkan oleh induk gulat internasional FILA, bukan hanya gulat yang menentukan kelas dengan berat badan tetapi semua cabang olahraga beladiri yang menggunakan kontak fisik.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rianto (2009) yang berjudul “Tingkat Kepuasan Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap Jasa Pelayanan Kolam Renang FIK UNY”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa layanan yang diberikan kolam renang FIK UNY sudah baik dan dapat diterima oleh sebagian besar konsumen khususnya mahasiswa PJKR angkatan 2010. Tingkat kepuasan mahasiswa berdasarkan faktor bukti fisik pada kategori tinggi sebesar 78.7%, tingkat kepuasan mahasiswa berdasarkan faktor keandalan berada pada kategori tinggi sebesar 74.2%, tingkat kepuasan mahasiswa berdasarkan faktor ketanggapan berada pada kategori tinggi sebesar 68.4%, tingkat kepuasan mahasiswa berdasarkan faktor jaminan dan kepastian berada pada kategori tinggi sebesar 66.5%, tingkat kepuasan mahasiswa berdasarkan faktor empati berada pada kategori tinggi sebesar 52.9%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rommy Sidharta (2014) dengan judul “Tingkat Kepuasan Peserta Didik terhadap Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di SMP 3 Sewon Bantul, Yogyakarta”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII, VIII, dan IX SMP 3 Sewon yang berjumlah 286 siswa. Teknik *sampling* menggunakan teknik *proportional random sampling* yang berjumlah 100

siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang tersedia di SMP 3 Sewon berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 7% (7 anak), kategori “kurang” sebesar 28% (28 anak), kategori “sedang” sebesar 35% (35 anak), kategori “tinggi” sebesar 22% (22 anak), dan kategori “tinggi sekali” sebesar 8% (8 anak).

### **C. Kerangka Berpikir**

Sarana dan prasarana merupakan faktor penting dalam menentukan berhasilnya ekstrakurikuler olahraga gulat. Oleh karena itu, sekolah seharusnya menyediakan sarana dan prasarana yang sesuai dan dapat digunakan secara aman supaya proses ekstrakurikuler gulat dapat berjalan sesuai dengan harapan. Sarana dan prasarana merupakan kebutuhan yang harus ada di dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Penggunaan sarana dan prasarana dapat meningkatkan hasil ekstrakurikuler siswa atau anak didik. Tersedianya sarana dan prasarana yang mencukupi akan memperlancar proses ekstrakurikuler, memberi peluang lebih banyak pada anak untuk melakukan pengulangan latihan, menumbuhkan semangat, sehingga mampu meningkatkan kesegaran jasmani, keterampilan dalam ekstrakurikuler olahraga gulat.

Bahwa dalam penggunaan sarana dan prasarana di sekolah-sekolah harus diperhatikan benar-benar agar dapat tercipta suatu proses yang maksimal. Kesesuaian sarana dan prasarana harus dipenuhi supaya dalam penggunaannya dapat semaksimal mungkin. Dengan tersedianya sarana dan prasarana ekstrakurikuler olahraga gulat yang lengkap, akan menimbulkan keleluasaan

siswa dalam melakukan latihan yang selanjutnya mampu menumbuhkan otomatisasi gerakan siswa. Tersedianya sarana dan prasarana ekstrakurikuler olahraga gulat yang sesuai dengan jumlah siswa akan memberikan dan meningkatkan mutu kualitas tujuan ekstrakurikuler olahraga gulat.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2007: 147), penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Menurut Arikunto (2006: 152) survei adalah salah satu pendekatan penelitian yang pada umumnya digunakan untuk pengumpulan data yang luas dan banyak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket tertutup.

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian yaitu di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2018.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Menurut Arikunto (2006: 173) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sesuai dengan pendapat tersebut, yang menjadi populasi dalam penelitian adalah siswa ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul yang berjumlah 17 siswa. Sugiyono (2007: 81) menyatakan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik *sampling* menggunakan *total sampling*.

### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Menurut Arikunto, (2006: 118) “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang akan diteliti dalam

penelitian ini adalah tingkat kepuasan siswa terhadap sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul. Secara operasional variabel ini didefinisikan sebagai kepuasan (*satisfaction*) siswa peserta ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul yang akan didapatkan apabila merasa kebutuhan dan harapannya dipenuhi oleh penyedia jasa. Tingkat kepuasan yang akan diukur dalam penelitian ini adalah kepuasan siswa terhadap sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul, dengan menggunakan angket yang terbagi atas lima faktor, yaitu; (1) *Tangibles*, (2) *Empathy*, (3) *Reliability*, (4) *Responsive*, dan (5) *Assurance*.

1. Keandalan (*reliability*) merupakan kemampuan yang diberikan oleh penyedia layanan untuk melaksanakan jasa yang telah dijanjikan, dengan konsisten dan terpercaya.
2. Ketanggapan (*responsive*) adalah kemauan petugas penyedia jasa/layanan untuk membantu pelanggan dan memberikan pelayanan/jasa secara cepat dan tanggap.
3. Keyakinan (*confidence/assurance*) merupakan pengetahuan dan kesopanan karyawan serta kemampuan untuk menimbulkan kepercayaan dan keyakinan atau “*assurance*”.
4. Empati (*emphaty*) merupakan bentuk kepedulian, yaitu petugas penyedia jasa/layanan memberikan kepedulian dan perhatian pribadi bagi pelanggan.
5. Berwujud (*tangible*) adalah sesuatu yang bisa dilihat langsung dengan indera penglihatan, sehingga dalam hal ini berwujud, yaitu penampilan fasilitas fisik

yang disediakan, kelengkapan peralatan, penampilan personalia petugas penyedia jasa/layanan dan media komunikasi.

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 192), “Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Menurut Arikunto (2006: 168), angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (√) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Penilaian dalam angket ini menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban yaitu,

**Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket**

Alternatif Jawaban	Butir	
	Positif	Negatif
Sangat Puas	4	1
Puas	3	2
Tidak Puas	2	3
Sangat Tidak Puas	1	4

Penyusunan instrumen, menurut Hadi (1991: 9), digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menetapkan indikator-indikator pada masing-masing variabel dalam bentuk kisi-kisi dalam menyusun instrumen.
- b. Dari kisi-kisi kemudian dijabarkan sebagai butir-butir pertanyaan yang merupakan instrumen penelitian.
- c. Instrumen ini selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli atau dosen pembimbing guna memperoleh masukan dari dosen pembimbing atau ahli.

- d. Mengadakan perbaikan instrumen sesuai masukan dari dosen pembimbing atau ahli.

