

**PENGEMBANGAN DESAIN BUKU SAKU PERWASITAN ANGGAR
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ATLET**

SKRIPSI

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



Oleh
Nur Shodrina Zakiroh
NIM 13602241042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “ Pengembangan Desain Buku Saku Perwasitan Anggar Sebagai Media Pembelajaran Atlet“ yang disusun oleh Nur Shodrina Zakiroh, NIM 13602241042 ini disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juni 2018

Pembimbing

Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor.,M.Or
198210102005011022

SURAT PERNYATAAN

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

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode selanjutnya.

Yogyakarta, juni 2018

Yang Menyatakan,



Nur Shodrina Zakiroh
NIM 13602241042

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN DESAIN BUKU SAKU PERWASITAN ANGGAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ATLET

Disusun oleh :

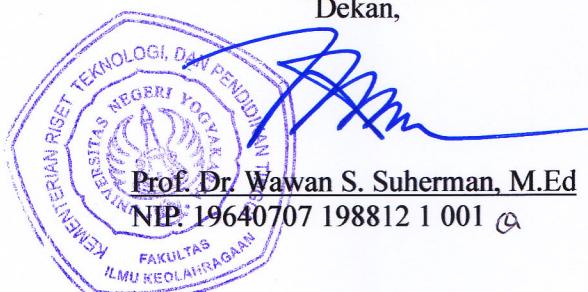
Nur Shodrina Zakiroh,
NIM 13602241042

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Study
Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 30 Mei 2017

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor.,M.Or. Ketua Penguji/Pembimbing		08 / 07/2018.
Tri Hadi Karyono, S.Pd.,M.Or. Sekretaris Penguji		09 / 07/2018.
Prof. Dr. Tomoliyus, M.S Penguji I (Utama)		09 / 07/2018

Yogyakarta, Juli 2018
Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan,



MOTTO

1. Tetaplah menjadi baik, jika beruntung kamu akan menemukan orang baik, jika tidak , kamu akan di ketemukan dengan orang baik.
2. Sang pemenang bukanlah dia yang mendapat juara satu dalam pertandingan tetapi dia yang mampu bangkit dari keterpurukan dan mampu mengalahkan dirinya sendiri.
3. Keberhasilan bukan hanya ditentukan dari seberapa besar kita berusaha tapi seberapa besar kita yakin akan kuasa-NYA.
4. Bersikap bodohlah dimanapun kamu berada karena itu akan membawamu kepada pengetahuan yang belum pernah kamu dapati sebelumnya.
5. Bukan kamu yang sukses di dunia yang disukai oleh orang tuamu, tapi dirimu yang sukses dunia akhirat yang lebih disukai orang tuamu.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini di persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua, Bapak Toto Aryo dan ibu Saniyah, yang telah berjuang dan atas ridho dan doanya untuk mendukung saya hingga saya bisa menyelesaikan skripsi.
2. Adeku fauzi nurohman, Surya putra dan keluarga besar yang saya sayangi yang selalu mendukung.
3. Para sahabatku Irin Fitrah, Eny Yuli Dimasatuty dan Danang Presetyo Nugroho yang telah banyak membantu dan mensuport dalam keadaan apapun.
4. Terima kasih untuk semua teman-teman Kelas PKO C 2013 yang sama-sama berjuang sejak mahasiswa baru sampai mendapatkan gelar masing-masing.
5. Terima kasih untuk semua teman-teman atlet Anggar Jawa Tengah dan Anggar DIY sudah banyak memberikan pengalaman dan ilmunya untuk saya, semoga kelak ilmu itu akan terus mengalir ke adek-adek atlet senior .

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Penulis berharap kritik dan saran yang membangun demi tercapainya perbaikan pada tahap lanjut. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga dan pembaca secara umum.

PENGEMBANGAN DESAIN BUKU SAKU PERWASITAN ANGGAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ATLET

Oleh
Nur Shodrina Zakiroh
NIM. 13602241042

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain buku saku perwasitan anggar sebagai media pembelajaran atlet dan pelatih untuk latihan perwasitan. Penelitian ini berawal dari keprihatinan penulis yang melihat masih kurangnya pemahaman atlet dengan peraturan perwasitan anggar. Selain itu juga masih sedikitnya buku tentang peraturan perwasitan anggar berbahasa Indonesia, sebagai media pembelajaran atlet dan pelatih.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* atau penelitian pengembangan. Prosedur penelitian dilakukan melalui tahapan 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) produk akhir. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah upaya pengembangan yang disertai upaya validasi dan uji coba data menggunakan teknik sampling purposive. Populasi dalam penelitian ini yaitu IKASI DIY. Sedangkan sampel uji coba dalam penelitian ini adalah sampel uji coba kelompok kecil, 1 pelatih, 8 atlet dan sampel penelitian, 2 pelatih, 16 atlet IKASI DIY . Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan instrumen berupa angket. Teknik analisa data penelitian ini menggunakan teknik persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media buku saku perwasitan anggar untuk atlet dan pelatih anggar adalah “Sangat Baik”. Hasil tersebut diperoleh dari hasil validasi dari a) ahli materi sebesar 96% atau “Sangat Baik”; b) ahli media sebesar 93% atau “Sangat Baik”. Uji coba kelompok kecil atlet sebesar 84% atau “Sangat Baik”, pelatih sebesar 83% atau “Sangat Baik”. Uji Coba Kelompok besar atlet 84% atau “Sangat Baik”, pelatih 87% atau “Sangat Baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa buku saku perwasitan anggar telah dinyatakan “Sangat Baik” digunakan sebagai referensi atlet dan pelatih dalam proses memahami dan mempelajari tentang peraturan perwasitan anggar.

Kata kunci : Buku, Perwasitan, Anggar

KATA PENGANTAR

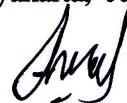
Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah S.W.T atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Desain Buku Saku perwasitan Anggar Sebagai Media Pembelajaran Atlet” dengan baik. Selesainya penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor.,M.Or, selaku Pembimbing akademik dan pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan saran-saran yang membangun kepada peneliti dengan sabar dan penuh semangat hingga terselesaiannya skripsi ini.
2. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor.,M.Or, selaku ahli media yang telah banyak membantu untuk menyempurnakan produk dari segi media.
3. Prof. Dr. Tomoliyus, M.S dan Tri Hadi Karyono, S.Pd.,M.Or, yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap tugas Ahir Skripsi ini.
4. CH. Fajar Sri Wahyuniati, S.Pd.,M.Or, selaku ketua jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO) atas segala kebijakan sehingga terselesaikan studi ini.
5. Prof. Dr Wawan S. Suherman, M.Ed, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta atas segala arahan dan kebijakan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas segala arahan dan kebijakan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Para Dosen dan staff Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan bantuan untuk memperlancar selama proses penelitian tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Juli 2018



Nur Shodrina Zakiroh

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan	5
F. Spesifikasi produk	5
G. Pentingnya pengembangan	7
H. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	9
1. Pengembangan	9
2. Hakikat Media Pelatihan dan Pembelajaran	10
a. Pengertian	10
b. Penggunaan Media Pembelajaran dan Pelatihan	11
c. Jenis – jenis media pembelajaran	12
3. Hakikat <i>poket book</i>	13
4. Hakikat Permainan Anggar	15
B. Penelitian Relevan.....	38
C. Kerangka Berfikir.....	39

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	40
B. Metode Penelitian.....	41
1. Identifikasi Potensi dan Masalah	41
2. Pengumpulan Informasi	41
3. Desain Produk	42
a. Penyusunan Indikator Keberhasilan Desain	42
b. Membuat Kerangka Materi yang Akan Dibahas dan Pengumpulan Materi	42
c. Penentuan Desain buku	42
4. Teknik Sampling	43
5. Validasi Produk	43
a. Ahli Materi	43
b. Ahli Media	43
6. Revisi Produk	44
7. Uji Coba Produk.....	44
8. Produk Akhir	44
C. Definisi operasional variabel	44
D. Populasi dan Sampel Penelitian	45
E. Instrumen Penelitian	46
F. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Produk.....	47
B. Hasil Penelitian Produk.....	48
1. Validasi Ahli	48
a. Ahli Materi Tahap 1	49
b. Ahli Materi Tahap 2	51
c. Ahli Media Tahap 1	53
d. Ahli Media Tahap 2.....	55
2. Revisi Produk	56
3. Uji Coba Produk.....	61
C. Analisa Data	65
D. Pembahasan.....	66
E. Analisis Kekurangan dan Kelebihan Produk	69
F. Analisis Prespektif	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	71
B. Implikasi Hasil Penelitian	71
C. Saran-Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 1. Analisis data	47
Tabel 2. Konversi Penilaian Berdasarkan Persentase	47
Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 1	49
Tabel 4. Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 1	50
Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 2	51
Tabel 6. Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 2	52
Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 1	53
Tabel 8. Kategori Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 1	54
Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 2	55
Tabel 10. Kategori Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 2	56
Tabel 11. Hasil Angket Uji Coba Pelatih Kelompok Kecil.....	62
Tabel 12. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil Pelatih.....	62
Tabel 13. Hasil Angket Uji Coba Pelatih Kelompok Besar	63
Tabel 14. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar Pelatih	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Senjata Floret	18
Gambar 2. Senjata Degen.....	19
Gambar 3. Senjata Sabel	20
Gambar 4. Baju Anggar	21
Gambar 5. Celana Anggar.....	22
Gambar 6. Kaos Kaki Anggar	23
Gambar 7. Sepatu Anggar	25
Gambar 8. Pelindung Dada	25
Gambar 9. Metalic Jaket	26
Gambar 10. Pelindung Kepala	27
Gambar 11. Lapangan Pertandingan Anggar	27
Gambar 12. Langkah penelitian pengembangan (Sugiyono 2007: 298).....	40
Gambar 13. Cover buku sebelum revisi.....	57
Gambar 14. Cover sesudah revisi	57
Gambar 15. Bagan pertandingan sebelum revisi	58
Gambar 16. Bagan pertandingan sesudah revisi	58
Gambar 17. Tampilan Gerakan isyarat sebelum revisi	59
Gambar 18. Tampilan Gerakan isyarat sesudah revisi	59
Gambar 19. Tampilan Gambar sebelum revisi.....	60
Gambar 20. Tampilan Gambar sesudah revisi	60
Gambar 21. Tampilan Gambar sebelum revisi.....	61
Gambar 22. Tampilan Gambar sesudah revisi	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Seminar Proposal	
Surat Izin Seminar Proposal	74
Lampiran 2. Bimbingan Skripsi	
Surat Permohonan Bimbingan	75
Hasil Bimbingan Skripsi	76
Lampiran 3. Validasi Ahli	
Surat Permohonan Validasi Ahli Materi.....	78
Surat Permohonan Validasi Ahli Media	79
Lampiran 4. Instrumen Penilaian Ahli	
Instrumen Penilaian Ahli Materi Tahap 1	80
Instrumen Penilaian Ahli materi Tahap 2	83
Instrumen Penilaian Ahli Media Tahap 1	86
Instrumen Penilaian Ahli Maedia Tahap 2	89
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian	92
Lampiran 6. Instrumen Penilaian Uji Coba	
Instrumen Penilaian Uji Coba Atlet	93
Instrumen Penilaian Uji Coba Pelatih.....	96
Lampiran 7. Data Atlet Anggar DIY	99
Lampiran 8. Analisa Data.....	104
Lampiran 9. Dokumentasi.....	107
Lampiran 10. Buku	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini sudah banyak sekali berdiri klub Anggar. Klub-klub tersebut sudah tersebar dan berdiri di seluruh wilayah negara Indonesia. Dalam olahraga anggar terdapat sistem permainan perseorangan dan permainan beregu. dimana dalam pertandingan anggar menggunakan system setengah kompetisi pada saat pertandingan di *pool*, sedangkan setelah lolos di *pool* menggunakan system gugur.

Olahraga anggar adalah olahraga yang menonjolkan ketangkasan. Baik ketangkasan gerak maupun ketangkasan keterampilan dalam menggunakan senjata yang menekankan pada teknik kemampuan seperti memotong, menusuk, atau menangkis senjata lawan. (Gaugler, 1999: 33)

Anggar adalah cabang olahraga yang lahir dari seni pertarungan menggunakan pedang. Olahraga ini merupakan olahraga beladiri yang menggabungkan seni ketangkasan menyerang dan melindungi diri dengan pedang.

Dalam olahraga anggar, pemain dilengkapi dengan perlengkapan yang dihubungkan dengan sistem penilaian elektronik. dengan perlengkapan tersebut maka setiap tusukan pedang yang mengenai lawan akan terdeteksi. Pemain berlomba menusuk lawan di area tubuh yang ditentukan dan mendapat nilai dari tusukan tersebut.

Pertandingan anggar dipimpin oleh wasit yang berhak menjatuhkan sanksi (hukuman) pada atlet apabila melakukan pelanggaran yang ditentukan. Pelanggaran pertama, wasit mengeluarkan kartu kuning. Pelanggaran kedua, wasit

mengeluarkan kartu merah. Pelanggaran ketiga, wasit mengeluarkan kartu hitam. Kartu hitam menunjukkan pelanggaran berat, seorang pemain akan diskor dari pertandingan.

Pertandingan anggar ini dipimpin oleh satu orang wasit yang bertugas untuk memimpin pertandingan, selain wasit untuk mempermudah menghitung poin pertandingan digunakan juga peralatan elektronik yang akan memastikan bahwa tusukan yang dilakukan mengenai sasaran atau tidak. ujung pedang pada permainan anggar akan menyalakan lampu di meja juri jika tusukan yang dilakukan tersebut mengenai lawan karena ujung pedang tersebut berfungsi sebagai sebuah sakelar pada lampu. Pada bagian belakang pemain anggar dilengkapi oleh kabel yang menghubungkan lampu pada meja juri yang disebut dengan *Apparatus of judging*, selama pertandingan berlangsung pemain dilarang untuk memindah pegangan dari tangan kanan ke tangan kiri ataupun sebaliknya. (Nur, 2017 : 12)

Untuk menjadi wasit anggar perlu ditanamkan dan dilatih sejak usia atlet sedini mungkin. Dewasa ini banyak sekali atlet-atlet anggar yang hanya sekedar mempelajari teknik dan taktik anggar saja, pelatih tidak mengajarkan tentang ilmu perwasitan anggar. Para atlet hanya memahami peraturan pertandingan secara umum saja, mereka sama sekali tidak mengerti tentang istilah atau pengertian kata-kata yang sering diucapkan wasit pada saat pertandingan. Karena bahasa yang digunakan wasit anggar adalah bukan bahasa yang mereka gunakan sehari-hari melainkan menggunakan istilah atau bahasa Perancis.

Peneliti berinisiatif mengembangkan buku saku / *pocket book* tujuanya untuk membantu atlet mempelajari peraturan anggar. Mulai dari mengetahui peraturan menjadi seorang wasit anggar, larangan, mengetahui istilah bahasa perwasitan beserta gerakannya. Buku saku ini dikemas dengan desain buku yang menarik dengan penjelasan dan disertai dengan contoh gambar gerakan. Hal ini akan membuat atlet anggar mudah memahami dan mempelajari gerakan perwasitan yang ada di dalam buku saku. Secara tidak langsung mereka tahu dan paham peraturan pertandingan anggar.

Desain buku yang kecil sehingga bisa praktis untuk dibawa kemana-mana membuat anak bisa mempelajari dimana saja dia mau. Dilengkapi dengan contoh gambar dan gerakan yang benar, membuat anak bisa terus mempraktikan gerakan, atlet akan menjadi terampil menguasai tata cara perwasitan, selain itu mereka juga tidak bosan untuk mempelajarinya.

Peneliti juga sudah melakukan observasi ke toko-toko penjualan buku dan perpustakaan tidak menemukan buku saku seperti yang akan dibuat, dan dari hasil observasi ke klub-klub anggar di DIY memperoleh hasil 75% atlet dan pelatih yang memerlukan buku saku untuk media pembelajaran peraturan perwasitan anggar. Buku saku perwasitan anggar ini pasti sangat membantu tugas pelatih dalam mempelajari perwasitan anggar. Pelatih hanya memberi contoh, pelatih juga tidak perlu berkali-kali membenarkan dan mengulang memberikan contoh gerakan wasit yang benar. Anak latih juga dapat mengerti apa pelatihnya sudah memberikan materi perwasitan yang benar. Anak latih juga menjadi tahu cara menjadi wasit anggar beserta istilah bahasa yang digunakan wasit yang kurang di mengerti anak.

Selain melakukan observasi dan survei ke toko buku, penulis juga melakukan Kegiatan wawancara pada pelatih dan atlet secara langsung guna menambah keyakinan penulis dalam membuat buku saku perwasitan anggar. Menurut bapak Eko nandaryono selaku wasit nasional dan pelatih IKASI kota Yogyakarta mengatakan bahwa belum ada buku panduan untuk wasit anggar di Indonesia. Apa lagi buku saku perwasitan anggar yang di peruntukan untuk atlet guna mengajarkan tentang ilmu peraturan dan perwasitan anggar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik membuat buku saku yang berisi tentang Pengembangan desain buku saku perwasitan anggar sebagai media pembelajaran pada atlet, yang diharapkan dapat digunakan untuk menambah pengetahuan para atlet dan sebagai media pelatihan tentang peraturan dan perwasitan anggar. Baik latihan di bimbing oleh pelatih atau secara otodidak bisa menggunakan buku ini untuk berlatih sendiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Banyaknya pelanggaran yang dilakukan atlet di karenakan minimnya pengetahuan atlet tentang peraturan anggar.
2. Keresahan melihat banyak pelatih yang belum menguasai peraturan pertandingan dan perwasitan anggar.
3. Minimnya pengetahuan atlet tentang peraturan perwasitan anggar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang disebutkan di atas serta keterbatasan waktu, tenaga, biaya, dan kemampuan peneliti maka perlu diberikan batasan-batasan agar ruang lingkup penelitian ini menjadi jelas. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan desain buku saku perwasitan anggar sebagai media pembelajaran atlet.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan peneliti adalah “Bagaimana pengembangan desain buku saku perwasitan anggar sebagai media pembelajaran atlet dan serta kelayakan buku untuk di gunakan?”

E. Tujuan Penilitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menghasilkan produk media buku saku perwasitan anggar sebagai panduan perwasitan untuk pelatih dan atlet.
2. Menambah pengetahuan untuk atlet dan pelatih mengenai peraturan dan perwasitan anggar.
3. Mengetahui kelayakan buku saku perwasitan anggar untuk digunakan.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini mempunya spesifikasi sebagai berikut :

1. Hasil produk pengembangan berupa media buku saku perwasitan anggar dengan ukuran 14,7 cm x 10,2 cm
2. *Pocket book* / buku saku berisi 58 halaman disertai gambar dan keterangan.

3. Desain sampul dibuat menarik dengan gambar dan desain yang menarik yang membuat atlet penasaran untuk membuka isi buku saku, sampul terbuat dari kertas *Cover Ivory* 260 gr dan ditambah *lam glossy* / dilaminasi supaya tampilan mengkilap dan semakin jelas dilihat.
4. Isi buku terbuat dari kertas *art paper* 120 gr yang tidak tembus bila di print bolak-balik dengan gambar yang penuh warna.

Isi buku saku terdiri dari :

- a. Pedoman umum untuk menjadi seorang wasit
 - b. Perlengkapan wasit anggar
 - c. Contoh isyarat dalam perwasitan anggar
 - d. Jenis-jenis pelanggaran dalam pertandingan anggar dan jenis kartunya
 - e. Posisi badan pada saat mewasiti
 - f. *The right of ways (priority) in foil & sabre fencing*
 - g. *The right of ways (priority) in epee*
 - h. Contoh studi kasus senjata Sabel, floret, dan degen serta keputusan wasit dalam mewasiti
5. Usaha menambah pengetahuan atlet dalam ilmu perwasitan, karena salah satu kunci utama bermain anggar yang baik dan benar adalah mengetahui peraturannya. Jadi, main tidak asal-asalan tetapi dengan permainan yang baik dan *sportif*.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media buku saku pembelajaran dan pelatihan perwasitan anggar dalam memperkenalkan peraturan perwasitan dan isyarat yang digunakan wasit saat mewasiti pertandingan beserta analisa dan contoh studi kasus untuk atlet akan bermanfaat sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan bagi anak latih dalam berlatih memahami dan mempraktikkan peraturan perwasitan anggar dengan efektif dan mandiri
2. Memudahkan pelatih dalam memberikan pengetahuan dan materi tentang peraturan perwasitan anggar dengan cara klasikal atau monoton.

H. Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan desain buku saku perwasitan anggar sebagai media pembelajaran atlet adalah :

1. Media pelatihan buku saku dalam memperkenalkan peraturan perwasitan anggar untuk atlet dapat menjadi alat bantu bagi pelatih dalam menyampaikan materi perwasitan.
2. Bagi atlet dengan menggunakan media pelatihan sederhana buku saku akan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran dan latihan sehingga atlet di harapkan mudah memahami materi perwasitan anggar.

Permasalahan pada penelitian ini perlu dibatasi agar masalah yang dikaji lebih fokus dan tidak terlalu luas. Adapun batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dilaksanakan di IKASI DIY . Sasarannya adalah atlet anggar semua kelas.
- b. Materi dalam media buku saku perwasitan anggar yang disampaikan terbatas pada peraturan perwasitan anggar.
- c. Pengembangan dilakukan menyesuaikan kondisi waktu dan biaya yang ada, karena pengembangan yang sempurna membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. DESKRIPSI TEORI

1. Pengembangan

Jaman teknologi semakin modern membuat orang berlomba-lomba untuk menciptakan sesuatu yang baru atau mengembangkan produk yang telah ada atau meningkatkan fungsi, manfaat, dan keefektifan dari produk sebelumnya. Menurut Senjaya, (2008: 1), pengembangan adalah memperdalam dan memperluas pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenaranya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru.

Menurut Asim (dalam ceramahnya pada saat penelitian dan lokakarya nasional tentang metodologi penelitian pengembangan di Batu Malang 23-25 Februari 2001) yang dikutip oleh Hidayat (2010: 2), menjelaskan bahwa: “kalau kita ingin membuat sesuatu atau menemukan suatu teori, maka perlu melakukan penelitian, untuk mengetahui apakah sesuatu itu baik atau buruk, maka perlu melakukan evaluasi, dan kalau ingin memproduksi atau memperbaiki sesuatu perlu melakukan penelitian pengembangan”.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk meningkatkan kualitas, fungsi, manfaat, dan keefektifan produk yang telah dibuat sebelumnya.

Produk buku saku perwasitan anggar ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar, informasi dan pengetahuan bagi pelaku olahraga anggar seperti pelatih dan atlet serta pengurus klub dan masyarakat umum.

2. Hakikat Media Pelatihan dalam Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *Media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’, dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, (Arsyad, 2011:3). Sedangkan menurut Heinich, Molenda, dan Russel *Media is Channel of communication. Derived from the Latin word for “between”, the term refers “to anything that carries information between a source a receiver”* (Rusman, 2009:151).

Media Pembelajaran mempunyai peranan penting terhadap pelatihan. Menurut Gomes (diakses dari wikipedia.org/wiki/Pelatihan pada 12 Januari 2016, pukul 12.30) pelatihan adalah setiap usaha untuk memperbaiki performansi pekerja pada suatu pekerjaan tertentu yang sedang menjadi tanggung jawabnya, atau satu pekerjaan yang ada kaitannya dengan pekerjaannya. Menurut Bernardin dan Russell (wikipedia.org/wiki/ Pelatihan diakses dari 12 Januari 2016, pukul 12.35) pelatihan didefinisikan sebagai berbagai usaha pengenalan untuk mengembangkan kinerja tenaga kerja pada pekerjaan yang dipikulnya atau juga sesuatu berkaitan dengan pekerjaannya. Hal ini biasanya berarti melakukan perubahan perilaku, sikap, keahlian, dan pengetahuan yang khusus atau spesifik.

Agar pelatihan menjadi efektif, maka di dalam pelatihan harus mencakup suatu pembelajaran atas pengalaman-pengalaman, pelatihan harus menjadi kegiatan keorganisasian yang direncanakan dan dirancang di dalam menanggapi kebutuhan-kebutuhan yang teridentifikasi. Menurut Rusman (2009:133) terdapat tiga tipe pembelajaran yaitu : 1) Tipe pertama, yaitu guru bercerita menurut pengalaman, membaca buku, cerita orang lain, atau pernah melihat gambar. 2) Tipe kedua, yaitu guru mengajak siswa melihat objek yang sebenarnya. 3) Tipe ketiga, atau disebut juga *media by design*. Dalam hal ini guru merancang media sesuai dengan tuntutan materi dan karakteristik siswa.

b. Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pelatihan

Media pembelajaran berperan dalam proses pelatihan, menurut Nasrudin (dalam dari <http://bdkbandung.kemenag.go.id>) penggunaan media dalam proses belajar mengajar dalam pelatihan merupakan sesuatu yang penting dan harus digunakan oleh tenaga pengajar atau instruktur, hal ini karena akan menjadikan pembelajaran lebih berkesan dan bermakna kepada peserta didik. Manusia memiliki keunikan dan keragaman dalam menangkap informasi atau materi yang diberikan. Menurut Rusman (2009:150) terdapat tiga tipe bentuk penerimaan informasi suatu materi yang diberikan : Pertama, *auditif*, yaitu seseorang yang senang mendengarkan. Untuk tipe ini tanpa menggunakan media sudah dapat menyerap informasi dan materi yang disampaikan. Kedua, *visual*, yaitu seseorang lebih senang melihat dibandingkan mendengarkan. Tipe ini penyerapan informasi kurang dapat diserap.

Penggunaan media pembelajaran merupakan solusi yang tepat, karena informasi akan diterima secara kongkret. Ketiga, *kinestetik*, yaitu seseorang yang senang melakukan (*Learning by doing*). Untuk tipe ini penggunaan media pembelajaran dapat membantu keterserapan materi pelajaran yang diberikan. Berdasarkan tipe bentuk penerimaan informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan sasaran peserta didik dan materi apa yang diajarkan pada peserta didik tersebut.

Kontribusi media terhadap pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam Rusman (2009:154) adalah : 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, 2) Pembelajaran akan lebih menarik, 3) Pembelajaran akan lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran diperpendek, 5) Kualitas pembelajaran dapat lebih ditingkatkan, 6) Proses pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun diperlukan, 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, 8) Peran guru berubah ke arah positif.

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Terdapat tujuh klasifikasi media pembelajaran, antara lain : (a) Media audio visual gerak, (b) Media audio visual diam, (c) Audio semi gerak, (d) Media visual gerak, dan (e) Media visual diam, (f) Media audio, (g) Media cetak (Rusman, 2009:156)

Secara sederhana kehadiran media dalam suatu pembelajaran memiliki nilai-nilai sebagai berikut :

- a. Media Pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa.
- b. Media yang disajikan dapat melampaui batas ruang kelas.
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.
- d. Media yang disajikan dapat menghasilkan keseragaman pengamatan siswa.
- e. Secara potensial, media yang disajikan secara tepat dapat menanamkan konsep dasar yang kongkret, benarm dan berpijak pada realitas.
- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Media mampu membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
- h. Media mampu memberikan belajar secara integral dan menyeluruh dari yang kongkret ke yang abstrak, dari sederhana ke rumit. (Rusman, 2009:156)

3. Hakikat *Pocket Book*

Pocket book secara Bahasa Indonesia memiliki arti buku saku, merupakan media cetak yang berukuran kecil. Secara umum buku adalah kumpulan kertas tercetak dan terjilid berisi informasi yang dapat dijadikan salah satu sumber dalam proses belajar dan membela jarkan.

Sedangkan buku saku adalah buku dengan ukurannya yang kecil, ringan, dan bisa disimpan di saku. Sehingga praktis untuk dibawa ke mana-mana, dan kapan saja bisa dibaca. Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, “buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa ke mana-mana”.

Pocket book adalah buku kecil yang mudah dibawa (https://id.wiktionary.org/buku_saku yang diakses pada 5 Februari 2016, pukul 09.00). Sehingga dapat disimpulkan *pocket book* merupakan buku dengan ukuran yang kecil, ringan, bisa disimpan di saku dan praktis untuk dibawa serta dibaca. *Pocket book* digunakan sebagai alat bantu yang menyampaikan informasi tentang materi pelajaran dan lainnya yang bersifat satu arah, sehingga bisa mengembangkan potensi peserta didik menjadi pembelajar mandiri. *Pocket book* merupakan salah satu media pembelajaran yang masuk dalam kategori media cetak. Beberapa keunggulan media cetak menurut Arif & Napitupulu (1997:39) adalah:

- a. Dapat secara aktif membantu proses belajar mandiri.
- b. Lebih mudah dibawa dan diproduksi.
- c. Dapat meliputi bidang pengetahuan yang lebih luas dan dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan.
- d. Meningkatkan pemahaman dan penalaran.

4. Hakikat Permainan Anggar

a. Pengertian Permainan Anggar

Permainan anggar merupakan bagian yang paling penting dari pendidikan setiap orang yang terhormat sebelum masuk olimpiade seperti yang kita lihat sekarang. Peraturan pertandingan anggar termasuk memberikan hormat sebelum bertanding dan bersalaman pada saat selesai bertanding menunjukan bahwa oalahraga ini berasal dari kaum bangsawan.

Anggar merupakan cabang olahraga yang dapat dilakukan oleh laki-laki maupun perempuan. Adapun keberhasilan dalam bermain anggar bukan terletak pada kekuatan fisik semata, melainkan tingkat keterampilan dari pelakunya yang ditopang oleh kemampuan fisik yang memadai.

Pedang adalah salah satu senjata tertua yang digunakan oleh tentara pada zaman dahulu untuk berperang. Bentuknya berbeda-beda dari abad ke abad kebanyakan merupakan benda yang cukup berat dengan daun pedang yang lebar sehingga memerlukan tenaga yang cukup kuat untuk memarang lawanya, baik dalam posisi berdiri maupun berkuda. Sejak digunakan untuk membela diri, pedang dibuat makin besar dan makin berat sehingga diperlukan kedua tangan untuk menggunakannya (Dewitt, 1972: 3).

Anggar bermula sebagai latihan berpedang beberapa abad lalu, anggar mempergunakan pedang sebagai alat untuk bertanding, dan digunakan oleh tentara untuk berperang, dan pedang telah digunakan sejak masa Persia, Yunani, Romawi, Babilona (IKASI *Online*, 2000: 1).

Dari sejarah gerak anggar itulah akhirnya dalam perkembangannya olahraga anggar selanjutnya tumbuh sangat pesat, sehingga pada abad ke-16 tersebar di seluruh Eropa dan diresmikan sebagai olahraga anggar *Renier*. Dengan penekanan pada keterampilan, para pendekar anggar telah memadukan dengan gerak tipu olahraga seperti gerak tipu pada gulat sehingga tercipta gerakan serangan kedepan (*lunge*) sehingga terbentuk anggar sebagai olahraga beladiri. Seni beladiri anggar dapat diartikan pula sebagai permainan beladiri yang menggunakan pedang sebagai alat.

Melihat dari sejarahnya, anggar ini menjadi aktifitas dikalangan ningrat yang ada dikerajaan untuk memperlihatkan keperkasaan seseorang, anggar sering digunakan untuk menjadi instrument peforma individu sebagai yang terbaik. Ma'mun (2002: 2) menyatakan bahwa anggar sebagai cabang olahraga yang menggunakan senjata sebagai media serangan dan tangkisan, anggar belum demikian popular dikalangan masyarakat karena perangkatnya yang relatif mahal, namun IKASI (Ikatan Anggar Seluruh Indonesia) berkepentingan untuk memasyarakatkan anggar sebagai olahraga rakyat (merakyat) di Indonesia.

Menurut Sucipto dan Ramlan (1997: 1-2), dalam cabang oalahraga anggar ada 3 jenis senjata yaitu ; 1) floret/ *Foil* , 2) degen / *Epee*, 3) Sabel/ *Sabre*, di mana masing-masing mempunyai karakteristik permainan dan peraturan yang berbeda antara satu dengan yang lainya.

Olahraga anggar dipertandingakan untuk pria dan wanita dengan pengelompokan kelas umur, yaitu; usia dibawah 17 tahun di kategorikan kelas kadet, untuk usia di atas 13-20 tahun dikategorikan kedalam kelas junior dan umur di atas 20 tahun dikategorikan ke dalam kelas senior (IKASI, 2000: 5)

Anggar merupakan salah satu cabang olahraga klasik di mana anggar tergolong dalam olahraga seni beladiri. Anggar juga merupakan salah satu cabang olahraga seni beladiri yang aman, dimana seorang pemain anggar dapat memperlihatkan daya saingnya dengan terkendali. Salah satu seni olahraga ini juga adalah setiap kali dapat mengenai sasaran dalam satu pertandingan anggar akan memberikan perasaan bangga yang tersendiri, tetapi tidak ada yang dapat menandingi perasaan bila mencapai sasaran terakhir yang menentukan kemenangan (Poerwinata, 1990: 07).

Selberg (1976: 11) menyatakan bahwa sebagai seorang peanggar harus menguasai teknik dasar yang akan diajarkan oleh pelatih seperti:

1. *Footwork*, termasuk step (langkah) maju dan mundur
2. *Lunge* (serang) dan kemampuan untuk kembali keposisi kuda-kuda
3. Cara memegang *grip* pedang dan posisi dalam menangkis
4. Kemampuan dalam posisi balas tangkis saat diserang lawan
5. Kemampuan melakukan serangan hingga tercipta *point* dengan gerakan tipuan
6. Kemampuan mengkombinasikan gerak *step* bergeser kanan ataupun kiri dan pengendalian tempo permainan
7. Kemampuan tentang pemahaman peraturan pertandingan

8. Untuk mencapai pengalaman bertanding yang baik, peanggar harus banyak mempraktekkan kembali apa-apa yang telah dilatihkan.

b. Pertandingan Anggar

Anggar adalah cabang olahraga yang lahir dari seni pertarungan menggunakan pedang. Olahraga ini merupakan olahraga beladiri yang menggabungkan seni ketangkasan menyerang dan melindungi diri dengan pedang.

Dalam olahraga anggar, pemain dilengkapi dengan perlengkapan yang dihubungkan dengan sistem penilaian elektronik. Dengan perlengkapan tersebut maka setiap tusukan pedang yang mengenai lawan akan terdeteksi. Pemain berlomba menusuk lawan di area tubuh yang ditentukan dan mendapat nilai dari tusukan tersebut.

1. Senjata yang digunakan

Anggar dimainkan oleh dua orang yang saling berhadapan, satu lawan satu berduel di atas lapangan anggar. Ada tiga jenis senjata atau pedang yang digunakan dalam permainan anggar, yaitu *Floret (foil)*, *Degen (epee)*, dan *Sabel (sabre)*. Ketiga pedang tersebut memiliki karakteristik yang berbeda. Peraturan pertandingannya pun berbeda pula.

Floret



Gambar1. Senjata *Floret*
(USFencingMedia@earthlink.net)

Floret adalah pedang yang berbentuk langsing, lentur dan ringan, ujungnya datar atau bulat, tumpul dan berpegas. Bila ditusukkan dapat naik/turun, beratnya 500 gram (5 ons). Pelindung tangan yang terdapat pada *floret* lebih kecil dibandingkan dengan *Degen* dan *Sabel*. Ujungnya untuk menusuk dan bagian bawah pedang untuk menangkis dan menekan. Pedang *floret* merupakan jenis senjata anggar yang paling ringan di antara pedang anggar lainnya.

Pada ujung pedangnya terdapat tombol berpegas yang berfungsi sebagai sensor untuk menentukan angka yang didapat pemain apakah mengenai sasaran atau tidak. Jika mengenai sasaran, tombol berpegas ini akan memberikan sinyal kepada *recording machine*-alat pencatat skor dalam permainan anggar-melalui kabel yang terpasang di badan pemain.

Pelindung tangan pedang ini, yang berada di bagian pangkal pedang dan berbentuk mangkok (kom), cenderung sangat kecil. Pada pertandingan anggar dengan pedang *floret*, area tubuh lawan yang sah diserang adalah bagian dari pangkal paha ke atas sampai pangkal lengan dan leher.

Degen



Gambar 2. Senjata *Degen*
(USFencingMedia@earthlink.net)

Pedang berbentuk segitiga dan berparit, pada pangkalnya tebal dan samping keujung kecil, agak kaku. Ujungnya datar dan berpegas dengan pelindung tangan besar, beratnya 750-770 gram. Bagian bawah pedang untuk menangkis dan ujungnya untuk menusuk.

Pedang *degen* memiliki pelindung tangan (kom) yang lebih besar dari pada *floret*, pada bagian bilah pedang terdapat semacam cekungan. Bagian ujungnya tidak jauh berbeda dengan pedang *floret* di mana terpasang tombol berpegas untuk melihat perolehan angka sang pemain. Area tubuh lawan yang sah diserang adalah seluruh tubuh, dari ujung kaki sampai kepala dan seluruh tangan.

Sabel



Gambar 3. Senjata *Sabel*
(USFencingMedia@earthlink.net)

Pedang yang berbentuk segitiga dan sudutnya tidak tajam, seperti parang kecil, semakin keatas semakin pipih dan ujungnya ditekuk hingga tidak meruncing, beratnya 500 gram. Pelindungan penuh menutupi tangan sampai pangkal tangkai. Bagian atas pedang untuk memarang dan bagian bawah untuk menangkis, serta ujungnya untuk menusuk.

Pedang *sabel* berbentuk pipih dan tidak meruncing serta pelindung tangannya penuh menutupi seluruh tangan sampai pangkal tangkai. Sedangkan bilahnya pun lentur. Ujung pedangnya pun tidak memiliki tombol

berpegas seperti halnya dua pedang yang digunakan dalam nomor yang telah dijelaskan di atas. Cara bermain pedang ini boleh diparang atau di tusuk. Area tubuh lawan yang sah diserang adalah mulai dari panggul ke atas sampai kepala dan seluruh lengan. Pada semua jenis senjata, sarung tangan besi, disetiap situasi, menutup secara penuh kurang lebih separuh depan pedang lawan untuk mencegah mata pedang lawan masuk kedalam lengan jaket.

2. Perlengkapan Pemain

Olahraga anggar membutuhkan perlengkapan yang baik dan lengkap. Hal ini mengingat olahraga anggar sangat beresiko jika dilakukan tanpa pengaman. Perlengkapan pemain sanggar meliputi:

Baju Anggar



Gambar 4. Baju Anggar
(USFencingMedia@earthlink.net)

Baju anggar umum berwarna putih, bahkan tidak boleh yang terlalu licin, karena bisa mengakibatkan tusukan lawan meleset. Bahan baju anggar merupakan bahan yang tebal, agar pada saat ditusuk lawan atau terjadi perkenaan tidak mengakibatkan rasa sakit pada badan.

Ukuran baju anggar menutupi bagian leher (minimal $\frac{1}{2}$ leher), menutupi tangan sampai pergelangan tangan, dengan ukuran pada bagian bawah harus melebihi celana bagian atas minimal 10 cm.

Celana Anggar



Gambar 5. Celana Anggar
(*USFencingMedia@earthlink.net*)

Celana anggar juga berwarna putih, bahan juga tidak boleh bahan yang terlalu licin karena dapat mengakibatkan tusukan lawan pada bagian paha meleset. Bahan celana anggar juga bahan yang tebal agar pada saat terjadi prkenaan atau tusukan tidak mengakibatkan rasa sakit. Celana anggar ukuran panjangnya sedikit di bawah lutut dengan bagian ujung celana bawah dikencangkan agar pada saat bermain anggar tidak mengganggu gerakan-gerakan anggar.

Kaos kaki anggar



Gambar 6. Kaos Kaki Anggar
(USFencingMedia@earthlink.net)

Kaos kaki anggar harus yang berwarna putih dan panjang selutut atau sampai ujung celana anggar bagian bawah. Kaos kaki anggar relatif kencang dan tidak longgar sehingga tidak melorot ke bawah saat bertanding.

Pakaian atlet anggar harus memenuhi syarat sebagai berikut:

- a. Peralatan dan pakaian harus memberikan pemain anggar perlindungan maksimal yang pas dan bebas bergerak yang diperlukan untuk bermain anggar.
- b. Jangan sampai lawan terluka oleh peralatan, tidak juga senjata lawan terkait atau bengkok oleh peralatan dan konsekuensinya, harus tidak boleh bolong atau terbuka dimana poin lawan bisa tertangkap kecuali tidak sengaja dan terbawa atau bengkok. Jaket dan kerah harus dikancingkan dan dipasang dengan benar.
- c. Semua pakaian harus putih, kecuali strip garis warna panjang lengan jaket pemain anggar dan lebarnya tidak boleh lebih dari 3 cm, harus di buat dari bahan yang cukup kuat dan mudah dibersihkan dan bagus keadaannya.

Pakaian harus terbuat dari salah satu jenis bahan dibawah ini :

- a) Pakaian harus dibuat dari bahan yang tahan pada 800 Newton. Perhatian khusus harus diberikan agar jahitan dibawah ketiak tidak robek.
- b) Sementara pakaian tradisional dengan pakaian dalam untuk melindungi bagian tubuh vital atas dan bawah dibuat dari bahan yang tahan pada 800 Newton.
- c) Pada semua jenis senjata untuk pria dan wanita, bagian jaket harus melebihi bagian belakang sekurangnya 10 cm saat pemain anggar dalam posisi siap. Pada pemain anggar harus mengenakan sebuah jaket wajib menutup seluruh tubuh. Pemakaian sebuah pakaian dalam (*plastron*) adalah wajib pada ketiga jenis senjata, kecuali pemain anggar memakai pakaian yang dibuat seluruhnya dari bahan yang tahan pada 800 Newton.
- d) Peralatan wanita harus termasuk BH pelindung dari metal atau bahan lain yang kaku.
- e) Bagian belakang harus dikencangkan di bawah lutut. Jika seorang pemain anggar mengenakan pakaian panjang, ini harus dikencangkan atau dikancingkan di pergelangan kaki.
- f) Ketika bagian belakang di pakai, pemain anggar harus memakai kaos kaki putih yang menutupi kaki sampai belakang. Kaus kaki ini harus dipasang sedemikian rupa agar tidak dapat lepas. Pemain anggar diizinkan untuk mengenakan kaos kaki dengan sekelilingnya menunjukkan warna tim nasionalnya setinggi 10 cm.

Sepatu anggar



Gambar 7. Sepatu Anggar
(*USFencingMedia@earthlink.net*)

Sepatu anggar terbuat dari bahan yang tidak terlalu keras, terutama pada bagian tumit kaki, karena pada anggar ada gerakan serangan, dimana gerak tersebut mengakibatkan hentakan pada ujung atau tumit kaki dengan ukuran tumit sepatu tinggi tumit kaki. Sepatu anggar juga pada bagian kaki dalam depan terdapat bantalan untuk melindungi kaki pada saat terjadi gerakan-gerakan yang menghentak seperti pada gerak serang.