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Susanti (2015) yang berjudul “Tingkat Kepuasan Siswa SMP Bias Giwangan Yogyakarta terhadap Jasa Layanan Sarana dan Prasarana Ekstrakurikuler Panahan”. Instrumen tersebut mempunyai nilai koefisien validitas sebesar 0,661 dan koefisien reliabilitas sebesar 0,891. Sebelum digunakan untuk penelitian, angket terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen ahli, yaitu Bapak Ahmad Ritahudin, M.Or. Kisi-kisi instrumen pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	
			+	-
Kepuasan terhadap sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat	Keandalan ( <i>Reliability</i> )	a. Kedisiplinan b. Profesionalisme pelayanan	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8	4
	Ketanggapan ( <i>Responsiveness</i> )	a. Kesigapan sekolah terhadap kebutuhan siswa b. Ketanggapan sekolah terhadap saran dan kritik siswa	9, 10, 11, 12, 13, 14	
	Keyakinan ( <i>Assurance</i> )	a. Rasa aman b. Berpengalaman dan terlatih	15, 16, 17, 18, 20	19,
	Empati ( <i>Emphaty</i> )	a. Keramahan dan kesabaran pelayanan b. Mengetahui kebutuhan siswa	22, 23, 24, 25, 26	21, 27
	Berwujud ( <i>Tangibles</i> )	a. Ruangan b. Kelayakan alat	28, 29, 31, 32, 33, 34, 35	30,
<b>Jumlah</b>			<b>35</b>	

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti ke sekolah untuk mendapatkan data siswa peserta ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.
- b. Peneliti mengajukan surat izin penelitian ke sekolah.
- c. Peneliti menyebarkan angket kepada responden setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah/pembina/pelatih ekstrakurikuler.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

## F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Menentukan kategori menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Menurut Azwar (2016: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4. Norma Penilaian**

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Tinggi
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Cukup
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat Rendah

(Sumber: Azwar, 2016: 163)

Keterangan:

$M$  : nilai rata-rata (*mean*)

$X$  : skor

$S$  : *standar deviasi*

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase (Sugiyono, 2007: 112). Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang seberapa tinggi tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 35 butir, dan terbagi dalam lima faktor, yaitu (1) keandalan (*reliability*), (2) ketanggapan (*responsiveness*), (3) keyakinan (*assurance*), (4) empati (*emphaty*), dan (5) berwujud (*tangibles*). Hasil analisis data penelitian dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul didapat skor terendah (*minimum*) 70,00, skor tertinggi (*maksimum*) 101,00, rerata (*mean*) 86,12, nilai tengah (*median*) 86,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 86,00, *standar deviasi* (SD) 9,84. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5. Deskriptif Statistik Tingkat Kepuasan Siswa terhadap Jasa Pelayanan Penggunaan Sarana dan Prasarana Ekstrakurikuler Gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul**

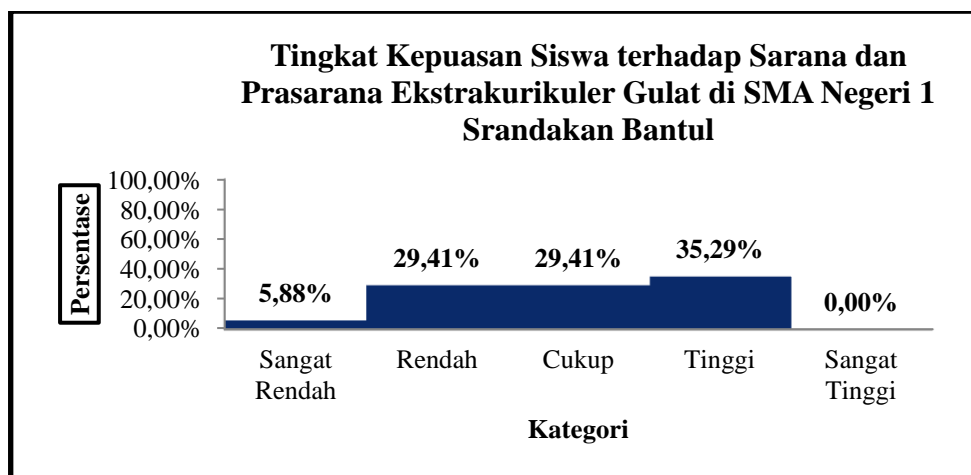
Statistik	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	86,12
<i>Median</i>	86,00
<i>Mode</i>	86,00
<i>Std, Deviation</i>	9,84
<i>Minimum</i>	70,00
<i>Maximum</i>	101,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

**Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat Kepuasan Siswa terhadap Jasa Pelayanan Penggunaan Sarana dan Prasarana Ekstrakurikuler Gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$101,36 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$91,04 < X \leq 101,36$	Tinggi	6	35,29%
3	$81,20 < X \leq 91,04$	Cukup	5	29,41%
4	$70,87 < X \leq 81,20$	Rendah	5	29,41%
5	$X \leq 70,87$	Sangat Rendah	1	5,88%
<b>Jumlah</b>			<b>17</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 6 tersebut di atas tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul dapat disajikan pada gambar 11 sebagai berikut:



**Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Kepuasan Siswa terhadap Jasa Pelayanan Penggunaan Sarana dan Prasarana Ekstrakurikuler Gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul**

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 11 di atas menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,88% (1 siswa), “rendah” sebesar 29,41% (5 siswa), “cukup” sebesar 29,41% (5 siswa), “tinggi” sebesar 35,29% (6 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 86,12, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul dalam kategori “cukup”.

### 1. Faktor Keandalan (*Reliability*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor keandalan didapat skor terendah (*minimum*) 16,00, skor tertinggi (*maksimum*) 24,00, rerata (*mean*) 20,00, nilai tengah (*median*) 20,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 21,00, *standar deviasi* (SD) 2,18. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 7. Deskriptif Statistik Faktor Keandalan (*Reliability*)**

Statistik	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	20,00
<i>Median</i>	20,00
<i>Mode</i>	21,00
<i>Std. Deviation</i>	2,18
<i>Minimum</i>	16,00
<i>Maximum</i>	24,00

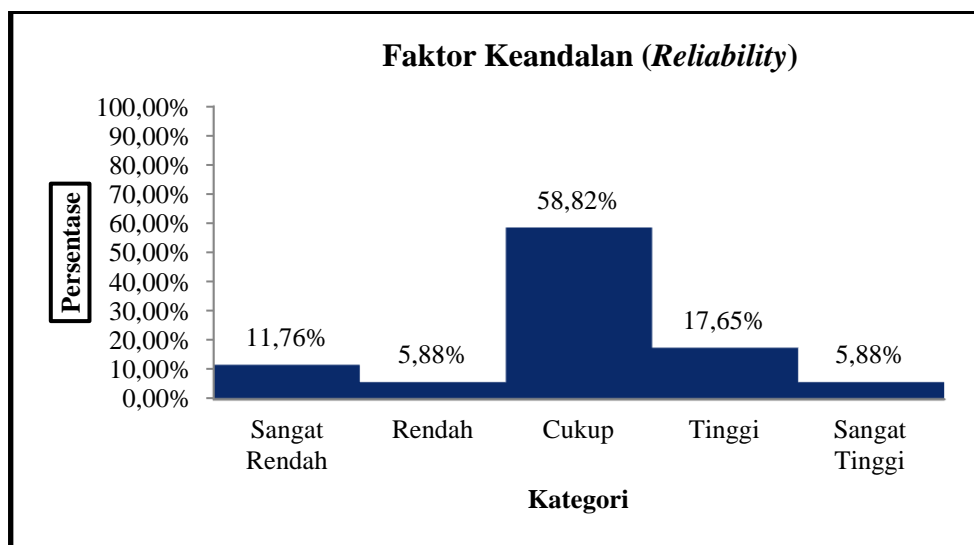
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler

gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor keandalan disajikan pada tabel 8 berikut:

**Tabel 8. Distribusi Frekuensi Faktor Keandalan (*Reliability*)**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$23,27 < X$	Sangat Tinggi	1	5,88%
2	$21,09 < X \leq 23,27$	Tinggi	3	17,65%
3	$18,91 < X \leq 21,09$	Cukup	10	58,82%
4	$16,73 < X \leq 18,91$	Rendah	1	5,88%
5	$X \leq 16,73$	Sangat Rendah	2	11,76%
<b>Jumlah</b>			<b>17</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 8 tersebut di atas, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor keandalan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 12 sebagai berikut:



**Gambar 12. Diagram Batang Faktor Keandalan (*Reliability*)**

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 12 di atas menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor keandalan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 11,76% (2 siswa), “rendah” 5,88% (1 siswa), “cukup” sebesar 58,82% (10 siswa), “tinggi” sebesar 40,517,654% (3 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 5,88% (1 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, 20,00, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor keandalan dalam kategori “cukup”.

## 2. Faktor Ketanggapan (*Responsivennes*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor ketanggapan didapat skor terendah (*minimum*) 12,00, skor tertinggi (*maksimum*) 18,00, rerata (*mean*) 14,82, nilai tengah (*median*) 16,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 12,00, *standar deviasi* (SD) 2,53. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

**Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Ketanggapan (*Responsivennes*)**

Statistik	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	14,82
<i>Median</i>	16,00
<i>Mode</i>	12,00
<i>Std, Deviation</i>	2,53
<i>Minimum</i>	12,00
<i>Maximum</i>	18,00

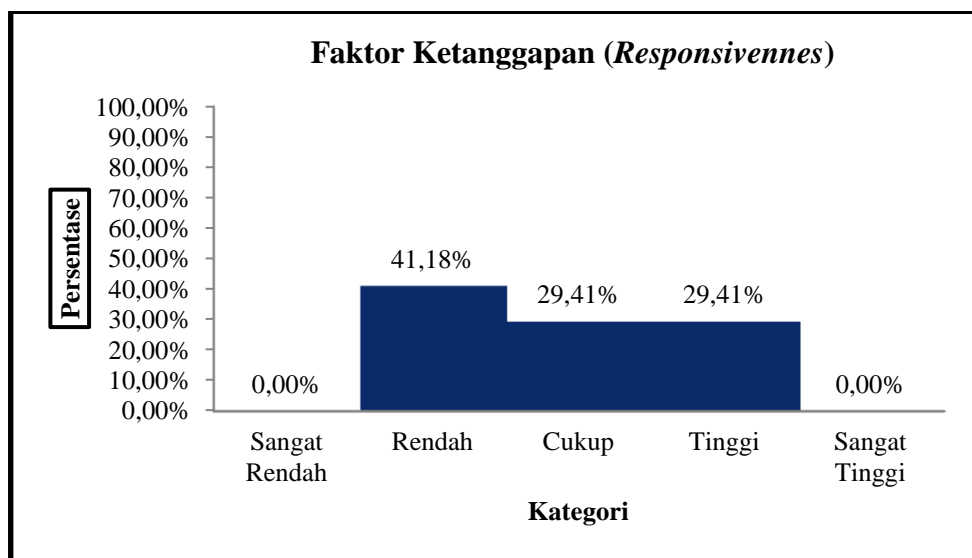
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler

gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor ketanggapan disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 10. Distribusi Frekuensi Faktor Ketanggapan (*Responsivennes*)**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$18,62 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$16,09 < X \leq 18,62$	Tinggi	5	29,41%
3	$13,56 < X \leq 16,09$	Cukup	5	29,41%
4	$11,03 < X \leq 13,56$	Rendah	7	41,18%
5	$X \leq 11,03$	Sangat Rendah	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>17</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 10 tersebut di atas, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor ketanggapan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 13 sebagai berikut:



**Gambar 13. Diagram Batang Faktor Ketanggapan (*Responsivennes*)**

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 13 di atas menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor ketanggapan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,41% (2 siswa), “rendah” sebesar 5,88% (1 siswa), “cukup” sebesar 58,82% (10 siswa), “tinggi” sebesar 17,65% (3 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 5,88% (1 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, 14,82, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor ketanggapan dalam kategori “cukup”.

### 3. Faktor Keyakinan (*Assurance*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor keyakinan didapat skor terendah (*minimum*) 11,00, skor tertinggi (*maksimum*) 18,00, rerata (*mean*) 14,94, nilai tengah (*median*) 15,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 16,00, *standar deviasi* (SD) 2,25. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

**Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Keyakinan (*Assurance*)**

Statistik	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	14,94
<i>Median</i>	15,00
<i>Mode</i>	16,00
<i>Std, Deviation</i>	2,25
<i>Minimum</i>	11,00
<i>Maximum</i>	18,00

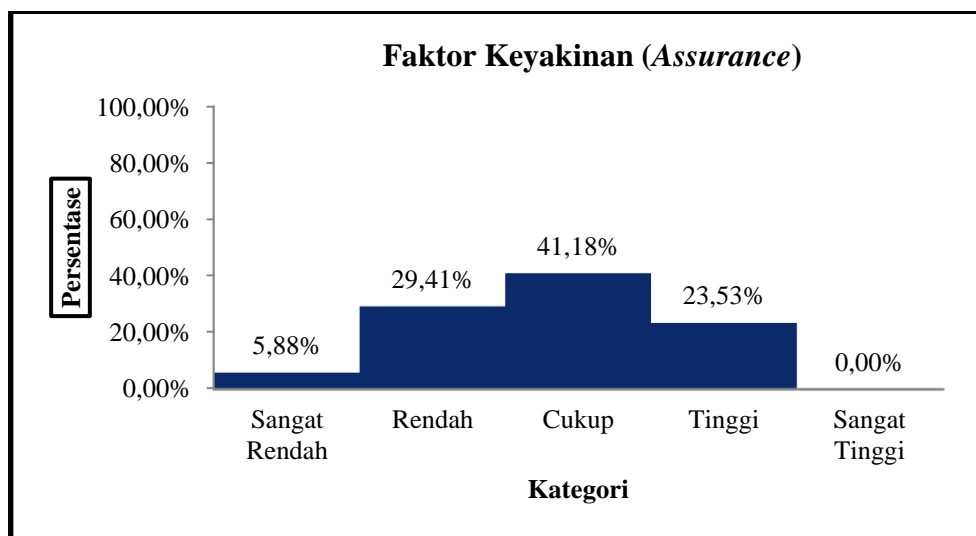
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat kepuasan siswa terhadap s jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler

gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor keyakinan pada tabel 12 sebagai berikut:

**Tabel 12. Distribusi Frekuensi Faktor Keyakinan (*Assurance*)**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$18,31 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$16,07 < X \leq 18,31$	Tinggi	4	23,53%
3	$13,82 < X \leq 16,07$	Cukup	7	41,18%
4	$11,58 < X \leq 13,82$	Rendah	5	29,41%
5	$X \leq 11,58$	Sangat Rendah	1	5,88%
<b>Jumlah</b>			<b>17</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 12 tersebut di atas, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor keyakinan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 13 sebagai berikut:



**Gambar 13. Diagram Batang Faktor Keyakinan (*Assurance*)**

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 13 di atas menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor keyakinan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,88% (1 siswa), “rendah” 29,41% (5 siswa), “cukup” 41,18% (7 siswa), “tinggi” 23,53% (4 siswa), dan “sangat tinggi” 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, 14,94, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor keyakinan dalam kategori “cukup”.

#### 4. Faktor Empati (*Emphaty*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor empati didapat skor terendah (*minimum*) 13,00, skor tertinggi (*maksimum*) 21,00, rerata (*mean*) 16,94, nilai tengah (*median*) 17,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 14,00, *standar deviasi* (SD) 2,54. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

**Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Empati (*Emphaty*)**

Statistik	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	16,94
<i>Median</i>	17,00
<i>Mode</i>	14,00
<i>Std, Deviation</i>	2,54
<i>Minimum</i>	13,00
<i>Maximum</i>	21,00

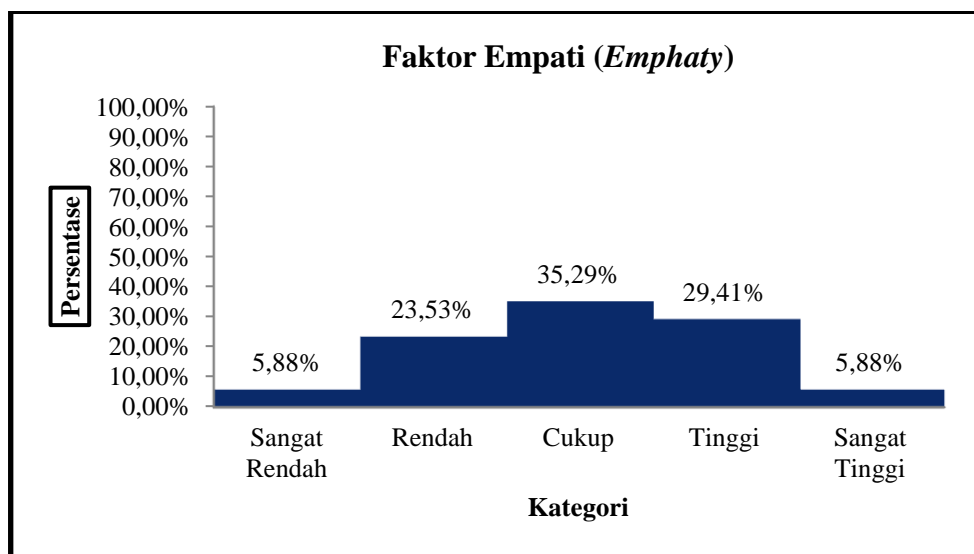
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler

gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor empati disajikan pada tabel 14 sebagai berikut:

**Tabel 14. Distribusi Frekuensi Faktor Empati (*Emphaty*)**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$20,71 < X$	Sangat Tinggi	1	5,88%
2	$18,21 < X \leq 20,71$	Tinggi	5	29,41%
3	$15,67 < X \leq 18,21$	Cukup	6	35,29%
4	$13,14 < X \leq 15,67$	Rendah	4	23,53%
5	$X \leq 13,14$	Sangat Rendah	1	5,88%
<b>Jumlah</b>			<b>17</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 14 tersebut di atas, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor empati dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 14 sebagai berikut:



**Gambar 14. Diagram Batang Faktor Empati (*Emphaty*)**

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 14 di atas menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor empati berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,88% (1 siswa), “rendah” sebesar 23,53% (4 siswa), “cukup” sebesar 35,29% (6 siswa), “tinggi” sebesar 29,41% (5 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 5,88% (1 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, 16,94, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor empati dalam kategori “cukup”.

#### 5. Faktor Berwujud (*Tangibles*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor berwujud didapat skor terendah (*minimum*) 14,00, skor tertinggi (*maksimum*) 25,00, rerata (*mean*) 19,41, nilai tengah (*median*) 21,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 22,00, *standar deviasi* (SD) 3,69. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut:

**Tabel 15. Deskriptif Statistik Faktor Berwujud (*Tangibles*)**

Statistik	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	19,41
<i>Median</i>	21,00
<i>Mode</i>	22,00
<i>Std, Deviation</i>	3,69
<i>Minimum</i>	14,00
<i>Maximum</i>	25,00

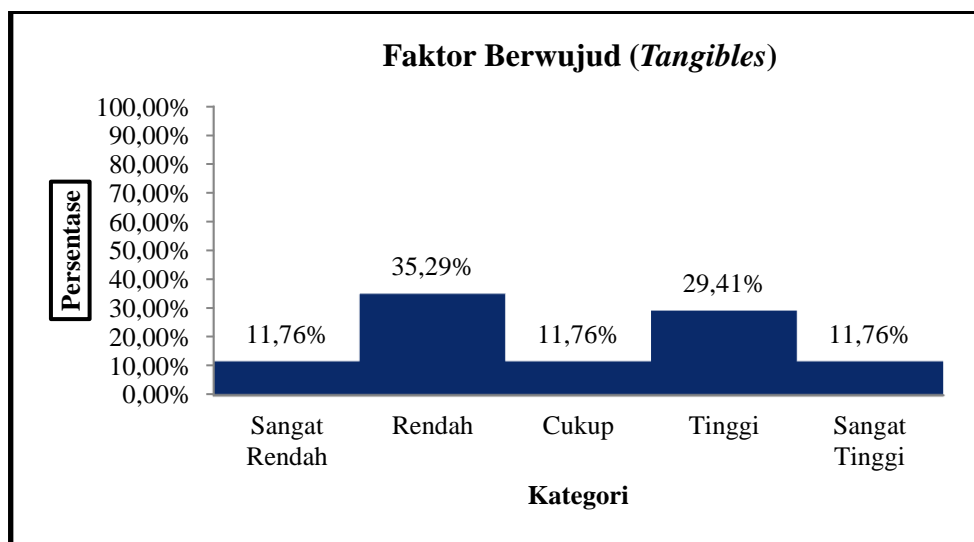
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler

gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor berwujud disajikan pada tabel 16 sebagai berikut:

**Tabel 16. Distribusi Frekuensi Faktor Berwujud (*Tangibles*)**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$24,60 < X$	Sangat Tinggi	2	11,76%
2	$21,26 < X \leq 24,60$	Tinggi	5	29,41%
3	$17,58 < X \leq 21,26$	Cukup	2	11,76%
4	$15,18 < X \leq 17,58$	Rendah	6	35,29%
5	$X \leq 15,18$	Sangat Rendah	2	11,76%
<b>Jumlah</b>			<b>17</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 16 tersebut di atas, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor berwujud dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 15 sebagai berikut:



**Gambar 15. Diagram Batang Faktor Berwujud (*Tangibles*)**

Berdasarkan tabel 16 dan gambar 15 di atas menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor berwujud berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 11,76% (2 siswa), “rendah” sebesar 35,29% (6 siswa), “cukup” sebesar 11,76% (2 siswa), “tinggi” sebesar 29,41% (5 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 11,76% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, 19,41, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor berwujud dalam kategori “cukup”.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul, yang terbagi dalam lima faktor, yaitu (1) *Tangibles*, (2) *Empathy*, (3) *Reliability*, (4) *Responsive*, dan (5) *Assurance*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul masuk dalam kategori cukup. Secara rinci kategori paling tinggi yaitu berada pada kategori tinggi sebanyak 14 siswa (37,84%), selanjutnya pada kategori cukup sebanyak 11 siswa (29,37%).

Hal ini menunjukkan bahwa siswa cukup mampu menikmati jasa layanan sarana dan prasarana yang disediakan untuk ekstrakurikuler gulat SMA Negeri 1 Srandakan Bantul. Terbatasnya jasa layanan dan sarana dan prasarana yang ada, maka akan dapat menghambat produktivitas latihan atau produktivitas kerja. Agar

mampu mendapatkan antusias dan tingkat kepuasan yang baik dari pengguna jasa layanan sarana dan prasarana, maka jasa layanan sarana dan prasarana harus mampu diciptakan sebaik mungkin. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka pihak sekolah harus mampu memberikan perubahan yang signifikan terhadap jasa layanan sarana dan prasarana ekstrakurikuler agar proses ekstrakurikuler dapat berjalan sesuai dengan program dan tujuan yang ada.

Menurut Sunarto dalam Kusumah (2010: 10), kepuasan pelanggan adalah keseluruhan sikap yang ditunjukkan konsumen atas barang atau jasa setelah mereka memperoleh dan menggunakannya. Dengan mengikuti latihan ekstrakurikuler gulat, maka siswa akan merasakan kualitas sarana dan prasarana yang tersedia. Tingkat kepuasan yang baik menjadi cermin kualitas sarana dan prasarana yang tersedia sehingga akan menjadi pengaruh bagi siswa sendiri untuk terus melanjutkan latihan atau tidak. Perasaan puas akan menjadi dasar siswa untuk menikmati fasilitas yang ada.

Kualitas sarana dan prasarana adalah sebuah modal utama untuk terjaminnya latihan ekstrakurikuler tersebut. Setiap cabang olahraga memiliki karakteristik masing-masing sehingga setiap cabang olahraga membutuhkan sarana dan prasarana yang disesuaikan dengan kebutuhan. Dengan terpenuhinya sarana dan prasarana, maka proses latihan ekstrakurikuler akan berjalan dengan maksimal. Selain itu, tujuan latihan dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai akan mudah tercapai dengan baik. Terpenuhinya sarana dan prasarana serta meningkatnya motivasi berlatih, maka proses latihan akan berjalan dengan baik. Pengaruh sarana dan prasarana sangatlah besar, di mana siswa tidak akan

bisa melaksanakan latihan karena tidak tersedianya sarana dan prasarana yang memadai.

Penyediaan sarana dan prasarana yang memadai akan menambah keyakinan siswa terhadap kegiatan apa yang diikuti. Secara khusus dalam penelitian ini siswa memiliki tingkat kepuasan cukup baik, sehingga minat terhadap ekstrakurikuler gulat selanjutnya akan semakin baik. Pemberian layanan harus mampu memberikan pelayanan yang disesuaikan dengan standar olahraga tersebut.

### **1. Faktor Keandalan (*Reliability*)**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor keandalan dalam kategori “cukup”. Menurut Sopiadin (2010: 40-43) bahwa dimensi ini berkaitan dengan kemampuan lembaga untuk menyampaikan jasanya secara benar, dapat memenuhi janjinya dan andal. Aspek yang harus diperhatikan pada dimensi ini adalah konsistensi kinerja dan sifat dapat dipercaya. Dalam penelitian ini misalnya ketepatan waktu menyiapkan peralatan ekstrakurikuler, prosedur peminjaman alat-alat, prosedur pengembalian alat-alat, tidak ada kesiapan gudang saat jam kerja, peminjaman alat diberikan sesuai kebutuhan, jumlah peralatan ekstrakurikuler gulat tidak digunakan sesuai kebutuhan, kelengkapan peralatan praktek ekstrakurikuler gulat di sekolah, pendataan peralatan gulat yang ada di sekolah. Indikator tersebut dirasa cukup puas oleh peserta ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.

## **2. Faktor Ketanggapan (*Responsiveness*)**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor ketanggapan dalam kategori “cukup”. Menurut Sopiadin (2010: 40-43) bahwa dimensi ini berkenaan dengan kemampuan para pegawai, yakni keinginan para staf dan karyawan untuk membantu para konsumen dan memberikan pelayanan yang tanggap. Dalam hal ini petugas/pelatih bersedia membantu para pelanggan pengguna jasa (siswa) untuk memberikan layanan maupun informasi secara cepat dan tepat. Dalam penelitian ini misalnya matras diperbaharui saat mengalami kerusakan, Sepatu diperbaharui saat mengalami kerusakan, Boneka untuk latihan bantingan diperbaharui saat mengalami kerusakan, Baju diperbaharui saat mengalami kerusakan, Antusiasme sekolah menanggapi saran kritik terkait dengan ruangan ekstrakurikuler gulat, Ketanggapan sekolah terhadap kurangnya perlengkapan. Indikator tersebut dirasa cukup puas oleh peserta ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.

## **3. Faktor Keyakinan (*Assurance*)**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor keyakinan dalam kategori “cukup”. Menurut Sopiadin (2010: 40-43) bahwa pada dimensi ini, perilaku pegawai diharapkan mampu untuk menumbuhkan kepercayaan pelanggan terhadap jasa yang diberikan oleh perusahaan atau lembaga pendidikan. Jaminan

ini dapat diartikan pula bahwa petugas/pelatih selalu bersikap sopan serta memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menjawab segala pertanyaan dan keluhan oleh pelanggan pengguna jasa (siswa). Dalam penelitian ini misalnya keamanan matras yang digunakan untuk latihan, Keamanan pemakaian peralatan ekstrakurikuler gulat, Bantuan petugas/pelatih saat menggunakan peralatan, Pemahaman prosedur pemakaian peralatan ekstrakurikuler sangat kurang, Lantai yang digunakan untuk latihan licin, Pelatih mencontohkan pemakaian peralatan latihan. Indikator tersebut dirasa cukup puas oleh peserta ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.