Pelindung dada



Gambar 8. Pelindung Dada
(*USFencingMedia@earthlink.net*)

Pelindung dada (*body vest*) terbuat dari bahan yang keras (terutama untuk wanita). *Body vest* untuk pria tidak selalu terbuat dari bahan yang keras, tapi cukup dari bahan yang tebal dan elastis agar tidak mengganggu ruang lingkup gerak anggar. Ukuran harus seketiak sampai seperempat bagian tangan untuk laki-laki dan menutup pada semua bagian depan dada pada perempuan.

Metallic jacket



Gambar 9. *Metallic Jacket*
(USFencingMedia@earthlink.net)

Metallic jacket atau baju anggar yang berkonduktif adalah baju anggar yang bisa dialiri *electron* atau aliran listrik. *Metallic jacket* terbuat dari bahan benang terserabut tembaga. Bagian dalam baju *metallic jacket* harus terbuat dari bahan dari lenan yang terisolasi terhadap listrik atau sebuah bahan *lame* konduksi yang memadai. Kerah baju yang berkonduksi harus memiliki lebar setinggi 3 cm.

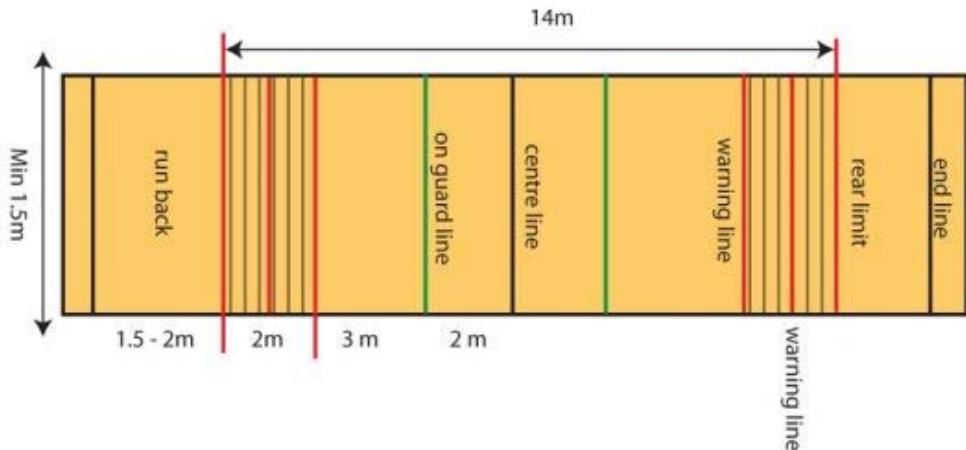
Pelindung kepala



Gambar 10. Pelindung Kepala
(USFencingMedia@earthlink.net)

Masker atau pelindung kepala berfungsi untuk melindungi wajah dari serangan lawan. Melindungi pedang agar tidak masuk ke dalam wajah. Bentuk masker atau penutup wajah seperti model kaca helm, bedanya pada penutupnya tidak dilapisi kaca layaknya helm. Masker harus dibuat dengan kawat nyamuk (jarak antara maksimumnya 2.1 mm dan dari kawat dengan minimum diameter mikrometer 1 mm).

Lapangan permainan



Gambar 11. Lapangan Permainan
(USFencingMedia@earthlink.net)

Lapangan anggar biasa disebut landasan anggar atau loper. Lapangan anggar memiliki spesifikasinya sebagai berikut. Lapangan pertandingan anggar dapat terbuat dari; kayu *linolcum*, gabus, karet, plastik, lubang mata metalik, logam atau bahan campuran metal.

Kelengkapan lapangan anggar yang lain adalah:

- a. Meja unutk alat listrik
- b. Garis jaga
- c. Batas belakang
- d. Minimal 1 meter
- e. Garis tengah
- f. 2 meter sisa jalur
- g. Perpanjangan jalur
- h. Star 2 meter area sinyal

1) Ukuran panjang dan lebar

Lapangan anggar berukuran lebar antara 1,5 dan panjangnya 14 meter.

Lapangan ini kemudian dipecah menjadi beberapa titik/bagian, dan pada setiap titik/bagian terdapat tujuan masing-masing.

2) Garis batas bersedia

Garis batas bersedia adalah garis di mana tempat kedua pemain berdiri dalam posisi kuda-kuda sambil menunggu aba-aba dari wasit untuk melakukan pertarungan. Kedua garis bersedia berjarak masing-masing 2 m dari posisi pemain bersiap.

3) Garis batas perang/berstanding

Garis batas perang/berstanding adalah garis di mana pemain boleh melakukan pertarungan tanpa boleh melewati garis belakang yang telah ditentukan atau garis lebar larangan yang telah ditentukan pula. Garis batas perang/berstanding ini berjarak sepanjang 14 m (termasuk garis batas peringatan).

4) Garis batas peringatan

Garis batas peringatan adalah garis dimana pemain harus berhati-hati, karena garis tersebut merupakan garis dimana pertanda bahwa landasan anggar akan habis dan pemain tidak boleh melewati garis tersebut.

5) Garis batas mati (*end off*)

Garis batas mati adalah garis dimana landasan permainan telah habis dan pemain tidak boleh melakukan pertarungan pada daerah tersebut. Apabila pemain melewati garis tersebut maka ia akan mendapatkan

peringatan dari wasit. Garis batas mati ini berjarak 1,5 m – 2,0 m di belakang garis batas peringatan.

4. Peraturan Pertandingan Anggar

Olahraga anggar adalah olahraga yang menonjolkan ketangkasan. Baik ketangkasan gerak maupun ketangkasan keterampilan dalam menggunakan senjata. Cara permainannya memakai teknik seperti memotong, menangkis dan menusuk. Lapangan anggar berbentuk empat persegi panjang seluas $14 \times 1,5$ meter.

Setiap pemain dilengkapi dengan kabel dan kostum khusus yang dihubungkan dengan sistem penilaian elektronik yang digunakan untuk mendeteksi jika terkena tusukan, sehingga memudahkan dalam penilaian. Dalam setiap pertandingan digunakan sistem eliminasi langsung. Sebuah tim terdiri dari 3 pemain dan masing - masing akan bertanding dengan anggota tim lawan. Dalam olahraga anggar, untuk membuat nilai (*point*) pemain harus melakukan serangan yang tepat pada bidang sasaran yang telah ditentukan untuk tiap jenis senjata.

Untuk nomor *floret* dan *sabel*, pemain yang mengambil inisiatif menyerang, dia memiliki hak untuk menyerang lebih dulu. Namun jika serangannya bisa ditangkis, maka lawan memiliki hak menyerang. Situasi ini berlangsung terus menerus hingga salah satu pemain bisa mengenai bidang sasarn untuk mendapatkan poin. Sementara peraturan permainan sedikit berbeda di nomor *degen*. Sang pemain bebas mencetak skor dengan mengenai

bidang sasaran lawan lebih dulu. Bila keduanya sanggup mengenai bidang sasaran, keduanya akan mendapatkan nilai.

Pertandingan anggar dilaksanakan dalam tempo 5 menit dan pemain diwajibkan mendapatkan poin lima lebih dahulu untuk memastikan diri keluar sebagai pemenang. Bila pemain tersebut unggul dalam jumlah angka dan waktunya habis, dia adalah pemenangnya. Contoh, jika kedudukan 2-3 dan waktu habis maka pemain yang mendapatkan poin 3 itulah yang berhak meraih kemenangan. Jika terdapat kesamaan angka, permainan akan terus dilanjutkan hingga salah satu pemain mendapat angka tambahan.

5. Pelanggaran-pelanggaran

Berikut ini jenis-jenis pelanggaran dalam pertandingan anggar, di antaranya yaitu:

- a. Kartu kuning
 - 1) Meninggalkan landasan tanpa izin
 - 2) *Crops a crops* untuk menghindari tusukan
 - 3) Menyentuh atau memegang peralatan listrik
 - 4) Menutup atau mengganti bidang sasaran
 - 5) Keluar landasan untuk menghindari tusukan
 - 6) Memutar bahu ke depan (*floret*)
 - 7) Membengkok, menyeret, ujung senjata di atas landasan metalik
 - 8) Pemain tidak hadir pada panggilan pertama
 - 9) Membuka masker sebelum wasit memberi aba-aba berhenti

- b. Kartu merah
 - 1) Tidak ada pengontrol pada tanda senjata
 - 2) Membahayakan, kasar, atau aksi membalas dendam memukul lawan dengan guard atau kom
 - 3) Mengganti urutan main dalam pertandingan beregu baik disengaja atau tidak
 - 4) Pemain mengganggu ketertiban sewaktu di landasan.
- c. Kartu hitam
 - 1) Dengan sengaja melakukan penipuan pada peralatan
 - 2) Mengambil keuntungan dari tubrukan. Memberi angka pada lawan
 - 3) Dengan sengaja dan brutal, pemain menolak untuk hormat sebelum mulai pertandingan
 - 4) Tidak hadir saat dipanggil wasit pada saat pertandingan dimulai, 3x dipanggil dalam waktu 1 menit

6. Induk Organisasi Olahraga Anggar

Induk organisasi olahraga anggar di dunia adalah *Federation Internationale d'Escrime (FIE)*. Markas FIE bertempat di Swiss. Organisasi inilah yang mengatur segala hal tentang olahraga anggar, sekaligus sebagai pihak yang menyelenggarakan kejuaraan anggar tingkat internasional, termasuk kejuaraan dunia anggar.

Adapun induk organisasi olahraga anggar di Indonesia adalah IKASI (Ikatan Anggar Seluruh Indonesia). IKASI mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk membina dan mengembangkan olahraga anggar di Indonesia

sesuai dengan kebijakan pemerintah serta ketentuan-ketentuan yang ditetapkan oleh KONI dan memperhatikan peraturan yang ditetapkan oleh *Federasi Anggar Internasional (FIE.)*

c. Atlet

Olahragawan atau atlet merupakan orang yang terlatih kekuatan, ketangkasan dan kecepatannya untuk diikutsertakan dalam pertandingan. Mereka melakukan latihan agar mendapatkan kekuatan badan, daya tahan, kecepatan, kelincahan,keseimbangan, kelenturan dan kekuatan dalam mempersiapkan diri jauh-jauh sebelum pertandingan dimulai. Mereka biasanya berprestasi baik tingkat daerah,nasional maupun internasional. Masyarakat yang sering melakukan olahraga dapat disebut sebagai olahragawan, namun belum tentu bisa disebut sebagai atlet. Atlet sendiri berasal dari bahasa Yunani, dari kata *Athlos* yang berarti kontes.

Atlet adalah orang yang ikut serta dalam. Jadi seseorang bisa dikatakan seorang atlet jika orang tersebut telah ikut suatu kompetisi olahraga yang kompetitif dalam suatu turnamen. Atlet harus mempunyai kemampuan fisik yang lebih tinggi dari rata-rata masyarakat umum, tak terkecuali kemampuan dalam kebugaran jasmaninya. Hal tersebut sangat dibutuhkan untuk menunjang performa ataupun kinerja atlet itu sendiri. Performa atlet merupakan salah satu penentu kemenangan pada sebuah pertandingan. Atlet dapat menunjang kebugaran jasmaninya dengan latihan. Djoko Pekik Irianto, dkk (2009: 1), menyatakan bahwa latihan merupakan langkah penyempurnaan berolahraga melalui pendekatan ilmiah, khususnya prinsip-prinsip pendidikan, secara teratur

dan terencana sehingga mempertinggi kemampuan dan kesiapan olahragawan. Latihan juga merupakan suatu program pengembangan atlet untuk bertanding, berupa peningkatan keterampilan dan kapasitas energi. Untuk mendapatkan hasil latihan yang maksimal maka diperlukan proses yang sistematis untuk meningkatkan kebugaran atlet sesuai dengan cabang olahraga yang dipilih. Dari berbagai penjelasan di atas, maka penulis dalam makalah ini akan membahas tentang olahraga untuk performa atlet. Dalam usaha untuk meningkatkan prestasi anggar, pemain/atlet merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan untuk mencapai prestasi yang optimal.

Tercapai atau tidaknya prestasi yang tinggi dalam olahraga anggar akan ditentukan oleh unsur yang dimiliki oleh pemain atau atlet. Untuk mencari karakteristik atlet-atlet bibit unggul antara lain : “1). Kualitas bawaan tiap lahir. 2). Bentuk tubuh yang baik, sesuai dengan olahraga yang diminatinya. 3) keadaan fisik dan mental sehat, 4). Keadaan fungsi organ-organ tubuh baik, seperti paru-paru jantung, dan lain-lain, 5). Kemampuan gerak dasar yang baik, seperti kecepatan , daya tahan, dan lain-lain, 6). Penyusunan yang cepat dan tepat, baik fisik maupun mental terhadap pengalaman baru dan dapat membuat pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya siap untuk dipergunakan apabila dihadapkan pada kondisi baru (inteligensi tinggi), 7). Sifat kejiawaan (karakter) bawaan sejak lahir yang dapat mendukung terhadap pencapaian prestasi yang prima, antara lain ulet, berani , percaya diri, dan lain-lain, 8.) Kegemaran untuk berolahraga”. James Tangkudung (2006: 36/37).

Dari kutipan diatas sangat jelas bahwa untuk melakukan pembinaan dan prestasi atlet haruslah dari bawaan yang menonjol sejak kecil, postur tubuh yang baik, kemampuan geraknya, sifat kejiwaan dan sangat menyukai olahraga yang digemarinya.

Adapun persyaratan untuk menjadi atlet anggar tidak ada batas umur bagi para peserta. Soeratman, A.Tick (1998:580. Dan untuk memilih atlet juga harus melihat dari segi: a). Kualifikasi medis b). Kualifikasi fisik c). Kualifikasi mental d). Kualifikasi ketrampilan yang lebih menonjol". (Soekarman 1989 : 139)

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media menjadi salah satu komponen yang penting dalam sistem pembelajaran, karena tanpa media interaksi guru dan siswa tidak dapat berlangsung secara optimal (Daryanto, 2010 : 7). Sri Anitah (2008: 2), media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap .

Berdasarkan dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan manusia untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima termasuk pesan yang tidak dapat disampaikan melalui komunikasi lisan, sehingga pesan yang dikemukakan dapat merangsang pemikiran, perhatian, dan minat siswa pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai banyak manfaat dan kegunaan dalam proses pembelajaran (Arief S. Sadiman, dkk, 2009: 17) antara lain sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra
- c. Penggunaan media pendidikan secara cepat dan bervariasi dapat mengatasi siakap pasif anak didik
- d. Mempersamakan rangsangan , pengalaman dan presepsi

Beberapa keuntungan guru dalam menggunakan media pembelajaran (Trianto, 2010: 114) antara lain:

- a. Meningkatkan gairah belajar siswa
- b. Siswa berkembang menurut minat dan kecepatanya
- c. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan
- d. Memberikan perangsang dan mempersamakan pengalaman
- e. Menimbulkan presepsi dari sebuah konsep yang sama

Media pembelajaran merupakan suatu bentuk bantuan bagi siswa dalam belajar. Azhar Arsyad (2005: 106-107) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam 4 kelompok, yaitu:

- a. Media pembelajaran berbasis visual, seperti: buku, teks, grafik, foto, gambar, transparasi, *slide*, sketsa, bagan, *chart* .
- b. Media pembelajaran berbasis audio-visual, seperti: mesin proyektor film, *tape recording*, radio, gabungan *slide* (film bingkai)

c. Media pembelajaran berbasis komputer, seperti: computer dan internet.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama CAI (*Computer Assisted Instruction*)

d. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, seperti: CD (*compact disk*) pembelajaran interaktif.

3. Media Pembelajaran *Pocket book / Buku saku*

Dalam kamus Indonesia Inggris *pocket* artinya saku atau kantong, sedangkan *book* antinya buku. *Pocket book* mempunyai arti buku saku. Menurut kamus *Encharta dictionary*, *pocket book* adalah buku kecil yang mudah dibawa ke mana-mana. Dalam KBBI istilah buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat dimasukkan dalam saku dan mudah dibawa ke mana-mana.

Berdasarkan dari beberapa definisi tersebut, dapat dijelaskan bahwa *pocket book* adalah buku yang mempunyai ukuran yang kecil jika dibandingkan dengan buku paket pada umumnya, dapat dibawa ke mana-mana. Jika dibandingkan antara buku paket dengan buku saku, dilihat dari ukurannya, buku saku jauh lebih kecil dari buku paket. Jika dilihat dari isinya buku saku isinya lebih ringkas dibandingkan dengan buku paket. Dapat disimpulkan, bahwa buku saku adalah termasuk kedalam media cetak atau media teks, namun ukuranya lebih kecil sehingga dapat dibawa ke mana-mana dan lebih mudah disimpan. Tujuan dari buku saku berdasarkan dari isi materinya yang ringkas yaitu dapat memudahkan dalam mencari informasi, karena merupakan rangkuman dari beberapa buku referensi.

Buku saku yang beredar di pasaran, jika dilihat dari segi tampilan masih hitam putih, belum terdapat variasi gambar atau warna, sehingga saat digunakan juga kurang menarik pembacanya. Buku saku dapat mempermudah dalam pembelajaran karena isi dari buku saku tersebut lebih ringkas.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan sebagai acuan dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian oleh Susanto (2015) yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Pembelajaran Pencak Silat Sebagai Sumber Belajar bagi Siswa SMP Kelas VII”, melakukan beberapa langkah, yakni: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, pembuatan produk, validasi ahli, revisi produk, produksi akhir, Hasil penelitian tentang buku saku ini menurut penilaian ahli materi ”Sangat Baik” dengan rerata skor secara keseluruhan sebesar 4,415 termasuk dalam kriteria ”Sangat Baik ”. sehingga buku saku ini sangat layak digunakan untuk sumber belajar bagi siswa SMP
2. Penelitian oleh Rajasa (2015) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bola basket untuk Siswa SMA”. menggunakan jenis penelitian R & D dengan langkah identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan bahan, desain produk, pembuatan produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk, produk akhir, serta uji coba terbatas. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan kartu bergambar dengan pokok bahasan materi sinyal wasit dalam permainan bola basket ini mempunyai tingkat kelayakan sebesar 90% dari aspek materi dan 88% dari aspek media. Sedangkan berdasarkan uji coba kelompok

kecil, kelayakan dari kartu bergambar pengenalan sinyal wasit sebesar 95% dan kelompok besar sebesar 87%. Secara keseluruhan kartu bergambar ini telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket untuk siswa SMA setelah melalui dua tahap uji coba.

C. Kerangka Berfikir

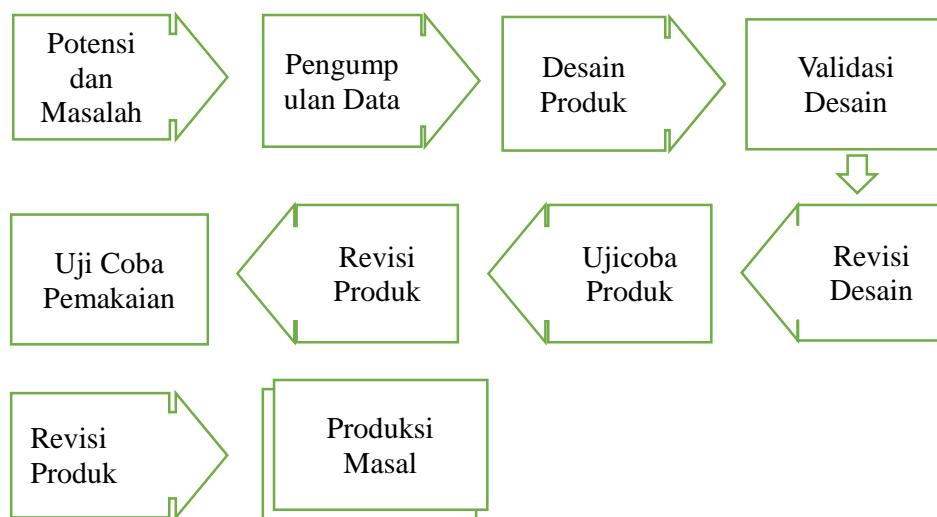
Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik membuat buku saku yang berisi tentang Pengembangan buku saku perwasitan anggar, yang diharapkan dapat digunakan untuk menambah pengetahuan para atlet dan sebagai media pelatihan tentang peraturan dan perwasitan anggar. Baik latihan di bimbing oleh pelatih atau secara otodidak bisa menggunakan buku ini untuk berlatih sendiri.

Peneliti juga sudah melakukan observasi ketoko-toko penjualan buku dan perpustakaan tidak menemukan buku saku seperti yang akan dibuat, dan dari observasi ke klub-klub anggar juga banyak pelatih yang memerlukan buku saku untuk anak latihnya. Buku saku perwasitan anggar ini pasti sangat membantu tugas pelatih dalam mempelajari perwasitan anggar. Pelatih hanya memberi contoh, pelatih juga tidak perlu berkali-kali membenarkan dan mengulang memberikan contoh gerakan wasit yang benar. Anak latih juga dapat mengerti apa pelatihnya sudah memberikan materi perwasitan yang benar. Anak latih juga menjadi tahu cara menjadi wasit anggar beserta istilah bahasa yang digunakan wasit yang kurang di mengerti anak.

BAB III PROSEDUR PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiyono. Menurut Sugiyono (2013:297) metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut (Sugiyono, 2007: 298).



Gambar 12. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut (Sugiyono, 2007: 298).

Berdasarkan langkah-langkah penelitian diatas maka peneliti mengambil langkah-langkah pokok sesuai dengan kebutuhan peneliti yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data. 3) desain produk. 4) validasi desain. 5) revisi desain. 6) uji coba produk. 7) Produk akhir. Peneliti melakukan identifikasi potensi dan

masalah dari materi yang akan diteliti dan dinyatakan secara faktual. Setelah menemukan potensi dan masalah seputar materi, peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pembuatan produk yang dapat memecahkan permasalahan yang ada.

Peneliti kemudian membuat rancangan dan desain produk yang berupa buku. Kemudian desain akan divalidasi dan mendapatkan revisi dari ahli. Dan dilanjutkan ke uji coba produk, kemudian dilakukan revisi yang kedua hingga menjadi produk akhir.

B. Metode Penelitian

1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik. Begitupun data pada potensi dan masalah bisa juga diperoleh melalui dokumentasi dan laporan penelitian milik orang lain. Penulis melakukan *study literatur* dengan mencari berbagai sumber referensi yang relevan dengan tujuan untuk menambah wawasan penulis.

2. Pengumpulan Informasi

Dalam tahap ini peneliti akan mengumpulkan data/informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk pembuatan buku saku perwasitan anggar. Bahan- bahan peneliti di peroleh melalui buku-buku yang relevan, *browsing* melalui media internet, serta menggali pengetahuan tentang perwasitan anggar.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Produk yang akan dihasilkan peneliti dalam penelitian ini adalah buku saku. Sehingga peneliti akan membuat bagan atau skema desain produk guna mempermudah dalam penilaian dan pembuatan buku.

Penyusunan desain produk terdiri dari beberapa tahap diantaranya:

a. Penyusunan Indikator Keberhasilan Desain

Tahap pertama adalah dengan menyusun indikator keberhasilan desain yang dilakukan oleh peneliti sendiri dengan menetapkan standar penilaian yang harus dicapai.

b. Pembuatan Kerangka Materi yang Akan Dibahas dan Pengumpulan

Materi

Tahap kedua adalah pembuatan kerangka materi yang akan dibahas. Pada tahap ini peneliti menentukan pokok-pokok materi perwasitan berdasarkan kebutuhan pelatih dan atlet anggar. Kemudian mengumpulkan bahan materi yang dibutuhkan.

c. Penentuan Desain Buku

Pembuatan desain buku meliputi *background* buku, warna, motif, ukuran buku, jenis tulisan dan tampilan buku. Proses pembuatan desain buku menggunakan aplikasi *Inkscape 0.91* dan *Gimp 8.5*. dan dengan desain yang dibuat semenarik mungkin.

4. Teknik Sampling

Penelitian ini menggunakan metode teknik *sampling Purposive*. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sugiono (2015:176) bahwa *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan untuk penelitian ini adalah pelatih yang sudah mempunyai lesensi pelatih dan atlet anggar kategori kelas senior yang mempunyai pengetahuan dan menguasai peraturan pertandingan anggar.

5. Validasi Produk

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk. Dengan menghadirkan beberapa pakar atau validator yang ahli dibidangnya guna menilai rancangan produk. Penilaian kelayakan diperoleh dari dua ahli, yaitu :

a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan salah satu pihak yang bertindak sebagai validator atau penilai kelayakaan suatu produk. Aspek yang dinilai berupa kelayakan dari isi buku untuk mengetahui kualitas materi yang ada dalam buku .

b. Ahli Media

Ahli media merupakan validator yang akan menilai beberapa aspek dari kelayakan buku yaitu mengenai desain kulit buku / *cover* dan desain isi buku, desain gambar, warna, teks dan kualitas pemilihan bahan kertas yang digunakan.

6. Revisi Produk

Setelah rancangan produk selesai selanjutnya akan divalidasi oleh validator untuk mengetahui kekurangan desain / skema sebelum produk dibuat.

7. Uji Coba Produk

Setelah desain produk telah divalidasi tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian terhadap produk yang dihasilkan. Tujuan dilakukan uji coba ini adalah untuk memperoleh data yang dapat digunakan sebagai dasar penetapan kualitas produk buku yang dihasilkan. Dengan dilakukan uji coba ini kualitas buku yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empiris dan layak untuk dijadikan sebagai buku pedoman.

8. Produk Akhir

Hasil akhir berupa buku perwasitan anggar untuk pegangan atlet dan juga pelatih .buku hasil pengembangan berisi materi perwasitan anggar dengan ilustrasi gambar dan sikap wasit yang berkaitan dengan materi untuk memudahkan pembaca dalam memahami materi.

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian ini yaitu Pengembangan buku saku perwasitan anggar, yang diharapkan dapat digunakan untuk menambah pengetahuan para atlet dan sebagai media pelatihan tentang peraturan dan perwasitan anggar. Baik latihan di bimbing oleh pelatih atau secara otodidak bisa menggunakan buku ini untuk berlatih sendiri. Buku divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sehingga dapat diketahui kelayakan serta kualitas dari produk ini.

Produk ini digunakan sebagai media latihan mandiri bagi atlet dan juga sebagai bahan referensi bagi pelatih untuk menjalankan program latihan perwasitan anggar.

Pokok-pokok bahasan yang akan di muat dalam Buku Perwasitan Anggar adalah sebagai berikut :

- a. Devinisi dan wewenang wasit
- b. Perlengkapan wasit
- c. Peraga sikap / isyarat wasit 17 gerakan
- d. Penjelasan kartu peringatan
- e. Penjelasan serta penampakan *piste* pertandingan anggar
- f. Posisi badan wasit
- g. Aturan hak serang
- h. Karateristik 3 senjata anggar

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut sugiyono (2011:90) “ populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”. Populasi dalam penelitian ini adalah pelatih dan atlet anggar IKASI DIY.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2011: 91), menerangkan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dari penelitian pada uji coba skala kecil adalah pelatih dan atlet yang tergabung dalam IKASI DIY.

E. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 305) instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Untuk keperluan pengambilan dan penggalian data penelitian, maka diperlukan beberapa instrumen, antara lain sebagai berikut:

a. Pedoman Penilaian Ahli

Lembar validasi diberikan kepada ahli materi, media dan bahasa. Lembar penilaian kelayakan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan buku melalui penilaian yang diberikan oleh ahli materi, media dan bahasa.

1) Ahli Materi

Penilaian dari ahli materi menggunakan lembar validasi yang terdiri dari aspek kelayakan isi buku.

2) Ahli Media

Penilaian dari ahli media menggunakan lembar validasi yang terdiri dari kemasan produk.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data merupakan cara untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Teknik analisa data hasil penilaian kelayakan buku saku perwasitan anggar dilakukan dengan langkah-langkah seperti yang dipaparkan oleh sugiyono (2013) yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Analisa data

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Data yang didapatkan dalam bentuk persentase selanjutnya di konversikan ke dalam tabel konversi yang dipaparkan oleh sugiyono (2013) sebagai berikut:

Tabel 2. Konversi Penilaian Berdasarkan Persentase

No.	Persentase	Nilai	Kategori
1.	81% - 100%	A	Sangat baik
2.	61% - 80%	B	Baik
3.	41% - 60%	C	Cukup baik
4.	21% - 40%	D	Kurang baik
5.	0% - 20%	E	Sangat kurang baik

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Produk “Buku Saku Perwasitan Anggar”

Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk buku saku. Produk awal yang dihasilkan dinamakan “Buku Saku Perwasitan Anggar” untuk memberikan wawasan seputar perwasitan anggar . Produk media pembelajaran buku saku ini dikembangkan dengan konsep memberikan pembahasan tentang Perwasitan anggar, yang berisi tentang wewenang wasit anggar, perlengkapan wasit anggar, *gesture* atau gerakan isyarat wasit, jenis-jenis pelanggaran beserta kartunya, gambar lapangan pertandingan anggar, posisi wasit, aturan hak serang dan yang terakhir karakteristik pertandingan sesuai spesifikasi. Dengan demikian buku ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada atlet dan sebagai alat bantu pelatih untuk menerangkan tentang peraturan wasit anggar . Diharapkan buku ini mampu menghindarkan atlet dari kejemuhan saat mempelajari perwasitan anggar yang selama ini hanya melalui metode ceramah, diskusi, dan *problem solving*, belum ada buku acuan yang bisa dipelajari secara otodidak sekalipun.

Produk “ Buku Saku Perwasitan Anggar” yang dikembangkan adalah buku yang berisi tentang wewenang wasit anggar, perlengkapan wasit anggar, dan beberapa *gesture* atau gerakan isyarat wasit, yang akan membantu mempermudah melakukan gerakan wasit yang benar.

B. Hasil Penelitian Produk ‘‘Buku saku Perwasitan Anggar’’

Pengembangan media latihan “Buku Saku Perwasitan Anggar” divalidasi oleh para ahli dibidangnya yaitu seorang ahli materi dan ahli media. Tinjauan ahli ini menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Validasi Ahli Materi Tahap 1

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Bapak Eko Nandaryono beliau adalah salah seorang wasit yang berlisensi Internasional. Uji Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 11 Januari 2018, diperoleh dengan penyerahan produk “Buku saku Perwasitan Anggar” beserta lembaran penilaian yang berupa angket.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 1

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Yang Dinilai						
1	Materi di dalam “ <i>Pocket Book Perwasitan Anggar</i> ” sudah sesuai dengan kompetisi perwasitan Anggar				✓	
2	Kesesuaian materi dengan peraturan pertandingan anggar				✓	
3	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan standar kompetensi dalam perwasitan anggar				✓	
4	Gambar yang disajikan mudah untuk dipahami					✓
5	Materi yang disajikan secara sederhana dan jelas.					✓
6	Materi dan Gampar <i>gesture</i> disajikan secara runtut				✓	
7	Kesesuaian materi dengan judul buku				✓	
8	Kebermaknaan penggunaan materi untuk wasit anggar.				✓	
9	<i>Pocket Book Perwasitan Anggar</i> memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran					✓
10	Bahasa yang dipahami mudah dipahami oleh wasit Anggar				✓	
11	Penulisan teknik sudah sesuai dengan <i>gesture</i> perwasitan Anggar				✓	
12	Penulisan nama teknik <i>gesture</i> perwasitan anggar sudah sesuai dengan teori perwasitan anggar				✓	

a. Kometar dan Saran

1. Perbaiki bagan pertandingan Anggar
2. Perbaiki gerakan isyarat wasit
3. Penjelasan gambar

b. Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penilaian yang telah dilakukan, maka produk ini dinyatakan:

1. Layak di uji cobakan tanpa revisi

(2) Layak di uji cobakan dengan revisi sesuai saran

3. Tidak layak untuk diproduksi

(mohon untuk melingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

yang telah diberikan).

Tabel 4. Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 1

No.	Aspek yang dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Materi	85	100	85%	Sangat baik
	Skor Total	85	100	85%	Sangat baik

Pada validasi tahap pertama persentase yang didapatkan 85% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi pertama “Buku Saku Perwasitan Anggar ” mendapat kategori “Sangat baik” sudah layak diproduksi namun ada beberapa aspek yang harus direvisi.

2. Validasi Ahli Materi Tahap 2

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 2

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Yang Dinilai						
1	Materi di dalam “ <i>Pocket Book Perwasitan Anggar</i> ” sudah sesuai dengan kompetisi perwasitan Anggar					√
2	Kesesuaian materi dengan peraturan pertandingan anggar					√
3	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan standar kompetensi dalam perwasitan anggar					√
4	Gambar yang disajikan mudah untuk dipahami					√
5	Materi yang disajikan secara sederhana dan jelas.					√
6	Materi dan Gambar <i>gesture</i> disajikan secara runtut					√
7	Kesesuaian materi dengan judul buku					√
8	Kebermaknaan penggunaan materi untuk wasit anggar.				√	
9	<i>Pocket Book Perwasitan Anggar</i> memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran					√
10	Bahasa yang dipahami mudah dipahami oleh wasit Anggar					√
11	Penulisan teknik sudah sesuai dengan <i>gesture</i> perwasitan Anggar				√	
12	Penulisan nama teknik <i>gesture</i> perwasitan anggar sudah sesuai dengan teori perwasitan anggar					√

c. Kometar dan Saran

d. Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penilaian yang telah dilakukan, maka produk ini dinyatakan:

- 1. Layak di uji cobakan tanpa revisi
- 2. Layak di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
- 3. Tidak layak untuk diproduksi

(mohon untuk melengkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang telah diberikan).

Tabel 6. Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 2

No.	Aspek yang dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Materi	96	100	96%	Sangat baik
	Skor Total	96	100	96%	Sangat baik

Pada validasi media tahap kedua persentase yang didapatkan mengalami peningkatan dari 85% menjadi 96%. dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi pertama “Buku Saku Perwasitan Anggar ” mendapat kategori “Sangat baik” dan sudah layak diproduksi

c. Validasi Ahli Media Tahap 1

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Bapak Nawan Primasoni, S.pd. Kor.,M.Or. beliau adalah salah seorang dosen Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Uji validasi ahli media dilakukan pada tanggal 10 Januari 2018, diperoleh dengan cara memberikan produk “Buku Saku Perwasitan Anggar” beserta lembaran penilaian yang berupa angket atau kuesioner

Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 1

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Yang Dinilai						
1	Ketepatan pemilihan warna <i>cover</i>				✓	
2	Keserasian warna tulisan pada <i>cover</i>				✓	
3	Kemenarikan pemilihan <i>cover</i>				✓	
4	Jenis kertas <i>cover ivory</i> 260gr					✓
5	Bahan kertas <i>Pocket Book</i> Perwasitan Anggar <i>Art paper</i> 120gr					✓
6	Jumlah halaman 64 halaman				✓	
7	Ukuran <i>Pocket Book</i> Perwasitan Anggar 14,7cm x 10,2cm				✓	
8	Ukuran Gambar <i>gesture</i>				✓	
9	Kejelasan gambar <i>gesture</i>				✓	
10	Relevansi gambar dengan materi					✓
11	Kesesuaian Warna				✓	
12	Jenis huruf yang digunakan					✓
13	Ukuran huruf yang digunakan					✓
14	Ketepatan letak teks					✓
15	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca				✓	

A. Komentar dan Saran

1. Halaman di perbaiki
2. Tulisan disesuaikan dengan *background*
3. Para pakar di cantumkan

B. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

1. Layak diproduksi tanpa revisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi

Tabel 8. Kategori Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 1

No.	Aspek yang dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Media	88	100	88%	Sangat Baik
	Skor Total	88	100	88%	Sangat Baik

Pada validasi tahap pertama persentase yang didapatkan 88% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi pertama “Buku saku Perwasitan Anggar” mendapatkan kategori “Sangat Baik” namun ada beberapa aspek yang harus direvisi.

d. Validasi Ahli Media Tahap 2

Tabel 9 . Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 2

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Yang Dinilai						
1	Ketepatan pemilihan warna <i>cover</i>				✓	
2	Keserasian warna tulisan pada <i>cover</i>				✓	
3	Kemenarikan pemilihan <i>cover</i>					✓
4	Jenis kertas <i>cover ivory</i> 260gr					✓
5	Bahan kertas <i>Pocket Book</i> Perwasitan Anggar <i>Art paper</i> 120gr					✓
6	Jumlah halaman 64 halaman					✓
7	Ukuran <i>Pocket Book</i> Perwasitan Anggar 14,7cm x 10,2cm					✓
8	Ukuran Gambar <i>gesture</i>				✓	
9	Kejelasan gambar <i>gesture</i>					✓
10	Relevansi gambar dengan materi					✓
11	Kesesuaian Warna					✓
12	Jenis huruf yang digunakan					✓
13	Ukuran huruf yang digunakan				✓	
14	Ketepatan letak teks					✓
15	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca				✓	

A. Komentar dan Saran

B. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

- 1. Layak diproduksi tanpa revisi
- 2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran
- 3. Tidak layak untuk diproduksi

Tabel 10. Kategori Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 2

No.	Aspek yang dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Media	93	100	93%	Sangat baik
	Skor Total	93	100	93%	Sangat baik

Pada validasi media tahap kedua persentase yang didapatkan mengalami peningkatan dari 88% menjadi 93%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi kedua “*Pocket Book Perwasitan Anggar*” mendapat kategori “Sangat baik” Dan Layak untuk diproduksi.

C. Revisi Produk

Revisi dilakukan setelah produk buku dan video diberi penilaian, saran dan kritikan terhadap kualitas materi dan media pada produk yang dikembangkan, akan dijadikan pedoman dalam melakukan revisi. Berikut saran revisi produk dari Ahli Materi dan Ahli Media.

a. Buku

- 1) Revisi desain cover

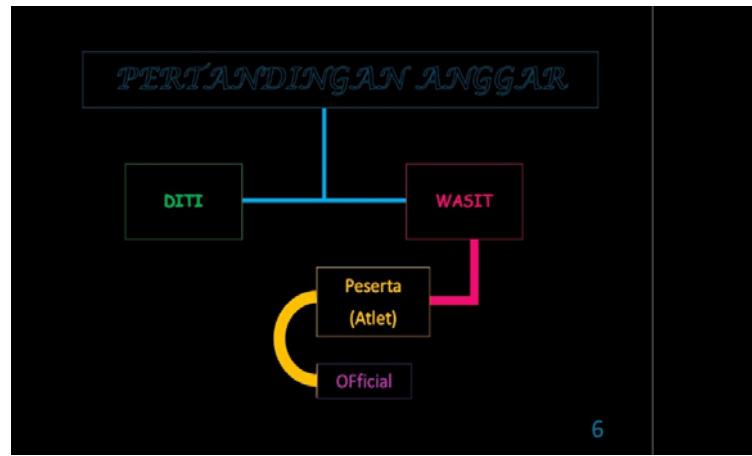


Gambar 13. Cover sebelum revisi



Gambar 14. Cover setelah revisi

2) Revisi bagan pertandingan yang salah

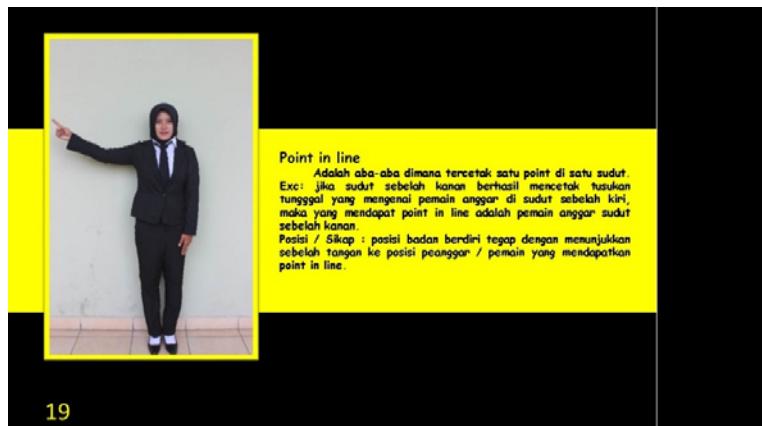


Gambar 15. Bagan pertandingan anggar sebelum revisi

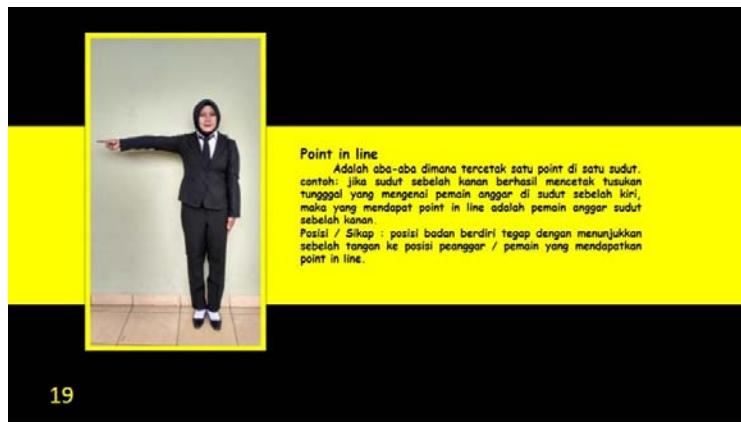


Gambar 16. Bagan pertandingan anggar setelah revisi

3) Revisi gerakan isyarat wasit

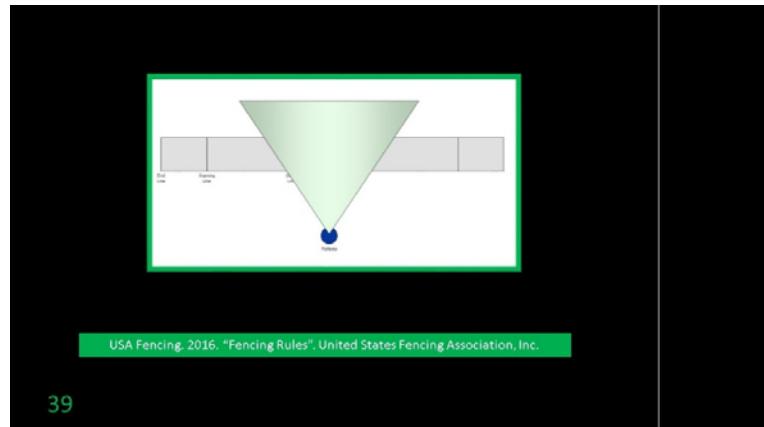


Gambar 17. Tampilan sebelum revisi

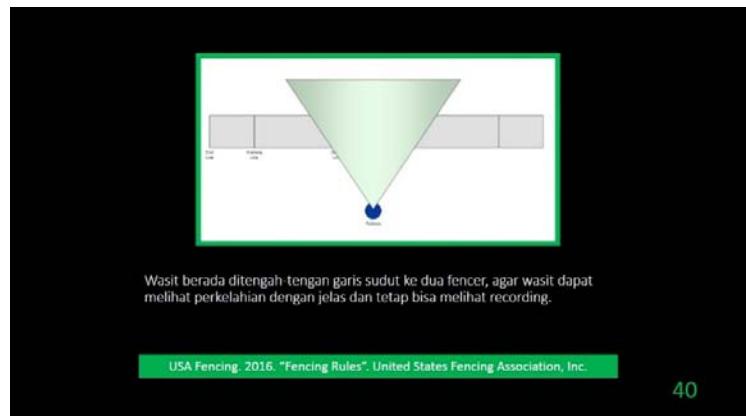


Gambar 18. Tampilan setelah revisi

- 4) Menambah penjelasan gambar

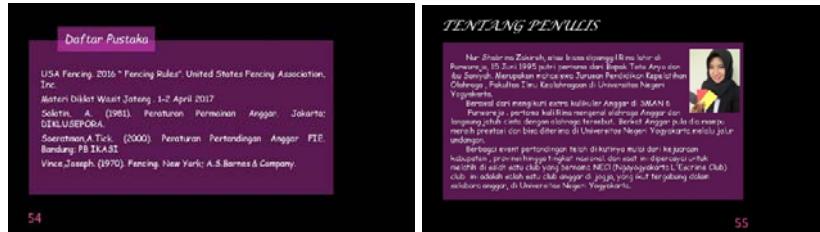


Gambar 19. Tampilan sebelum revisi



Gambar 20. Tampilan setelah revisi

5) Ditambah riwayat pembimbing



Gambar 21. Tampilan sebelum revisi



Gambar 22. Tampilan setelah revisi

D. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Kelompok Kecil

1) Kondisi Subjek Uji Coba

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada atlet dan pelatih IKASI DIY.