#### **4. Faktor Empati (*Empathy*)**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor empati dalam kategori “cukup”. Menurut Sopiadin (2010: 40-43) bahwa “Empati dalam pemahaman psikologi adalah keadaan mental yang membuat seseorang merasa dirinya di keadaan perasaan orang lain”. Pada dimensi ini, lembaga pendidikan berupaya untuk memahami masalah dan keinginan dari pelanggan pengguna jasa, serta dapat memberikan pelayanan personal kepada pelanggannya. Dalam penelitian ini misalnya pelatih tidak sabar dalam mengarahkan siswa terkait penggunaan peralatan ekstrakurikuler gulat, Adanya petunjuk penggunaan peralatan ekstrakurikuler gulat, Kepedulian pelatih dalam membantu mengidentifikasi, Pemberian contoh praktik dengan alat yang sederhana sampai bertahap ke alat yang lebih kompleks pada siswa yang kurang paham, Sekolah memfasilitasi

ruangan latihan ekstrakurikuler gulat yang baik, Kepahaman sekolah mengenai kebutuhan praktik ekstrakurikuler gulat. Indikator tersebut dirasa cukup puas oleh peserta ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.

#### **5. Faktor Berwujud (*Tangibles*)**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berdasarkan faktor berwujud dalam kategori “cukup”. Menurut Sopiadin (2010: 40-43) bahwa dimensi ini adalah hal yang sering menjadi perhatian pertama para pelanggan jasa. Dengan adanya bukti fisik yang baik akan mempengaruhi persepsi dari pengguna jasa terhadap mutu dari lembaga tersebut. Ruangan latihan ekstrakurikuler gulat dirasa aman dan nyaman, Ruangan latihan ekstrakurikuler gulat tidak terganggu atau mengganggu kegiatan di luar sekolah, Lokasi ruangan latihan ekstrakurikuler gulat tidak mudah dijangkau oleh siswa, Ruangan latihan ekstrakurikuler gulat memenuhi kapasitas jumlah siswa, Ruangan latihan ekstrakurikuler gulat memiliki sirkulasi udara yang baik, Matras yang digunakan masih standar, Boneka dan baju untuk latihan bantingan masih layak digunakan. Indikator tersebut dirasa cukup puas oleh peserta ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.

#### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan angket.  
Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian angket.  
Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
3. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,88% (1 siswa), “rendah” sebesar 29,41% (5 siswa), “cukup” sebesar 29,41% (5 siswa), “tinggi” sebesar 35,29% (6 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 86,12, tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul dalam kategori “cukup”.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan kepuasan siswa sekolah bulutangkis terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.
2. Pelatih dan pihak klub dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan

sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.

### **C. Saran**

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul.
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat kepuasan siswa terhadap jasa pelayanan penggunaan sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2016). *Fungsi dan pengembangan pengukuran tes dan prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- BSNP. (2006). *Kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: BSNP.
- Depdikbud. (1995). *Sarana dan prasarana penjas*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. (2003). *Standar kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Gaspersz, V. (2006). *Total quality management*. Jakarta: Gramedia.
- Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Irawan, H. (2002). *10 prinsip kepuasan pelanggan*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Kotler, P. (2000). *Manajemen pemasaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kusumah AW. (2010). *Faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan penggunaan lapangan bulutangkis Depok Sport Center*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Lupiyoadi, R. (2004). *Manajemen pemasaran jasa: teori dan praktek*. Jakarta: PT Salemba Empat.
- Lutan, R. (2000). *Pendekatan pendidikan gerak di SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Musanto, T. (2004). Faktor-faktor kepuasan pelanggan dan loyalitas pelanggan: studi kasus pada CV. Sarana Media Advertising Surabaya. *Jurnal Manajemen & Kewirausahaan*. Vol. 6, No. 2: 123 – 136.
- Nurchahyo, H dan Hermawan, H.A. (2016). Pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler olahraga di SD/MI/Sederajat di wilayah kerja kabupaten Kulonprogo Yogyakarta tahun 2015. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 12, Nomor 2.

- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Poerwodarminto. (2005). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Rianto, S. (2009). *Tingkat kepuasan mahasiswa prodi PJKR FIK UNY angkatan 2010 terhadap jasa pelayanan kolam renang FIK UNY*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Saryono dan Hutomo, B.S. (2016). Manajemen pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani di SMA Negeri se Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 12, Nomor 1.
- Sidharta, R. (2014). *Tingkat kepuasan peserta didik terhadap sarana dan prasarana pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Sewon Bantul*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Soepariono. (2000). *Sarana dan prasarana olahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sopiatin, P. (2010). *Manajemen belajar berbasis kepuasan siswa*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2000). *Dasar-dasar penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Supranto, J. (2006). *Pengukuran tingkat kepuasan pelanggan*. Cetakan Ketiga. Rineka Cipta: Jakarta.
- Suryobroto, A.S. (2004). "Sarana dan prasarana pendidikan jamani." Yogyakarta: FIK UNY.
- Susilo, J.M. (2007). *Kurikulum tingkat satuan pendidikan, manajemen pelaksanaan dan kesiapan sekolah menyongsongnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyanto. (2009). *Tingkat kepuasan mahasiswa PKS Banyumas jurusan POR yang belajar di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta*.

Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Syarifuddin, A & Muhadi. (1992). *Pendidikan jamani dan kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.

Tangkilisan, H.N.S. (2005). *Manajemen publik*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.

Tasunar, N. (2006). Kualitas pelayanan sebagai strategi menciptakan kepuasan pada Pangkalan Pendaratan Ikan (PPI) Morodemak. *Jurnal Sains Pemasaran Indonesia*, Vol. V, No. 1 Mei 2006, h. 41-62

Tjiptono, F. (2006). *Strategi pemasaran (Edisi II)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Wirjasantoso, R. (2001). *Supervisi pendidikan olahraga*. Jakarta: Universitas Indonesia.

Yulairmi & Putu, R. (2007). *Manajemen pemasaran jasa*. Jakarta: Salemba Empat.

Zeithaml, Valarie, Bitner, & Gremler. (2006). *Service marketing - integrating customer focus accross the firm forth edition*. New York: McGraw Hill.

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket

Nama saya : **Silvia Tetra Oktavia**, mahasiswa Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2014. Saat ini sedang ini sedang menyelesaikan tugas akhir melaksanakan penelitian dengan judul ” **TINGKAT KEPUASAN SISWA TERHADAP SARANA DAN PRASARANA EKSTRAKURIKULER GULAT DI SMA NEGERI 1 SRANDAKAN BANTUL**”

Oleh karena itu saya dengan rendah hati mohon kesediaan saudara sebagai responden untuk mengisi kuesioner ini. Identitas dan jawaban akan sangat kami rahasiakan.