Kondisi selama uji coba secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut :

- Kondisi atlet tampak antusias, penasaran, dan cukup cermat dalam mengamati *Pocket Book* Perwasitan Anggar.
- Beberapa atlet tampak bersemangat ikut mempraktikkan gerakan yang ditampilkan dalam buku.
- Kondisi saat pengisian angket terlihat atlet serius mengisi dengan teliti.

Tabel 11. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil Atlet

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persen (%)	Kategori
1	Isi	202	240	84%	Sangat Baik
2	Buku	299	320	93%	Sangat Baik
3	Kualitas Produk	206	280	74%	Baik
Skor Total		707	842	84%	Sangat Baik

Tabel 12. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil Pelatih

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Isi	27	35	77%	Baik
2	Buku	33	40	83%	Sangat Baik
3	Kualitas produk	31	35	86%	Sangat Baik
Skor Total		91	110	83%	Sangat Baik

Hasil angket atlet mengenai *Pocket Book* Perwasitan Anggar menunjukkan bahwa untuk penilaian segi isi sebesar 84% yang dikategorikan “Sangat Baik” aspek buku sebesar 93% yang dikategorikan “Sangat Baik” dan dari segi kualitas produk sebesar 74% yang dikategorikan “Baik” total penilaian uji kelayakan *Pocket Book* Perwasitan Anggar menurut responden atlet sebesar 84% dikategorikan “Sangat Baik” yang dapat diartikan bahwa produk tersebut sangat baik.

Hasil angket pelatih mengenai *Pocket Book* Perwasitan Anggar menunjukkan bahwa untuk penilaian segi isi sebesar 77% yang dikategorikan “Sangat Baik” aspek buku sebesar 83% yang dikategorikan “Sangat Baik” dan dari segi kualitas produk sebesar 86% yang dikategorikan “Sangat Baik” total penilaian uji kelayakan *Pocket Book* Perwasitan Anggar menurut responden pelatih sebesar 83% dikategorikan “Sangat Baik” yang dapat diartikan bahwa produk tersebut sangat baik.

b. Uji Coba Kelompok Besar

1) Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba lapangan dilakukan kepada atlet dan pelatih IKASI DIY. Kondisi uji coba lapangan secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Atlet terlihat sangat antusias membaca Buku saku Perwasitan Anggar
- b) Dalam proses pengisian angket atlet terlihat sangat berhati-hati dalam memberikan tanda *ceklis* pada setiap poin penilaian.

Tabel 13. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar Atlet

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Isi	395	480	82%	Sangat Baik
2	Buku	615	640	96%	Sangat Baik
3	Kualitas produk	407	560	73%	Baik
	Skor Total	1417	1680	84%	Sangat Baik

Tabel 14. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar Pelatih

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Isi	30	35	86%	Sangat Baik
2	Buku	36	40	90%	Sangat Baik
3	Kualitas produk	30	35	86%	Sangat Baik
Skor Total		96	110	87%	Sangat Baik

Hasil angket atlet mengenai Buku Saku Perwasitan Anggar menunjukkan bahwa untuk penilaian segi isi sebesar 82% yang dikategorikan “Sangat Baik” aspek buku sebesar 96% yang dikategorikan “Sangat Baik” dan dari segi kualitas produk sebesar 73% yang dikategorikan “Baik” total penilaian uji kelayakan Buku saku Perwasitan Anggar menurut responden atlet sebesar 84% dikategorikan “Sangat Baik” yang dapat diartikan bahwa produk tersebut sangat baik.

Hasil angket pelatih mengenai Buku saku Perwasitan Anggar menunjukkan bahwa untuk penilaian segi isi sebesar 76% yang dikategorikan “Baik” aspek buku sebesar 90% yang dikategorikan “Sangat Baik” dan dari segi Kualitas Produk sebesar 86% yang dikategorikan “Sangat Baik” total penilaian uji kelayakan Buku saku Perwasitan Anggar menurut responden pelatih sebesar 87% dikategorikan “Sangat Baik” yang dapat diartikan bahwa produk tersebut sangat baik.

C. Analisa Data

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara cermat dan teliti dengan analisa data yang diperoleh menghasilkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Berdasarkan catatan dari ahli materi dan ahli media maka diputuskan untuk menambahkan penjelasan pada gambar, membenarkan gerakan atau isyarat wasit yang salah dan merubah tampilan desain pada buku menjadi berwarna dan lebih menarik.
2. Setelah dilakukan beberapa tahap validasi dan revisi pada validasi kedua produk ini dinyatakan “Sangat Baik” dan diijinkan untuk melakukan uji coba terhadap atlet dan pelatih IKASI DIY (Ikatan Anggar Seluruh Indonesian Daerah Istimewa Yogyakarta) juga tidak terdapat kekurangan.
3. Berdasarkan tes uji coba menunjukkan hasil tes dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil data yang diperoleh diinterpretasikan menurut kategori yang telah ditentukan. Kategori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu untuk persentase 0%-20% dikategorikan “Sangat Kurang Baik”, 21% - 40% dikategorikan “Kurang Baik”, 41% - 60% dikategorikan “Cukup Baik”, 60% – 80% dikategorikan “Baik”, 81% - 100% dikategorikan “ Sangat Baik”.

D. Pembahasan

Pada awal pengembangan buku saku perwasitan anggar ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk awal berupa buku saku perwasitan untuk umum. Proses pengembangan melalui prosedur penelitian dan pengembangan. Kemudian produk dikembangkan dengan menggunakan *photoscape*, *inkscape*, dan *gimp*, setelah produk awal dihasilkan maka perlu dievaluasi kepada para ahli melalui validasi ahli dan perlu di uji cobakan kepada atlet dan pelatih IKASI DIY (Ikatan Anggar Seluruh Indonesian Daerah Istimewa Yogyakarta) pada uji coba kelompok kecil dan kepada ahli dan pelatih IKASI DIY pada uji coba skala besar. Tahap evaluasi dilakukan pada ahli materi dan ahli media. Sedangkan tahap penelitian dilakukan dengan uji coba kepada ahli dan pelatih.

Proses validasi ahli materi dilakukan melalui dua tahap yaitu tahap I dan II. Data validasi materi tahap I, buku dinyatakan layak digunakan dengan revisi, setelah revisi yang pertama produk divalidasi lagi melalui tahap kedua hingga siap digunakan untuk uji coba.

Validasi dilanjutkan ke ahli media. Dari ahli media didapat saran dan masukan untuk memperbaiki produk buku. Dalam proses validasi media peneliti melalui dua tahap yaitu tahap I dan II. Data validasi media tahap I dijadikan dasar untuk merevisi produk, setelah revisi yang pertama produk divalidasi lagi hingga siap digunakan untuk uji coba.

Kualitas buku dikategorikan dalam kriteria “Sangat Baik” pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil analisis penilaian dari kedua ahli baik itu ahli materi dan ahli media, serta dalam penilaian uji coba kepada ahli dan pelatih.

Hal tersebut terlihat dari pemberian poin untuk pertanyaan-pertanyaan angket yang diberikan dari poin 1 sampai 5, poin yang sering muncul adalah poin 4 dan 5.

Atlet IKASI DIY usia pendidikannya tersebar merata dari bangku sekolah menengah pertama hingga perguruan tinggi. Kehadiran Buku saku Perwasitan Anggar mendapat sambutan yang baik. Para atlet dan pelatih menyarankan agar produk tersebut dicetak lebih banyak dan bisa diedarkan ke masyarakat luas.

Dengan adanya kelebihan-kelebihan produk ini, adapun kelemahan produk ini diantaranya materi yang disajikan cukup sulit dimengerti bagi atlet tingkat pemula dikarenakan semua bahasa atau bahasa yang digunakan dalam perwasitan anggar menggunakan bahasa asing dan mengenai *gesture* atau gerakan isyarat wasit akan mudah dipahami jika atlet sudah pernah atau mengalami pertandingan anggar yang sesungguhnya. Beberapa kelemahan tersebut harapannya dapat menjadi perhatian dan upaya perbaikan pada pengembangan selanjutnya guna memperoleh produk yang lebih baik.

Hasil pengujian dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut :

1. Pengujian kepada ahli materi

Hasil uji angket kepada ahli materi menunjukkan tingkat relevansi ke dalam materi sebesar 96% yang berarti bahwa materi yang ada dalam buku saku Perwasitan Anggar ini “Sangat Baik”.

2. Pengujian kepada ahli media

Hasil uji angket yang dilakukan kepada ahli media menunjukkan tingkat kelayakan media sebesar 93% yang berarti bahwa media buku saku Perwasitan Anggar ini “Sangat Baik”.

3. Uji coba kelompok kecil

Hasil uji angket dari atlet IKASI DIY mengenai buku saku perwitan anggar ini menunjukkan bahwa skor untuk penilaian dari aspek isi sebesar 84% yang dikategorikan “Sangat Baik” dari buku sebesar 93% yang dikategorikan “Sangat Baik” dan kualitas produk sebesar 74% yang dikategorikan “Sangat Baik”. Total penilaian uji coba buku perwasitan anggar ini menurut atlet sebesar 84% yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Hasil uji angket dari pelatih IKASI DIY mengenai buku saku perwasitan anggar ini menunjukkan bahwa skor untuk penilaian dari aspek isi sebesar 77% yang dikategorikan “Sangat Baik” dari buku sebesar 83% yang dikategorikan “Sangat Baik” dan kualitas produk sebesar 86% yang dikategorikan “Sangat Baik”. Total penilaian uji coba buku saku perwasitan anggar ini adalah 83% yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

4. Uji coba kelompok besar

Hasil uji angket dari atlet IKASI DIY mengenai buku saku perwasitan anggar menunjukkan bahwa skor untuk penilaian dari aspek isi sebesar 82% yang dikategorikan “Sangat Baik” dari buku sebesar 96% yang dikategorikan “Sangat Baik” dan kualitas produk sebesar 73% yang dikategorikan “Baik”. Total penilaian uji coba buku saku perwasitan anggar menurut atlet sebesar 84% yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Hasil uji angket dari Pelatih IKASI DIY mengenai buku saku perwasitan anggar menunjukkan bahwa skor untuk penilaian dari aspek isi sebesar 86% yang dikategorikan “Baik” dari buku sebesar 90% yang dikategorikan

“Sangat Baik” dan kualitas produk sebesar 86% yang dikategorikan “Sangat Baik”. Total penilaian uji coba buku saku perwasitan anggar ini menurut pelatih sebesar 87% yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

E. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media

Setelah melalui uji coba produk (uji coba kepada kepada atlet dan pelatih) maka dapat dijabarkan kelebihan dan kekurangan media sebagai berikut :

1. Kelebihan Produk

- a. Menjadi pedoman bagi atlet dan pelatih untuk mempelajari perwasitan anggar.
- b. Dapat menambah wawasan tentang peraturan perwasitan anggar.
- c. Mengasah kemampuan atlet untuk mempraktekkan gerakan yang ada di buku.
- d. Meringankan tugas pelatih ketika menjalankan program latihan perwasitan.

2. Kekurangan produk

- a. Biaya produksi untuk cetak buku relatif mahal.
- b. Tidak semua atlet mampu memahami pertanyaan pada angket.
- c. Banyaknya kritikan tentang jumlah halaman buku yang terbatas.

F. Analisis Prespektif Buku

Model penyampaian latihan perwasitan sebelumnya hanya menggunakan teknik/metode ceramah, diskusi, tanya jawab, *problem solving*/pemecahan masalah belum ada buku pedoman yang dapat digunakan sebagai acuan pelatihan perwasitan anggar. Produk buku saku perwasitan anggar didesain dengan praktis dan sederhana untuk atlet dan pelatih yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang perwasitan anggar.

Dari hasil analisis perspektif pengembangna buku saku perwasitan anggar selama uji coba produk dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Atlet

Pada saat dilakukan penelitian, meskipun peneliti tidak memberikan tambahan materi berupa mempraktekkan secara langsung materi dalam buku. Atlet terlihat sangat antusias dalam membaca dan melihat isi buku. Buku meningkatkan pengetahuan atlet tentang peraturan perwasitan anggar.

2. Pelatih

Bagi pelatih, buku saku perwasitan anggar dapat dijadikan sebagai alat bantu latihan perwasitan anggar. Pemanfaatan pengembangan buku saku perwasitan anggar di nilai “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai referensi sehingga memberikan peluang bagi peneliti lain untuk mengembangkan produk lebih baik lagi.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian pengembangan Buku saku Perwasitan Anggar menunjukkan kategori “**Sangat Baik**” untuk digunakan sebagai panduan latihan dan pedoman peraturan perwasitan anggar bagi pelatih dan atlet. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dari ahli materi 96% dan dari ahli media 93% serta berdasarkan uji coba kelompok kecil kepada atlet sebesar 84%, pelatih sebesar 83%, dan uji coba kelompok besar kepada atlet 84%, pelatih 87%.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Pada penelitian pengembangan Buku saku Perwasitan Anggar mempunyai beberapa implikasi secara praktis diantaranya :

1. Menjadi motivasi bagi atlet untuk mampu belajar mandiri.
2. Sebagai motivasi untuk menghasilkan media latihan perwasitan yang lebih praktis dan sederhana.
3. Sebagai pedoman bagi pelatih, atlet maupun masyarakat umum guna mempelajari tentang peraturan perwasitan anggar.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini mempunyai beberapa keterbatasan penelitian diantaranya:

1. Sampel uji coba masih terbatas, dikarenakan keterbatasan SDM pelaku olahraga dan biaya penelitian.
2. Biaya produksi untuk cetak buku relatif mahal

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa Buku saku Perwasitan Anggar dengan pokok materi pada peraturan pertandingan dan perwasitan anggar sudah sangat baik dan tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

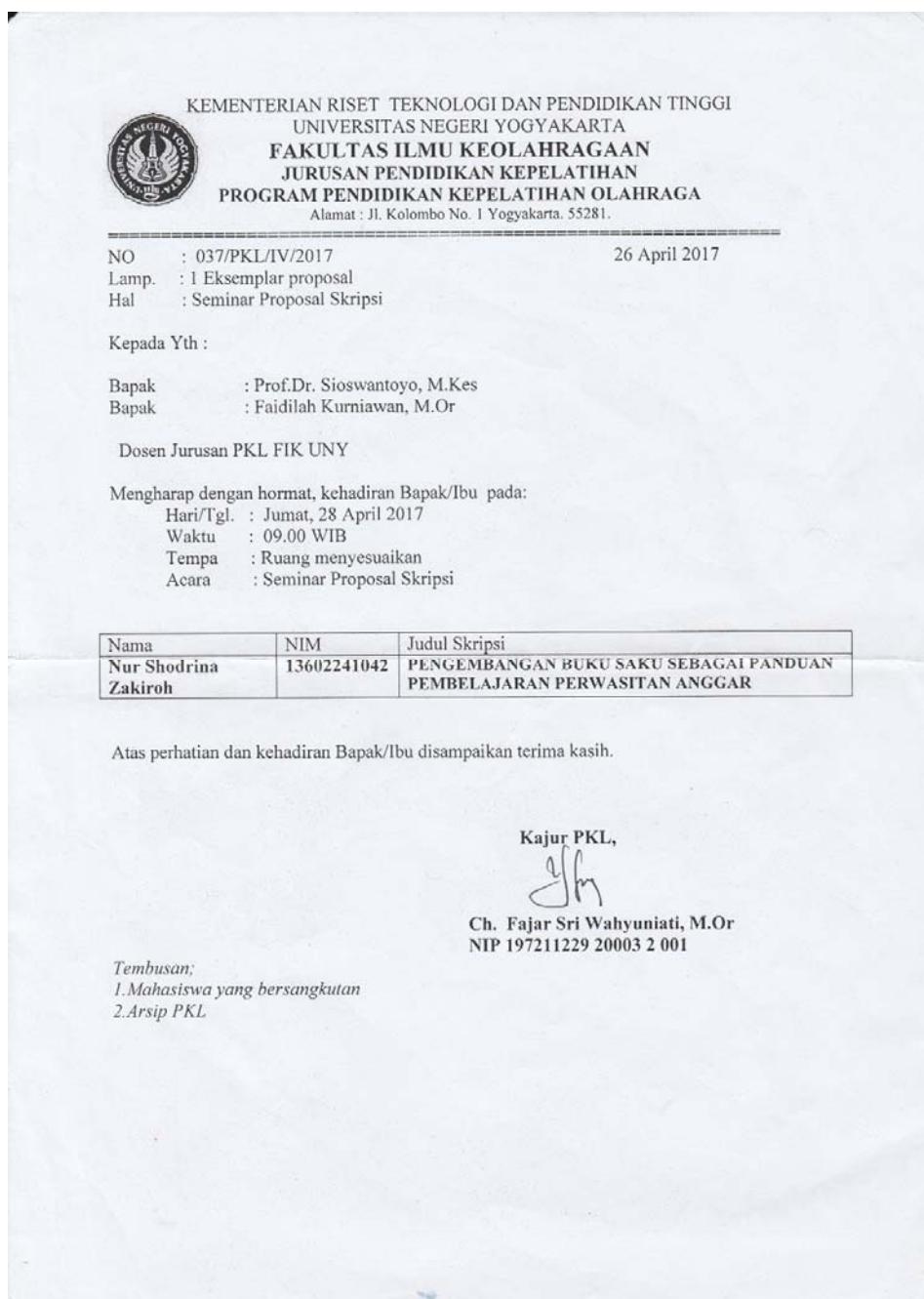
Maka ada beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi pelatih, agar dapat memanfaatkan buku saku Perwasitan Anggar sebagai panduan melatih perwasitan anggar sesuai dengan peraturan yang sudah ditetapkan.
2. Bagi atlet agar dapat digunakan berlatih secara mandiri untuk mempelajari peraturan pertandingan anggar dan peraturan wasit anggar.
3. Bagi mahasiswa pendidikan kepelatihan olahraga, jangan ragu untuk mengambil judul skripsi tentang pengembangan media. Suatu media layak atau tidak tergantung dari bagaimana mengemasnya atau mengembangkannya.
4. Mahasiswa pendidikan kepelatihan olahraga cabang anggar di harapkan dapat mengembangkan buku saku perwasitan anggar yang lebih efektif dan praktis.

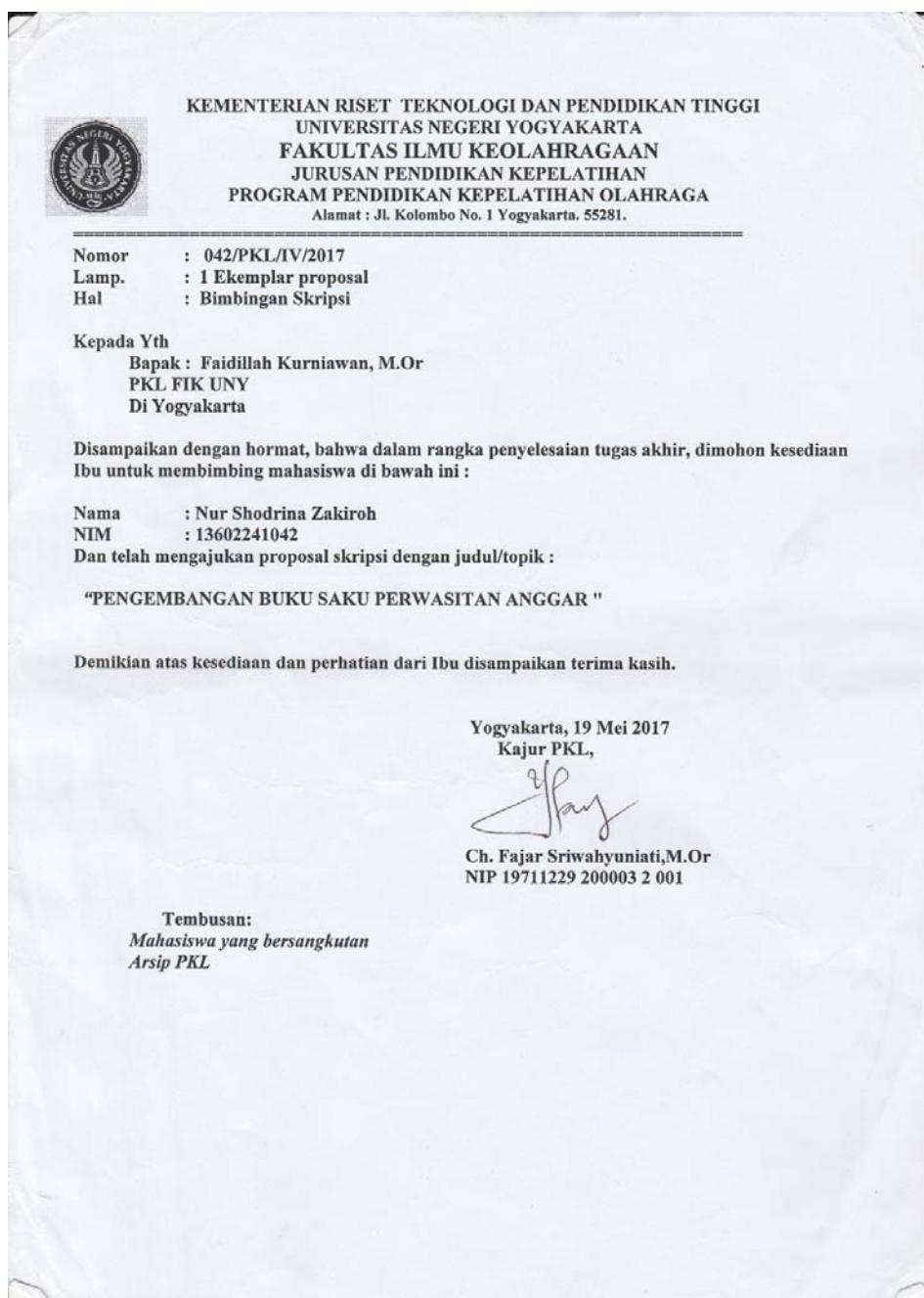
DAFTAR PUSTAKA

- Dahrinawijaya,H. Jurnal Ilmiah PENJAS, ISSN: 2442-3874 Vol.1 No.2. Juli 2015.
- IKASI. (2000). *Sekilas Anggar*. <http://www.Ikasi Online.htm>. (diakses pada tanggal : 10 Januari pada pukul 19.00 wib)
- Kurniawan, F. (2012). *Kiat Praktis Latihan Anggar Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY. Kutipan Ma'mun, Amung (2002). Kontruksi Tes Kemampuan Fisik Anggar. Jakarta: IKASI
- Maxwell, R.G (1961). *Fencing*. New York; Sterling Publishing Co,Inc
- Nandaryono,E. Materi Diklar Wasit Jateng. Semarang, 1-2 April 2017
PB IKASI
- Rajasa. W (2015). *Pengembangan Media Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*. Skripsi. FIK UNY
- Sabar,S. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 20 Nomor 77 Tahun XX September 2014
- Salatin, A. (1981). *Peraturan Pertandingan Anggar*. Jakarta; DIKLUSEPORA
- Selberg,C.A. (1976). *Foil*. USA; Addison Wesley Publishing Company, Inc
- Soeratman, A.T (2000). *Peraturan Pertandingan Anggar FIE*. Bandung;
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung : Alfabeta
- Susanto. C (2015). *Pengembangan Buku Saku Pembelajaran Pencak SilatSebagai Sumber Belajar bagi Siswa Smp Kelas VII*. Skripsi. FIK UNY.
- USA Fencing. (2016). *Fencing Rules*. United States Fencing Assosiation, Inc
- Vince, Joseph (1970). *Fencing*. New York; A.S.Barnes & Company
- William, G.M (1999). *The Science of Fencing*. Edisi Ke-2. Laureate-Press. Bangor, Maine.

Lampiran 1. Surat Izin Seminar Proposal



Lampiran 2. Bimbingan Skripsi

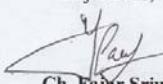


Tembusan:
Mahasiswa yang bersangkutan
Arsip PKL

Lampiran 3. Hasil Bimbingan Skripsi

 <p style="font-size: small; margin: 0;">KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN PROGRAM PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA Alamat : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta. 55281.</p> <hr/> <p style="font-size: small; margin: 0;">LEMBAR KONSULTASI</p> <p style="font-size: small; margin: 0;">Nama : Nur Shodrina Zakiroh NIM : 13602241042 Pembimbing : Faidillah Kurniawan, M.Or</p>			
No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
1	31 - Mei 2017	<p>BAB I</p> <p>Latar belakang masalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Data Kongkrit Lapangan seputar Penelitian ? - perwasitan / peraturan pertandingan Anggar . - Revisi BAB II - " BAB III . <p>Pengajuan produk buku perwasitan anggar .</p> <p>Pengajuan revisi produk buku .</p> <p>Permohonan izin validasi produk</p> <p>Konsultasi produk akhir</p> <p>Persefijuan akigket penelitian .</p>	
10 - Desember 2017			
25 - Desem ber 2017			
10 - Januari 2018			
15 - Januari 2018			
20 - Maret 2018			
			

Kajur PKL,


 Ch. Fahrir Sriwahyuniati, M.Or
 NIP 19711229 200003 2 001

*) Blangko ini kalaupun sudah selesai
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL
Menurut BAN PT lama Bimbingan minimal 8 kali

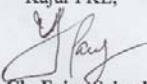
Lampiran 4. Hasil Bimbingan Skripsi


KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
PROGRAM PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
Alamo : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta. 55281.

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Nur Shodrina Zakiroh
NIM : 13602241042
Pembimbing : Faidillah Kurniawan, M.Or

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
	28 Maret 2018	- Bimbingan Hasil Penelitian	<i>S</i>
	3 / 9 2018	- Bimbingan BAB 1 - 5	<i>S</i>
	10 / 9 2018	- Bimbingan revisi BAB 1 - 5	<i>S</i>
	12 / 9 2018	- Revisi Data hasil uji coba	<i>S</i>
	3 / 5 2018	- Bimbingan untuk lembar Pengesahan dan ABstrak	<i>S</i>
	21 / 5 2018	- + Penanda tanganan surat Persekujuan skripsi dan Pengajuan ujian skripsi.	<i>S</i>

Kajur PKL,


*). Blangko ini kalau sudah selesai
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL
Menurut BAN PT lama Bimbingan minimal 8 kali

Ch. Fajar Sriwahyuniati, M.Or
NIP 19711229 200003 2 001

Lampiran 5. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi

SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Kepada Yth
Bapak Eko Nandaryono
Wasit Indonesia

Dengan hormat

Yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen pembimbing dari mahasiswa

Nama : Nur Shodrina Zakiroh
Nim : 13602241042
Program Studi : PKO
Pembimbing skripsi : Faidillah Kurniawan, S.Pd. M. Or

Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan kesediaan bapak sebagai ahli materi dalam mempertimbangkan dan menilai validitas produk pada penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Buku Saku Perwasitan Anggar".

Demikian surat pengantar Uji Validasi instrumen ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya atas perhatian dan bantuan yang diberikan , saya mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta 10 januari 2018

Mengetahui

Dosen Pembimbing


Faidillah Kurniawan, S.Pd. M. Or
NIP. 19210102005011022

Peneliti


Nur Shodrina Zakiroh
NIM. 13602241042

Lampiran 6.Surat Permohonan Validasi Ahli Media

Kepada Yth
Bapak Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M. Or
Dosen FIK UNY

Dengan hormat

Yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen pembimbing dari mahasiswa

Nama : Nur Shodrina Zakiroh
Nim : 13602241042
Progam Studi : PKO
Pembimbing skripsi : Faidillah Kurniawan, S.Pd. Kor. M. Or

Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan kesediaan bapak sebagai ahli media dalam mempertimbangkan dan menilai validitas produk pada penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Buku Saku Perwasitan Anggar".

Demikian surat pengantar Uji Validasi instrumen ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya atas perhatian dan bantuan yang diberikan , saya mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta 10 januari 2018

Mengetahui

Dosen Pembimbing


Faidillah Kurniawan, S.Pd. M. Or
NIP. 19210102005011022

Peneliti


Nur Shodrina Zakiroh
NIM. 13602241042

Lampiran 7. Instumen Penilaian Ahli Materi Tahap 1

Instrumen Penilaian Ahli Materi Tahap 1

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Saku Perwasitan Anggar
Peneliti : Nur Shodrina Zakiroh

Identitas Ahli materi

Nama	: Eko nandaryono
NIP	: -
Pekerjaan	: Wasit Anggar Indonesia
Jenis Kelamin	: Laki-laki

Petunjuk Instrumen

1. Berikan tanda *ceklis* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Kriteria penilaian :
1 = Sangat kurang baik/sangat tidak layak,
2 = Kurang baik/kurang layak,
3 = Cukup baik/cukup layak,
4 = Baik/layak.
5 = Sangat baik/sangat layak
3. Apabila pada *Pocket Book* Perwasitan Anggar terdapat kekurangan atau kesalahan mohon diisikan pada kolom yang tersedia
4. Berikan komentar, pendapat dan saran pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar instrument penilaian ini , peneliti mengucapkan terima kasih.

Lampiran 8. Instumen Penilaian Ahli Materi Tahap 1

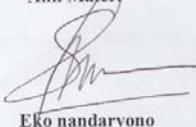
No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Yang Dinilai						
1	Materi di dalam "Pocket Book Perwasitan Anggar" sudah sesuai dengan kompetisi perwasitan Anggar					✓
2	Kesesuaian materi dengan peraturan pertandingan anggar					✓
3	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan standar kompetensi dalam perwasitan anggar					✓
4	Gambar yang disajikan mudah untuk dipahami					✓
5	Materi yang disajikan secara sederhana dan jelas.					✓
6	Materi dan Gampar <i>gesture</i> disajikan secara runtut					✓
7	Kesesuaian materi dengan judul buku					✓
8	Kebermaknaan penggunaan materi untuk wasit anggar.					✓
9	<i>Pocket Book</i> Perwasitan Anggar memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran perwasitan.					✓
10	Bahasa yang dipahami mudah dipahami oleh wasit Anggar					✓
11	Penulisan teknik sudah sesuai dengan <i>gesture</i> perwasitan Anggar					✓
12	Penulisan nama teknik <i>gesture</i> perwasitan anggar sudah sesuai dengan teori perwasitan anggar					✓

Lampiran 9. Penilaian Ahli Materi Tahap 1

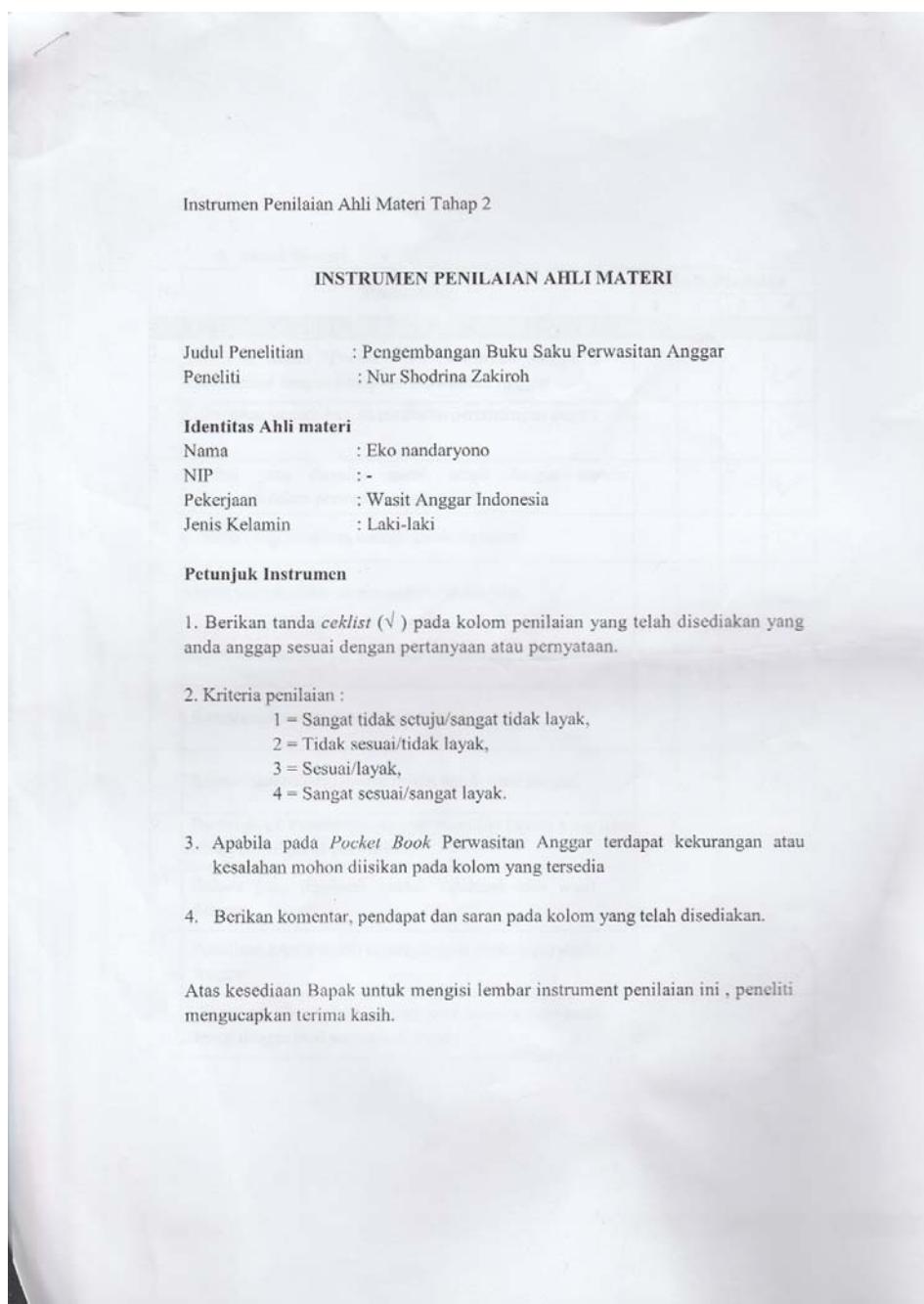
B. Komentar dan Saran

(1) Perbaiki bagian pertandingan Angsor
(2) Perbaiki gerakannya kuyarot wosib
(3) ✓ penjelasan geometri

C. Kesimpulan
Sesuai dengan hasil penilaian yang telah dilakukan, maka produk ini dinyatakan:
1. Layak di produksi tanpa revisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi
(mohon untuk melengkapi pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang telah diberikan).

Yogyakarta, Januari 2018
Ahli Materi

Eko Nandaryono

Lampiran 10. Instumen Penilaian Ahli Materi Tahap 2



Lampiran 11. Instumen Penilaian Ahli Materi Tahap 2

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A. Aspek Yang Dinilai					
1	Materi di dalam "Pocket Book Perwasitan Anggar" sudah sesuai dengan kompetisi perwasitan Anggar				✓
2	Kesesuaian materi dengan peraturan pertandingan anggar				✓
3	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan standar kompetensi dalam perwasitan anggar				✓
4	Gambar yang disajikan mudah untuk dipahami				✓
5	Materi yang disajikan secara sederhana dan jelas.				✓
6	Materi dan Gampar <i>gesture</i> disajikan secara runut			✓	
7	Kesesuaian materi dengan judul buku				✓
8	Kebermaknaan penggunaan materi untuk wasit anggar.				✓
9	<i>Pocket Book</i> Perwasitan Anggar memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran perwasitan.				✓
10	Bahasa yang dipahami mudah dipahami oleh wasit Anggar				✓
11	Penulisan teknik sudah sesuai dengan <i>gesture</i> perwasitan Anggar		✓		
12	Penulisan nama teknik <i>gesture</i> perwasitan anggar sudah sesuai dengan teori perwasitan anggar				✓

Lampiran 12. Penilaian Ahli Materi Tahap 2

B. Komentar dan Saran

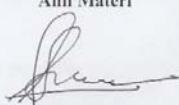
.....
.....
.....
.....
.....
.....

C. Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penilaian yang telah dilakukan, maka produk ini dinyatakan:

(1) Layak di produksi tanpa revisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi
(mohon untuk melingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang telah diberikan).

Yogyakarta, 12 Maret 2018
Ahli Materi


Eko Nandaryono

Lampiran 13. Instrumen Penilaian Ahli Media Tahap 1

Instrumen Penilaian Ahli Media Tahap 1

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Saku Perwasitan Anggar
Peneliti : Nur Shodrina Zakiroh

Identitas Ahli materi

Nama	: Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M.Or
NIP	:19840521200821001
Pekerjaan	:Dosen/ Staf Pengajar FIK UNY
Jenis Kelamin	: Laki-laki

Petunjuk Instrumen

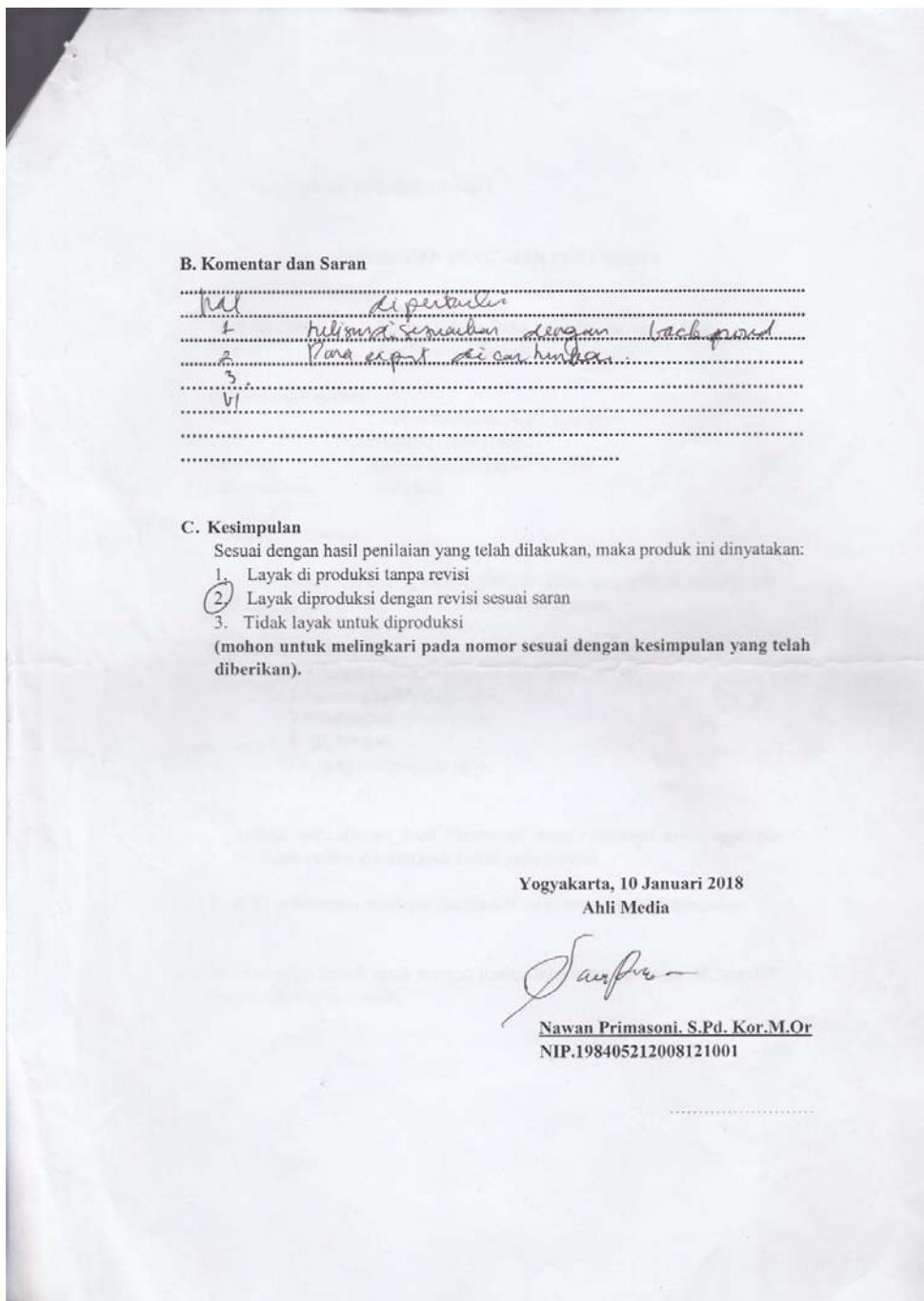
1. Berikan tanda *ceklis* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Kriteria penilaian :
1 = Sangat kurang baik/sangat tidak layak,
2 = Kurang baik/kurang layak,
3 = Cukup baik/cukup layak,
4 = Baik/layak.
5 = Sangat baik/sangat layak
3. Apabila pada *Pocket Book* Perwasitan Anggar terdapat kekurangan atau kesalahan mohon diisikan pada kolom yang tersedia
4. Berikan komentar, pendapat dan saran pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar instrument penilaian ini , peneliti mengucapkan terima kasih.