**Nama** : .....

**Kelas** : .....

**Aamat**: .....

Pilih alternatif jawaban dari setiap pernyataan sesuai Terhadap keadaan yang sebenarnya Terhadap cara memberi **tanda silang (x)** pada kolom yang sudah disediakan.

SP : Sangat Puas

P : Puas

TP : Tidak Puas

STP : Sangat Tidak Puas

**Contoh:**

No	Pernyataan				
1	Kebersihan ruangan	SP	P	TP	STP

No	Pernyataan				
	Faktor Keandalan	SP	P	TP	STP
1	Ketepatan waktu menyiapkan peralatan ekstrakurikuler				
2	Prosedur peminjaman alat-alat				
3	Prosedur pengembalian alat-alat				
4	Tidak ada kesiapan gudang saat jam kerja				
5	Peminjaman alat diberikan sesuai kebutuhan				
6	Jumlah peralatan ekstrakurikuler gulat tidak digunakan sesuai kebutuhan				
7	Kelengkapan peralatan praktek ekstrakurikuler gulat di sekolah				
8	Pendataan peralatan gulat yang ada di sekolah				
	<b>Faktor Ketanggapan</b>				
9	Matras diperbaharui saat mengalami kerusakan				
10	Sepatu diperbaharui saat mengalami kerusakan				
11	Boneka untuk latihan bantingan diperbaharui saat mengalami kerusakan				
12	Baju diperbaharui saat mengalami kerusakan				
13	Antusiasme sekolah menanggapi saran kritik terkait dengan ruangan ekstrakurikuler gulat				
14	Ketanggapan sekolah terhadap kurangnya perlengkapan				
	<b>Faktor Keyakinan</b>				
15	Keamanan matras yang digunakan untuk latihan				
16	Keamanan pemakaian peralatan ekstrakurikuler gulat				
17	Bantuan petugas/pelatih saat menggunakan peralatan				
18	Pemahaman prosedur pemakaian peralatan ekstrakurikuler sangat kurang				
19	Lantai yang digunakan untuk latihan licin				
20	Pelatih mencontohkan pemakaian peralatan latihan				
	<b>Faktor Empati</b>				
21	Pelatih tidak sabar dalam mengarahkan siswa terkait penggunaan peralatan ekstrakurikuler gulat				
22	Adanya petunjuk penggunaan peralatan ekstrakurikuler gulat				
23	Kepedulian pelatih dalam membantu mengidentifikasi				
24	Pemberian contoh praktik dengan alat yang sederhana sampai bertahap ke alat yang lebih kompleks pada siswa yang kurang paham				
25	Sekolah memfasilitasi ruangan latihan				

	ekstrakurikuler gulat yang baik				
26	Kepahaman sekolah mengenai kebutuhan praktik ekstrakurikuler gulat				
27	Tidak ada pelayanan khusus dari sekolah saat siswa mengalami cedera akibat menggunakan peralatan				
	<b>Faktor Berwujud</b>				
28	Ruangan latihan ekstrakurikuler gulat dirasa aman dan nyaman				
29	Ruangan latihan ekstrakurikuler gulat tidak terganggu atau mengganggu kegiatan di luar sekolah				
30	Lokasi ruangan latihan ekstrakurikuler gulat tidak mudah dijangkau oleh siswa				
31	Ruangan latihan ekstrakurikuler gulat memenuhi kapasitas jumlah siswa				
32	Ruangan latihan ekstrakurikuler gulat memiliki sirkulasi udara yang baik				
33	Matras yang digunakan masih standar				
34	Boneka untuk latihan bantingan masih layak digunakan				
35	Baju masih layak digunakan				

Lampiran 2. Data Penelitian

No	Keandalan ( <i>Reliability</i> )								Ketanggapan ( <i>Responsivennes</i> )						Keyakinan ( <i>Assurance</i> )						Empati ( <i>Emphaty</i> )							Berwujud ( <i>Tangibles</i> )							Σ		
	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	32	33	34		35	
1	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	3	3	3	3	1	1	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	2	75	
2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	73	
3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	96	
4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	86	
5	3	3	2	3	3	3	2	3	1	1	3	3	2	3	1	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	80	
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	101	
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	70	
8	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	86	
9	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	96	
10	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	4	3	82	
11	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	1	2	1	3	3	2	3	2	2	1	86	
12	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	90	
13	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	80
14	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	98	
15	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	97
16	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	74	
17	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	94	

Lampiran 3. Deskriptif Statistik

**Statistics**

		Kepuasan terhadap sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat	Keandalan	Ketanggapan	Keyakinan	Empati	Berwujud
N	Valid	17	17	17	17	17	17
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		86.1176	20.0000	14.8235	14.9412	16.9412	19.4118
Median		86.0000	20.0000	16.0000	15.0000	17.0000	21.0000
Mode		86.00	21.00	12.00	16.00	14.00	22.00
Std. Deviation		9.83541	2.17945	2.53069	2.24918	2.53650	3.69220
Minimum		70.00	16.00	12.00	11.00	13.00	14.00
Maximum		101.00	24.00	18.00	18.00	21.00	25.00
Sum		1464.00	340.00	252.00	254.00	288.00	330.00

**Kepuasan terhadap sarana dan prasarana ekstrakurikuler gulat**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	1	5.9	5.9	5.9
	73	1	5.9	5.9	11.8
	74	1	5.9	5.9	17.6
	75	1	5.9	5.9	23.5
	80	2	11.8	11.8	35.3
	82	1	5.9	5.9	41.2
	86	3	17.6	17.6	58.8
	90	1	5.9	5.9	64.7
	94	1	5.9	5.9	70.6
	96	2	11.8	11.8	82.4
	97	1	5.9	5.9	88.2
	98	1	5.9	5.9	94.1
	101	1	5.9	5.9	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

**Keandalan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16	2	11.8	11.8	11.8
	17	1	5.9	5.9	17.6
	19	3	17.6	17.6	35.3
	20	3	17.6	17.6	52.9
	21	4	23.5	23.5	76.5
	22	3	17.6	17.6	94.1
	24	1	5.9	5.9	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

**Ketanggapan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12	6	35.3	35.3	35.3
	13	1	5.9	5.9	41.2
	14	1	5.9	5.9	47.1
	16	4	23.5	23.5	70.6
	17	1	5.9	5.9	76.5
	18	4	23.5	23.5	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

**Keyakinan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	1	5.9	5.9	5.9
	12	2	11.8	11.8	17.6
	13	3	17.6	17.6	35.3
	15	3	17.6	17.6	52.9
	16	4	23.5	23.5	76.5
	17	1	5.9	5.9	82.4
	18	3	17.6	17.6	100.0
	Total	17	100.0	100.0	


**Empati**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 13	1	5.9	5.9	5.9
14	4	23.5	23.5	29.4
16	3	17.6	17.6	47.1
17	1	5.9	5.9	52.9
18	2	11.8	11.8	64.7
19	3	17.6	17.6	82.4
20	2	11.8	11.8	94.1
21	1	5.9	5.9	100.0
Total	17	100.0	100.0	