Lampiran 14. Instrumen Penilaian Ahli Media Tahap 1

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Yang Dinilai						
1	Ketepatan pemilihan warna <i>cover</i>				✓	
2	Keserasian warna tulisan pada <i>cover</i>				✓	
3	Kemenarikan pemilihan <i>cover</i>				✓	
4	Jenis kertas <i>cover</i> ivory 260gr					✓
5	Bahan kertas <i>Pocket Book</i> Perwasitan Anggar <i>Art paper</i> 120gr					✓
6	Jumlah halaman 64 halaman				✓	
7	Ukuran <i>Pocket Book</i> Perwasitan Anggar 14,7cm x 10,2cm				✓	
8	Ukuran Gambar <i>gesture</i>				✓	
9	Kejelasan gambar <i>gesture</i>				✓	
10	Relevansi gambar dengan materi					✓
11	Kesesuaian Warna				✓	
12	Jenis huruf yang digunakan					✓
13	Ukuran huruf yang digunakan					✓
14	Ketepatan letak teks					✓
15	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca				✓	

Lampiran 15. Instrumen Penilaian Ahli Media Tahap 1



Lampiran 16. Instrumen Penilaian Ahli Media Tahap 2

Instrumen Penilaian Ahli Media Tahap 2

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Saku Perwasitan Anggar
Peneliti : Nur Shodrina Zakiroh

Identitas Ahli materi

Nama	: Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M.Or
NIP	:19840521200821001
Pekerjaan	:Dosen/ Staf Pengajar FIK UNY
Jenis Kelamin	: Laki-laki

Petunjuk Instrumen

1. Berikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Kriteria penilaian :
1 = Sangat kurang baik/sangat tidak layak,
2 = Kurang baik/kurang layak,
3 = Cukup baik/cukup layak,
4 = Baik/layak.
5 = Sangat baik/sangat layak
3. Apabila pada *Pocket Book* Perwasitan Anggar terdapat kekurangan atau kesalahan mohon diisikan pada kolom yang tersedia
4. Berikan komentar, pendapat dan saran pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar instrument penilaian ini , peneliti mengucapkan terima kasih.

Lampiran 17. Instrumen Penilaian Ahli Media Tahap 2

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Yang Dinilai						
1	Ketepatan pemilihan warna <i>cover</i>				✓	
2	Keserasian warna tulisan pada <i>cover</i>				✓	
3	Kemenarikan pemilihan <i>cover</i>					✓
4	Jenis kertas <i>cover</i> <i>ivory</i> 260gr					✓
5	Bahan kertas <i>Pocket Book</i> Perwasitan Anggar <i>Art paper</i> 120gr					✓
6	Jumlah halaman 64 halaman					✓
7	Ukuran <i>Pcket Book</i> Perwasitan Anggar 14,7cm x 10,2cm					✓
8	Ukuran Gambar <i>gesture</i>				✓	
9	Kejelasan gambar <i>gesture</i>					✓
10	Relevansi gambar dengan materi					✓
11	Kesesuaian Warna					✓
12	Jenis huruf yang digunakan					✓
13	Ukuran huruf yang digunakan				✓	
14	Ketepatan letak teks					✓
15	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca					✓

(75)

$20 \times 100\% = \frac{2000}{75} = 93\%$

Lampiran 18. Instrumen Penilaian Ahli Media Tahap 2

B. Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....

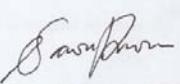
C. Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penilaian yang telah dilakukan, maka produk ini dinyatakan:

1. Layak di produksi tanpa revisi
 2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi

(mohon untuk melengkapi pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang telah diberikan).

Yogyakarta, 12 Maret 2018
Ahli Media


Nawan Primasoni, S.Pd, Kor.M.Or
NIP.198405212008121001

Lampiran 19. Surat Izin Penelitian



Lampiran 20. Instrumen Penilaian Uji Coba Atlet

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK ATLET
Pengembangan Buku Saku Perwasitan Anggar

Nama :
Umur :
Spesialis Senjata :

Petunjuk Instrumen

1. Berikan tanda *ceklis* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Kriteria penilaian :
1 = Sangat kurang baik/sangat tidak layak,
2 = Kurang baik/kurang layak,
3 = Cukup baik/cukup layak,
4 = Baik/layak.
5 = Sangat baik/sangat layak
3. Apabila pada *Pocket Book* Perwasitan Anggar terdapat kekurangan atau kesalahan mohon diisikan pada kolom yang tersedia
4. Berikan komentar, pendapat dan saran pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar instrument penilaian ini , peneliti mengucapkan terima kasih.

Lampiran 21.Instrumen Penilaian Uji Coba Atlet

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
I	ISI					
1	Materi di dalam “ <i>Pocket Book Perwasitan Anggar</i> ” sudah sesuai dengan kompetisi perwasitan Anggar					
2	Kesesuaian materi dengan peraturan pertandingan anggar					
3	Materi yang disajikan secara sederhana dan jelas.					
4	Materi dan Gampar <i>gesture</i> disajikan secara runtut					
5	Kebermaknaan penggunaan materi untuk wasit anggar.					
6	<i>Pocket Book Perwasitan Anggar</i> memiliki tujuan yang jelas untuk pelatihan perwasitan.					
II	BUKU					
7	Ukuran buku					
8	Ketebalan buku					
9	<i>Layout / tata letak buku</i>					
10	Desain sampul buku menarik					
11	Gambar sesuai dengan materi					
12	Gambar buku menarik					
13	Jenis huruf dan ukuran huruf mudah dibaca					
14	Kesesuaian warna					
III	KUALITAS PRODUK					
15	Kemudahan penggunaan produk					
16	Efisiensi tampilan buku					

Lampiran 22. Instrumen Penilaian Uji Coba Atlet

17	Efisiensi tampilan teks				
18	Kejelasan contoh/ analisis gerak				
19	Kemenarikan Buku				
20	Kejelasan warna gambar				
21	<i>Pocket Book</i> Perwasitan Anggar Bermanfaat untuk atlet				

B. Komentar dan Saran Umum

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Lampiran 23. Instrumen Penilaian Uji Coba Pelatih

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK PELATIH
Pengembangan Buku Saku Perwasitan Anggar

Nama :
Nama Klub :

Petunjuk Instrumen

1. Berikan tanda *ceclist* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Kriteria penilaian :
1 = Sangat kurang baik/sangat tidak layak,
2 = Kurang baik/kurang layak,
3 = Cukup baik/cukup layak,
4 = Baik/layak.
5 = Sangat baik/sangat layak
3. Apabila pada *Pocket Book* Perwasitan Anggar terdapat kekurangan atau kesalahan mohon diisikan pada kolom yang tersedia
4. Berikan komentar, pendapat dan saran pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar instrument penilaian ini , peneliti mengucapkan terima kasih.

Lampiran 24. Instrumen Penilaian Uji Coba Pelatih

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
I	ISI					
1	Materi di dalam "Pocket Book Perwasitan Anggar" sudah sesuai dengan kompetisi perwasitan Anggar					
2	Kesesuaian materi dengan peraturan pertandingan anggar					
3	Materi yang disajikan secara sederhana dan jelas.					
4	Materi dan Gampar <i>gesture</i> disajikan secara runut					
5	Kebermaknaan penggunaan materi untuk wasit anggar.					
6	<i>Pocket Book</i> Perwasitan Anggar memiliki tujuan yang jelas untuk pelatihan perwasitan.					
7	Dapat digunakan sebagai referensi latihan					
II	BUKU					
8	Ukuran buku					
9	Ketebalan buku					
10	<i>Layout</i> / tata letak buku					
11	Desain sampul buku menarik					
12	Gambar sesuai dengan materi					
13	Gambar buku menarik					
14	Jenis huruf dan ukuran huruf mudah dibaca					
15	Kesesuaian warna					
III	KUALITAS PRODUK					
16	Kemudahan penggunaan produk					

Lampiran 25. Instrumen Penilaian Uji Coba Pelatih

17	Efisiensi tampilan buku						
18	Efisiensi tampilan teks						
19	Kejelasan contoh/ analisis gerak						
20	Kemenarikan Buku						
21	Kejelasan warna gambar						
22	<i>Pocket Book</i> Perwasitan Anggar Bermanfaat untuk pelatih						

B. Komentar dan Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DATA ATLET ANGGAR DIY BESERTA KUALIFIKASI UMUR

1. ATLET ANGGAR KABUPATEN SLEMAN

NO	NAMA	UMUR	KUALIFIKASI KELAS
1	Andreas Charlie Siagian	13 th	Kadet
2	Ramadhan Arya	13 th	Kadet
3	Markus Aditama Wisnumaya	12 th	kadet
4	Martius Adyatma Wisnubrata	14 th	Kadet
5	Ignatius Bagus Diasmoro	11 th	Kadet
6	Aldi Prabowo	13 th	Kadet
7	Risky Amalia Kusuma	13 th	Kadet
8	Chendira Afira Naufatika	14 th	Kadet
9	dyah Mardarida	16 th	Kadet
10	Siska Mutiara Silmi	15 th	Kadet
11	Vira Agistin	23 th	Senior
12	Septiana Widyaning Surya	14 th	Kadet
13	Imelati Cahyaningrum	22 th	Senior
14	Mia Sandriyanti	12 th	Kadet
15	Titan Nurhidayati	11 th	kadet
16	Ayunda putri W	24 th	Senior
17	Arif Kurniawan	19 th	Junior
18	Gerry febian	23 th	Senior
19	Farel agus t	22 th	Senior

2. ANGGAR KABUPATEN KULON PROGO

NO	NAMA	UMUR	KUALIFIKASI KELAS
1	Wisnu Agung nugroho	19 th	Kadet
2	Hasan Dzulfikar	16 th	Kadet
3	Deby Cahya	16 th	Kadet
4	Asrzul Najifah	17 th	junior
5	Sheka	14 th	Kadet
6	Pujo pitoyo	14 th	Kadet
7	Iyan yudha P	20 th	senior
8	Yolenta	17 th	junior
9	Pradita febriani	19 th	junior
10	Pradipta hapsari	16 th	Kadet
11	Kinkin larisyah	14 th	Kadet
12	Luluk wisniwati	14 th	Kadet
13	Sasana pareswari	21 th	Senior
14	Nana Qunintasari	21 th	senior
15	Adinda	15 th	Kadet
16	Aldi P	23 th	senior
17	Raras jatiningtyas	16 th	Kadet

3. ANGGAR KABUPATEN BANTUL

NO	NAMA	UMUR	KUALIFIKASI KELAS
1	Rahman Alwi	21 th	Senior
2	Alsroni hafid	15 th	kadet
3	Adnan train	15 th	Kadet
4	Charlie Edwin	23 th	Senior
5	Galih raditya	16 th	Kadet
6	Ferdionsyah herpratana	18 th	Junior
7	Himawari faris	24 th	Senior
8	Chendica putri	20 th	Senior
9	Bimo	14 th	Kadet
10	Dewaa	13 th	Kadet
11	Niken Chandra	16 th	Kadet
12	Lilin tri kusuma	15 th	Kadet
13	Shavana bella	16 th	Kadet
14	Shakila bintari	16 th	Kadet
15	Shafa nur	16 th	Kadet
16	Hanifa	12 th	Kadet
17	Silvi	16 th	Kadet
18	Latifah fitriani	20 th	Senior
19	Titian W	21 th	Senior
20	Citra ananda	15 th	Kadet

4. ANGGAR KABUPATEN GUNUNG KIDUL

NO	NAMA	UMUR	KUALIFIKASI KELAS
1	Hangga E	22 th	Senior
2	Aziz mustofa	19 th	junior
3	Ganang eka	18 th	Junior
4	Ahmad Nur K	19 th	Junior
5	Radha arman mustofa	23 th	Senior
6	Reza afandi	16 th	Kadet
7	Ferry pradana	16 th	Kadet
8	Catur ahmad	16 th	Kadet
9	Ari agus S	16 th	Kadet
10	Sofia erna W	17 th	Junior
11	Nadia isma	16 th	Kadet
12	Fauziah	16 th	Kadet
13	Heti M	21 th	Senior
14	Nelly riska	16 th	Kadet
15	Adistine aulia	16 th	Kadet
16	Devi N	21 th	Senior
17	Enjang rista	16 th	Kadet
18	Eka ramadhani	16 th	kadet

5. ANGGAR KABUPATEN KOTA YOGYAKARTA

NO	NAMA	UMUR	KUALIFIKASI KELAS
1	Ruly Zumaidi	19 th	Junior
2	Aris mukti T	16 th	Kadet
3	Wahyu agus	15 th	Kadet
4	Fahreza MH	14 th	Kadet
5	Kiki A K	25 th	Senior
6	Vea C	21 th	Senior
7	R.sendika	16 th	Kadet
8	Yunita E	22 th	Senior
9	Oktavianus H	18 th	Junior
10	Fransiska HRP	15 th	Kadet
11	Diah K	13 th	Kadet
12	Rapiun N	13 th	Kadet
13	Anggraini	17 th	Junior
14	Andriani	16 th	Kadet
15	Arda D	15 th	Kadet
16	Mutiarasari	14 th	Kadet
17	Rahma A	20 th	Senior
18	T nathania A	16 th	Kadet
19	Moh. Rifli	19 th	junior

UJI COBA KELOMPOK KECIL

ATLET

No.	Responden	Pertanyaan																					Skor	Percentase (%)	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21			
1.	Farel	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	93	89%	Baik
2.	Gerry	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	84	80%	Baik
3.	Imel	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	91	87%	Sangat baik
4.	Ayun	4	5	5	4	5	4	3	4	4	3	3	5	3	4	5	5	5	5	3	4	5	88	84%	Sangat baik
5.	Vira	5	5	4	4	5	3	4	4	3	2	2	2	5	5	3	1	2	4	5	4	5	77	73%	Baik
6.	Sasa	4	4	4	4	4	3	4	3	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	87	83%	Sangat baik
7.	Iyan	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	100	95%	Sangat baik
8.	Nana	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	87	83%	Sangat baik
Jumlah Skor																						707	84%	Sangat baik	

PELATIH

No	Responden	Pertanyaan																					Skor	Percentase (%)	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
1.	Koco Purwanto	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	91	82%	Sangat Baik
Jumlah Skor																						91	82%	Sangat Baik	

UJI COBA KELOMPOK BESAR.

ATLET

No.	Responden	Pertanyaan																					Skor	Persen-	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21			
1.	Aldi P	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	97	92%	Sangat Baik	
2.	Melati Irya	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	91	87%	Sangat Baik	
3.	Charlie	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	93	89%	Sangat Baik	
4.	Chendyca	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	93	89%	Sangat Baik	
5.	Himawari	4	5	3	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4	5	5	4	5	3	4	4	5	85	81%	Sangat Baik
6.	Kiki A K	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	74	70%	Baik
7.	Titian	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	3	5	4	4	3	4	5	3	4	89	85%	Sangat Baik
8.	Sikka M S	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	76	72%	Baik
9.	Vea C	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	5	5	4	5	5	5	4	5	83	79%	Baik
10.	Latifah F	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	82	78%	Baik
11.	Heti M	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	102	97%	Sangat Baik
12.	Yunita E	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	5	84	80%	Baik	
13.	Rahma. A	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	89	85%	Sangat Baik	
14.	Devi. N	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	92	88%	Sangat Baik	
15.	Hangga	3	5	4	4	5	5	5	3	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	93	86%	Sangat Baik
16.	Radha. A	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	3	5	94	90%	Sangat Baik
Jumlah Skor																					1417	84%	Sangat Baik		

PELATIH

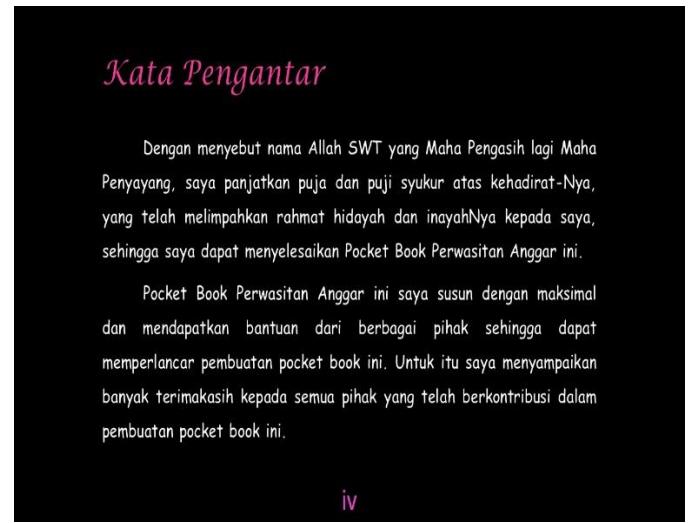
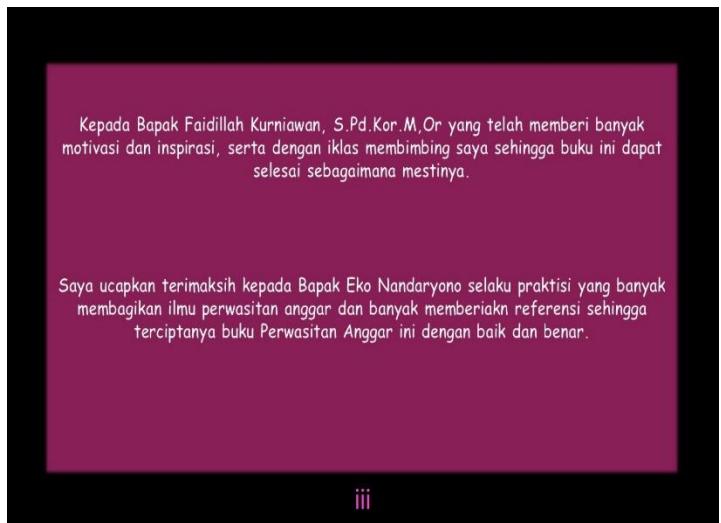
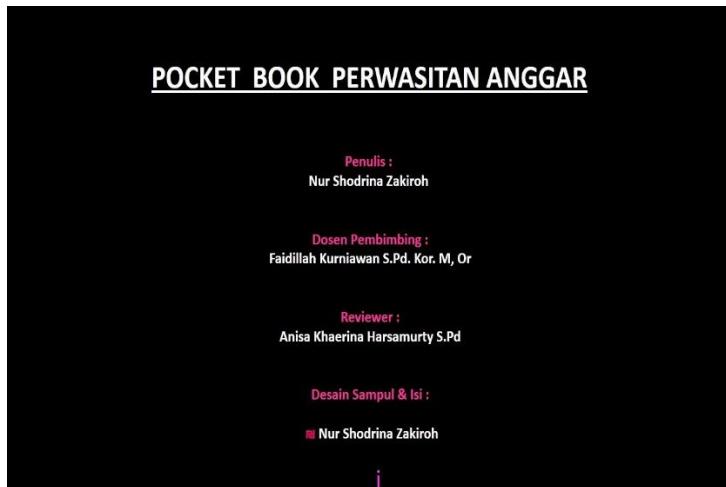
No	Responden	Pertanyaan																						Skor	Percentase (%)	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22			
1.	Barep rinta saputra	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	96	87%	Sangat baik
2..	Martha hertingrum	4	4	4	4	5	5	4	4	3	3	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	96	87%	Sangat Baik
Jumlah Skor																							192	87%	Sangat Baik	

LAMPIRAN

Lampiran 26. Dokumentasi saat audien mengisi angket







Terlepas dari semua itu saya menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka saya menerima segala kritik dan saran dari pembaca agar saya dapat memperbaiki PocketBook Gesture Perwasitan Anggar ini.

Akhir kata saya berharap semoga Pocket Book Perwasitan Anggar ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca.

Penulis

V

DAFTAR ISI

Pengantar 1

Definisi wasit 7-8

wewenang wasit 9

Perlengkapan wasit 10-12

Sikap 13

The right of ways (Priority) 43

Aturan hak serang 43

Floret 44-45

Sabel 46-47

Perwasitan 15

contoh isyarat wasit 15-31

penjelasan kartu peringatan 32-36

Penampakan piste 37

posisi badan wasit 39-42

vi

Karakteristik semua Senjata 48

Foil 49-50

Epee 51-52

Sabre 53-55

Daftar Pustaka 54

Daftar Pustaka 54

Tentang Penulis 55

Logo 56

vi

1

Teori Pengantar

Pendahuluan

Olahraga sudah dikenal masyarakat sejak lama. Tujuan berolahraga pun bermacam-macam diantaranya adalah untuk kesehatan, rekreasi dan juga prestasi namun kebanyakan orang memilih olahraga dengan tujuan untuk meraih prestasi. Cabang olahraga prestasi yang di pertandingkan adalah Anggar.

Anggar adalah ilmu beladiri menggunakan senjata yang berkembang menjadi seni budaya olahraga ketangkasannya dengan senjata yang menekankan pada teknik kemampuan seperti memotong, menusuk atau menangkis senjata lawan dengan menggunakan keterampilan dalam memanfaatkan kelincahan tangan. Dalam artian lebih spesifik, anggar adalah salah satu cabang olahraga yang diajarkan di sekolah - sekolah Eropa pada masa lalu untuk melatih keahlian dalam menggunakan senjata tajam yang akhirnya menjadi salah satu olahraga resmi di Olimpiade.

2

Peraturan dalam bermain anggar dibedakan menurut senjata atau alat yang digunakan pemain. Anggar yang dipertandingkan pada olimpiade memainkan tiga nomor, yang dinamakan berdasarkan senjatanya juga.