**Berwujud**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 14	2	11.8	11.8	11.8
16	3	17.6	17.6	29.4
17	3	17.6	17.6	47.1
21	2	11.8	11.8	58.8
22	4	23.5	23.5	82.4
23	1	5.9	5.9	88.2
25	2	11.8	11.8	100.0
Total	17	100.0	100.0	

Lampiran 4. Surat Observasi dari Fakultas



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

Alamat : Jl. Kulondara No.1 Yogyakarta 55281 Telp. (0271) 513092, 586468 pswh: 282, 299, 291, 541  
 Email : [info@uniyog.ac.id](mailto:info@uniyog.ac.id) Website : [uniyog.ac.id](http://uniyog.ac.id)

Nomor : 108/111/N/31.16/PP/2017  
 Tanggal : 11 Desember 2017.  
 Lembar : 1 lks  
 Hal : Permohonan Izin Observasi


Kepada Yth.  
 Kepala SMA N 1 Srandakan Bantul  
 di Tempat.


Dibentahului dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin observasi, wawancara, dan mencari data untuk melengkapi tugas mata kuliah "Skripsi", dengan ini kami mohon Bapak/Ibu Saudara berkenan untuk memberikan izin observasi bagi mahasiswa:

No.	Nama	NIM	Prodi
1.	Mohammad Ucham	14601211053	PIKR
2.	Silvia Tetra Olivia	14601211054	

Dosen Pengampu : Dr. Gunur  
 NIP : 198109262006041001  
 Pelaksanaan observasi pada:  
 Waktu : 12 Desember 2017, s/d 12 Januari 2018.  
 Tempat Objek : SMA 1 Srandakan, Jln. Pandansimo Km. 1 Srandakan Trimurti Bantul DIY.  
 Jenis : Observasi Guru Melakukan Penelitian Tugas Akhir Skripsi


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

  
 Ajiwan S. Suherman, M.Pd.  
 NIP. 19881211001



Lampiran:  
 3. Dosen Pembimbing Pengampu  
 1. Mhs. (2)

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 513092, 586168 psw. 282, 299, 291, 541

Nomor : 109.1/UN.34.16/PP/2017  
Lamp. : 1 Eks  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

12 Desember 2017


Kepada Yth.  
Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik  
Daerah Istimewa Yogyakarta.  
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan 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 : Silvia Tetra Oktavia  
NIM : 14601241054  
Program Studi : PJKR  
Dosen Pembimbing : Ahmad Rithaudin, M.Or.  
NIP : 198101252006041001  
Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 12 Desember 2017 s/d 31 Januari 2018  
Tempat/Objek : SMA N 1 Srandakan  
Judul Skripsi : "Tingkat Kepuasan Siswa Terhadap Sarana dan Prasarana Ekstrakurikuler Gulat di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul"



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

  
Wawan S. Suherman, M.P.d.  
4070719881211001

Tembusan :

1. Kepala SMA N 1 Srandakan.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 6. Surat Keterangan dari Kesbangpol

	<p>PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA <b>BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK</b> Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233 Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137</p>
	<p>Yogyakarta, 10 Januari 2018</p>
	<p>Kepada Yth. :</p>
Nomor : 074/0341/Kesbangpol/2018	Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY
Perihal : Rekomendasi Penelitian	di Yogyakarta
<p>Memperhatikan surat :</p>	
Dari :	Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor :	109.1/UN.34.16/PP/2017
Tanggal :	12 Desember 2017
Perihal :	Permohonan Izin Penelitian
<p>Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal :<b>"TINGKAT KEPUASAN SISWA TERHADAP SARANA DAN PRASARANA EKSTRAKURIKULER GULAT DI SMA NEGERI 1 SRANDAKAN BANTUL"</b> kepada:</p>	
Nama :	SILVIA TETRA OKTAVIA
NIM :	14601241054
No.HP/Identitas :	08122742768/3404026504960003
Prodi/Jurusan :	Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas :	Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian :	SMA Negeri 1 Srandakan Bantul
Waktu Penelitian :	10 Januari 2018 s.d 31 Januari 2018
<p>Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.</p>	
<p>Kepada yang bersangkutan diwajibkan:</p>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;</li><li>2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;</li><li>3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.</li><li>4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.</li></ol>	
<p>Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.</p>	
<p>Demikian untuk menjadikan maklum.</p>	
<p style="text-align: right;"> AGUNG SUPRIYONO, SH NIP. 19601026 199203 1 004</p>	
<p><u>Tembusan disampaikan Kepada Yth :</u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Gubernur DIY (sebagai laporan)</li><li>2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;</li><li>3. Yang bersangkutan.</li></ol>	

Lampiran 7. Surat Keterangan dari Dikpora



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
**DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA**  
Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322  
web : www.dikpora.jogjaprovo.go.id, email : dikpora@jogjaprovo.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 23 Januari 2018

Nomor : 070/00873  
Lamp : -  
Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala SMA N 1 Srandakan

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/0341/Kesbangpol/2018 tanggal 10 Januari 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada :

Nama : Silvia Tetra Oktavia  
NIM : 14601241054  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul : TINGKAT KEPUASAN SISWA TERHADAP SARANA DAN PRASARANA EKSTRAKURIKULER GULAT DI SMA NEGERI 1 SRANDAKAN BANTUL  
Lokasi : SMA N 1 Srandakan Bantul  
Waktu : 10 Januari 2018 s.d 31 Januari 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala Daerah  
Plt. Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi



Didik Wardaya, S.E., M.Pd.  
NIP 196605301986021002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dinas Dikpora DIY

Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian dri Sekolah



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA  
SMAN 1 SRANDAKAN**

Jl. Pandansimo Km 01 Srandakan Bantul Telp. (0274) 6464750, 2811686 Faksimile: ---  
Laman: sman1srandakan.sch.id Email: sma1srandakan@yahoo.com Kode Pos 55762

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 422/0084/SRA.A.01

Kepala SMAN1 Srandakan Bantul menerangkan bahwa :

Nama : SILVIA TETRA OKTAVIA  
NIM : 14601241054  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Dengan Judul : TINGKAT KEPUASAN SISWA TERHADAP SARANA DAN PRASARANA  
EKSTRAKURIKULER GULAT DI SMA NEGERI 1 SRANDAKAN BANTUL

Pelaksanaan Penelitian : 10 Januari sampai dengan 31 Januari 2018

Dengan Guru Pembimbing sebagai berikut :

Nama : Dra. MIMIK YUNIASTUTI  
NIK : 3402065606560002  
Guru Mata Pelajaran : Penjasorkes

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 22 Februari 2018

Kepala



Drs. WITARSO

Nip. 195910051985031016

## Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian



Gambar peneliti membagikan angket kepada responden



Gambar responden sedang mengisi angket



Gambar responden sedang mengisi angket



Gambar responden sedang mengisi angket