Tiga jenis senjata yang digunakan cabang anggar dalam ajang Olimpiade: foil, epee dan sabre. Dimainkan di arena seluas 14x1,5 meter. Dilengkapi dengan kabel dan kostum khusus, para pemain dihubungkan dengan sistem penilaian elektronik yang akan bereaksi jika salah satu pemain terkena tusukan oleh pemain lain. Dalam setiap pertandingan digunakan sistem eleminasi langsung. Anggar mempertandingkan 2 kategori yaitu perseorangan dan beregu/tim. Sebuah tim akan terdiri dari 3 pemain dan masing - masing akan berduel dengan anggota tim lawan.

Setiap olahraga prestasi memiliki aturan yang harus dijalankan agar pertandingan berjalan dengan lancar dan baik. Peraturan pertandingan tersebut harus dimengerti dan dipahami oleh para atlet, pelatih, dan yang terpenting oleh wasit.

3

Jika seorang wasit memiliki pengetahuan yang rendah tentang peraturan pertandingan dalam memimpin dan menjalankan sebuah pertandingan akan dianggap tidak kompeten, dapat memicu keributan dan dapat merugikan salah satu pihak karena keputusan yang salah, sehingga dapat membuat kepercayaan dan wibawa seorang wasit akan menurun.

Oleh sebab itu perlunya wasit yang kompeten untuk bisa memimpin jalanya pertandingan dengan baik.

4

UMUM

5

PERTANDINGAN ANGKAR



6

DT (Direktur Teknik)

DT (direktur teknik) adalah seorang yang bertugas di meja DT yaitu membuat dan mengoprasikan aplikasi engarde yang digunakan untuk memudahkan mengelompokan atlet dan menghitung skor serta menentukan rangking untuk melanjutkan pada babak penyisihan sampai final.

WASIT

Wasit merupakan seorang yang memimpin jalanya sebuah pertandingan, dalam cabang olahraga Angkar, wasit sangat berperan penting dalam memimpin pertandingan dan membuat suatu keputusan.

7

Peserta / Atlet

Peserta pertandingan yaitu adalah atlet yang siap bertanding dan mempunyai tujuan yang sama yaitu menjadi juara dan membawa piagam penghargaan.

Official

Adalah pelatih yang mendampingi atlet. Dimana official membantu atlet untuk menyusun strategi dalam pertandingan. Dan terus memberi motivasi untuk kemenangan atlet. Serta sesekali membantu atlet dalam menyiapkan dan memasang atribut atau perlengkapan pertandingan.

8

Wewenang Wasit Anggar

- Melaksanakan pertandingan (mengumumkan memulai, menunda dan mengakhiri pertandingan)
- Memberikan nilai / poin dengan tegas
- Menghentikan pertandingan ketika terjadi cidera, sakit , atau ketidakmampuan peserta untuk melanjutkan pertandingan
- Menghentikan pertandingan ketika dalam pandangan wasit terdapat gerakan pelanggaran
- Mengecek senjata, dan memutuskan bahwa senjata layak digunakan untuk bertanding
- Berhak memutuskan atau mengeluarkan kartu peringatan jika terjadi pelanggaran
- Memutuskan segala kejadian pada saat pertandingan,seperti menghentikan dan melanjutkan pertandingan
- Berhak memberi hukuman dan mendiskualifikasi peserta jika terjadi pelanggaran

9

Persengkapan wasit

10



11



Kelengkapan :



Catatan :
Pakaian dan persenjataan wasit bisa disesuaikan atau menurut kebijakan atau jenis kompetisi dan penyelenggara. Pakaian di atasnya tidak atau biasanya berasarkan kebijakan dari klub/ desek atau rumah diberi, atau penyelenggara. Beberapa desek lebih memilih seragam nasional penuh seperti yang tercantum di atas. Perlu diingat, bagaimanapun, bahwa wasit akan selalu diarahkan oleh fencers dari cara dia berpakaian.

12



Sikap Berdiri

13

Sebelum mulai sebuah pertandingan yang harus dilakukan wasit adalah

- memanggil peserta pertandingan terutama dalam satu regu / poll harus sudah lengkap berkumpul di satu landasan.wasit berhak memutuskan mendiskualifikasi peserta jika peserta tidak hadir setelah 3x pemanggilan
- mengecek satu persatu peralatan dan senjata peserta sebelum melakukan pertandingan
- menjelaskan semua peraturan pertandingan dengan jelas

14

Contoh isyarat dalam pertandingan Anggar



On Guard

Aba-aba untuk Pemain anggar agar menyesuaikan posisi kuda-kuda / on guard .

Keterangan : dimana pada posisi on guard pemain anggar sudah bersiap untuk memulai pertandingan dan tidak ada lagi komunikasi atau pusat perhatian yang tidak terfokus pada lawan

15

Ready

Yaitu aba-aba untuk memastikan apakah pemain anggar sudah siap

Keterangan : aba-aba ini untuk memastikan bahwa pemain anggar benar-benar sudah siap untuk mulai karena setelah aba-aba ini pemain anggar sudah mulai pertandingan sesungguhnya dan mata hanya tertuju pada lawan dan segera melakukan attack untuk mendapatkan hak serang pada senjata floret dan sabel.



16

Fence

Aba-ada untuk memulai pertandingan di atas loper atau arena pertandingan

Keterangan : pertandingan dimulai pemain anggar sama-sama mempunyai tujuan agar tusukan mengenai sasaran /lawan dan mendapatkan point terbanyak



17

Halt

Adalah sebuah aba-aba untuk menghentikan pertarungan /pertandingan secara mendadak sebelum terjadi tusukan atau poin.pertandingan dihentikan biasanya terjadi pelanggaran atau tusukan yang membahayakan atau salah.

Posisi/Sikap : posisi badan berdiri tegak dengan mengangkat satu tangan. Posisi tangan yang diangkat adalah sudut pemain yang melakukan pelanggaran/membahayakan untuk dilanjutkan.



18

Point in line

Adalah aba-aba dimana tercatat satu point di satu sudut. contoh: jika sudut sebelah kanan berhasil mencetak tusukan tunggal yang mengenai pemain anggar di sudut sebelah kiri, maka yang mendapat point in line adalah pemain anggar sudut sebelah kanan

Posisi / Sikap : posisi badan berdiri tegak dengan menunjukkan sebelah tangan ke posisi peanggar / pemain yang mendapatkan point in line.



19

Attack / Stop- Hit / Counter attack / Remise

Adalah isyarat wasit jika ada serangan berhenti atau menghentikan -hit (counter attack) dari pemain anggar/fencer.

Posisi / sikap Wasit : badan berdiri tegak tangan kanan di luruskan ke arah samping dimana sudut yang melakukan Attack stop.



20

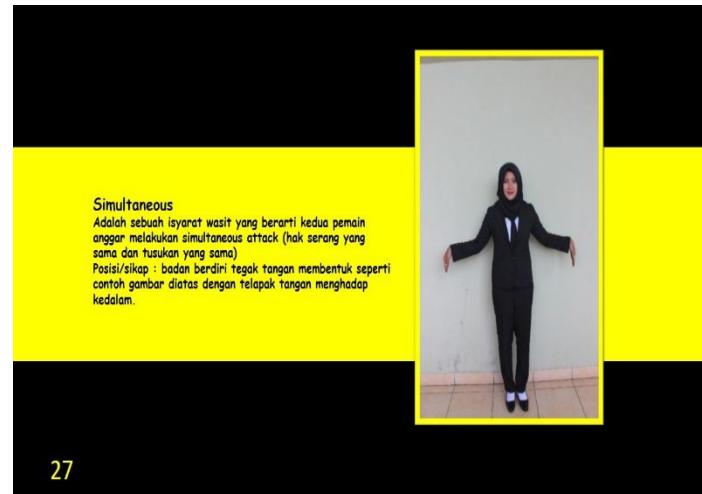
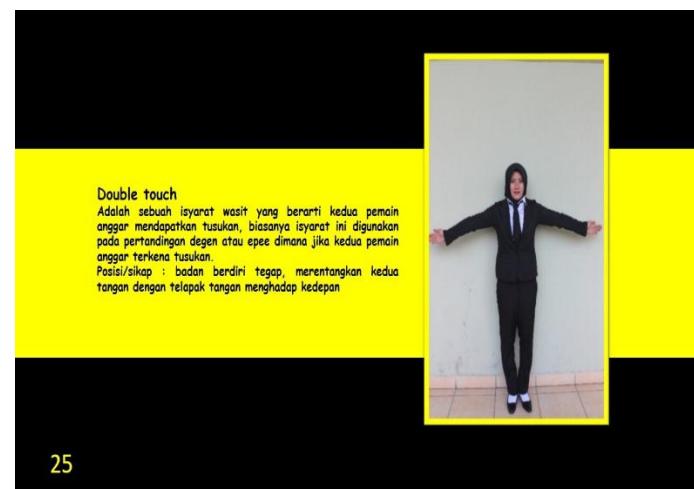
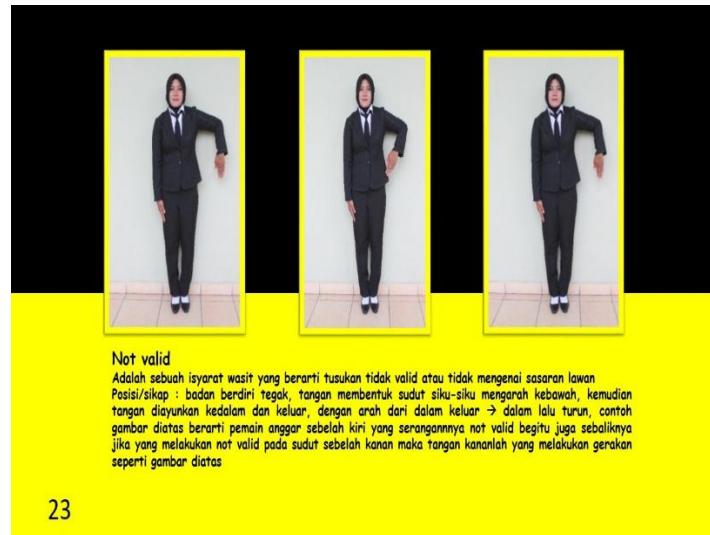
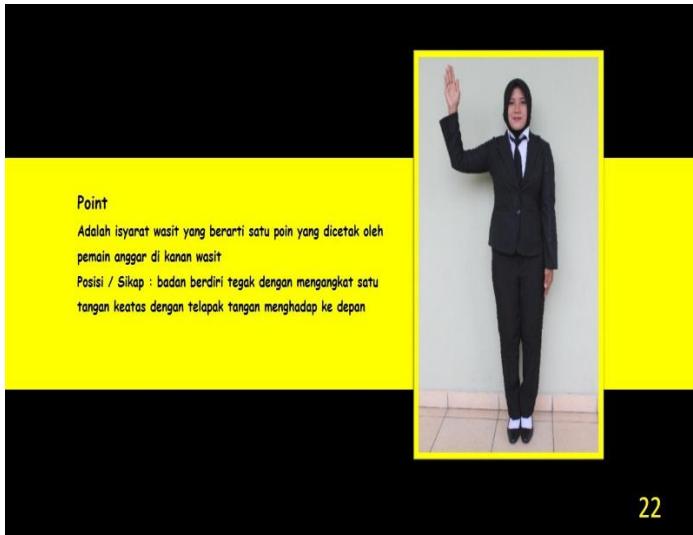
Touch against

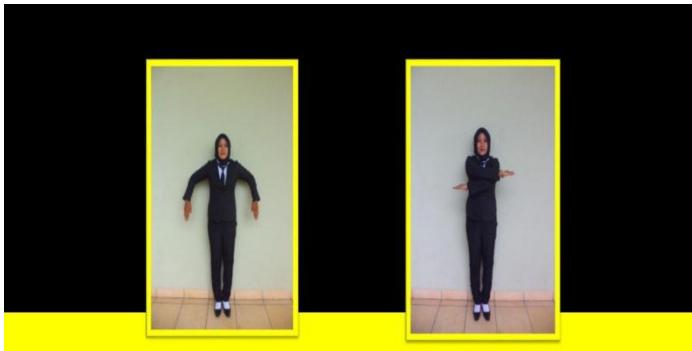
Adalah isyarat wasit jika terjadi Sentuhan / tusukan terhadap pemain anggar di sebelah kanan wasit

Posisi / sikap : badan berdiri tegak dan merentangkan sebelah tangan dengan telapak tangan terbuka menunjuk kearah pemain anggar yang terkena tusukan oleh lawan



21

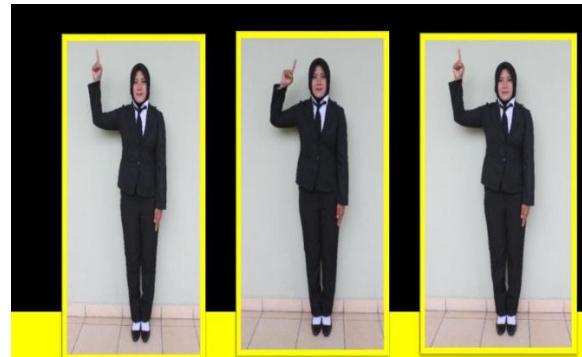




Nothing

Adalah sebuah isyarat wasit yang berarti tidak ada sentuhan atau tusukan pada kedua pemain anggar
Posisi/sikap : badan berdiri tegak dan tangan melakukan gerakan seperti contoh gambar diatas dengan telapak tangan menghadap kebawah dengan gerakan dari luar kedalam.

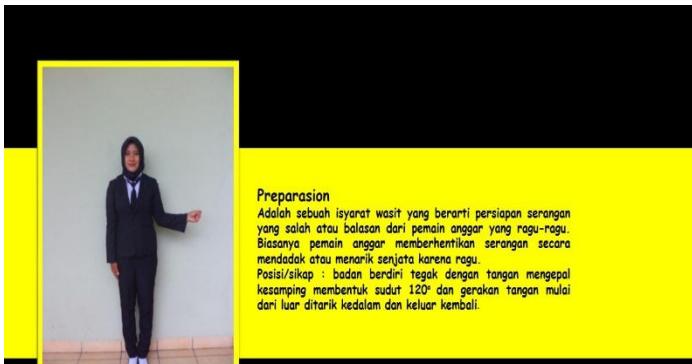
28



No

Adalah sebuah isyarat wasit yang berarti tindakan ofensif dari pemain anggar sudut kanan wasit terlalu pendek atau tidak mengenai sasaran lawan.
Posisi/sikap : badan berdiri tegak tangan membentuk sudut 90° jari telunjuk menghadap keatas dengan gerakan mulai dari luar kedalam dan keluar.

29

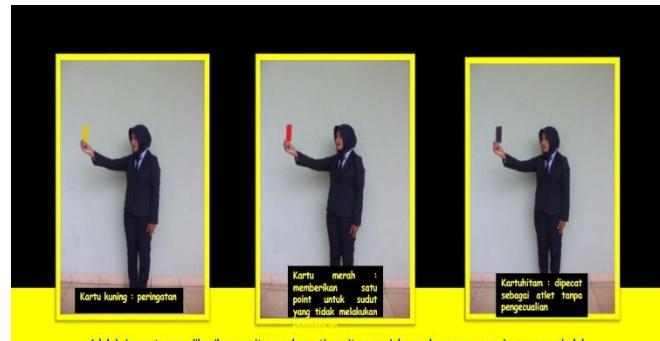


Preparasi

Adalah sebuah isyarat wasit yang berarti persiapan serangan yang salah atau balasan dari pemain anggar yang rugi-rugi. Biasanya pemain anggar memberhentikan serangan secara mendadak atau menarik senjata karena rugi.

Posisi/sikap : badan berdiri tegak dengan tangan mengepal kesamping membentuk sudut 120° dan gerakan tangan mulai dari luar ditarik kedalam dan keluar kembali:

30



Adalah isyarat yang diberikan wasit yang berarti wasit menunjukkan pelanggaran pemain anggar sebelah kanan dan menunjukkan kartu yang sesuai dengan pelanggaran yang terkait.

Posisi/sikap : badan berdiri tegak mengangkat satu kartu yang dikeluarkan dari kantong yang berbeda, sikap wasit saat memberikan kartu dengan menghadap kepada pemain yang melakukan pelanggaran, dan pemain harus melepas masker atau pelindung kepala terlebih dahulu

31



Jenis pelanggaran	Artikel	1 st panggilan-kuning	2 nd panggilan-kuning	3 rd panggilan-eliminasi
Pemain anggar atau anggota tim tidak hadir pada panggilan pertama lalu panggilan kedua jika masih belum hadir dipanggil ketiga maka peserta tersebut didiskualifikasi dari kompetisi	t.86,5			
1 st Group	Artikel	1 st pelanggaran	2 nd Pelanggaran	>3 rd
Pemain pergi tanpa izin	t.18.6			
Cross untuk menghindari sentuhan atau tusukan	t.20.3;t.63.2			
Membalikan punggung kelawan	t.21.2			
Mengelak tusukan yang sah dari lawan	t.22;t.49.1;t.72.2			
Menyentuh atau memegang peralatan listrik dengan tangan kiri	t.22.3			
Menyebrang atau keluar dari loper untuk menghindar agar tidak terjadi sentuhan atau tusukan	t.28.3			
Menunda-nunda pertandingan	t.31.2			
Pakaian atau peralatan tidak berfungsi dengan baik atau sengaja mengganggu tanpa selzin wasit	t.45.1/2; t.45.3.a;i;t.86.4			
Menempatkan senjata diatas loper untuk meluruskannya	t.46.2;t.61.2; t.70.5			

33

Dalam sabel dilarang keras melakukan gerakan kaki cross kedepan	t.70.3, t.75.5			
Protes atas keputusan wasit	t.82.2;t.84			
Rambut tidak sesuai atau menutupi bidang sasaran	t.86.2			
Berdesak-desaikan, tidak tertib, melepas masker sebelum wasit menghentikan pertandingan(halt), melepas baju atau peralatan sebelum pertandingan berakhir	t.86.3; t.87.2/7/8			
Tindakan tidak baik, menusuk dengan kebrutalan atau tidak teratur yang disengaja setelah jatuh	t.87.2			
Banding dibenarkan	t.122.2/4			
Siapa pun dilarang memasuki area pertandingan tanpa seizin wasit termasuk official	t.92.6			
Diforet dilarang keras membalik bahu atau bidang sasaran	t.18.5			
Membungkuk atau menyeret senjata pada loper	t.46.2; t.61.2			
2nd Group	Artikel	1st	2nd	≥3rd
Menggunakan lengan atau tangan tanpa senjata	t.22.1			
Gangguan/pertarungan yang menyebabkan cidera yang disengaja dan tidak dikonfirmasi oleh dokter	t.33.3			

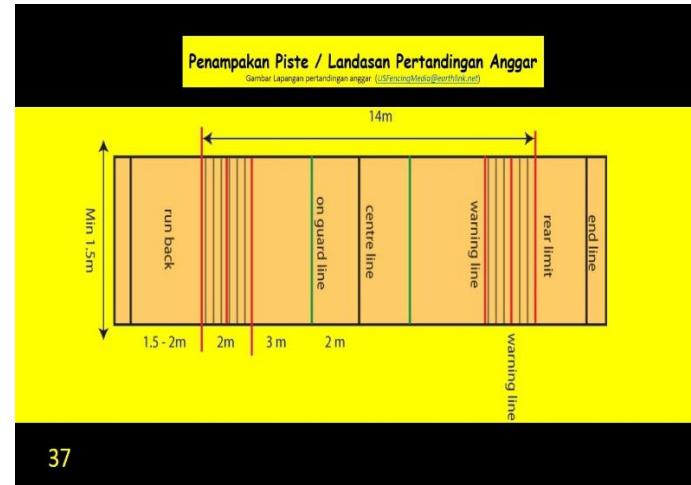
34

Tidak adanya control perawatan	t.45.3.a.i.			
Tidak ada identitas nama dibaju	t.45.4.a,			
Tusukan sengaja pada lawan	t.53.2; t.66.2			
Tindakan berbahaya, kekerasan atau pendendam, pukulan dengan penjaga atau pommel	t.87.2; t.103; t.105.1			
3rd Group	Artikel	1st	2nd	
Audiens atau rekan satu klub mengganggu pertandingan di loper	t.82.3; t.83; t.96.2		Red[*]	Black[†]
Pemain anggar yang tidak iujur	t. 87		Red[*]	
Pelanggaran terhadap kode public	Publicity code			
Siapapun dilarang berada di landasan pertandingan dalam rangka mengganggu saat pertandingan berlangsung	t.82; t.83; t.96.3; t.118		Warning[*]	Black[‡]
Pemanasan atau latihan tanpa mengenakan pakaian atau peralatan yang sesuai	t.15.2		Warning	Black
Perilaku anti olahraga	t.87.2			
4th Group	Artikel		1st Offense	
Dilarang menggunakan peralatan pemain anggar dengan peralatan komunikasi elektronik memungkinkan dia untuk menerima komunikasi selama pertarungan 1 atau 2	t.43.1.F; (44.2; t.45.3.a.Vi			BLACK

35

tanda uji senjata yang dipalsukan, modifikasi peralatan internasional	t.45.3.a.iii.-Vi			
Manifestasikan kecurangan dengan peralatan	t.45.3.a.Vi			
Penolakan pemain anggar untuk memikat pesinga lain (individu atau tim) masuk dengan benar	t.85.1			
pelanggaran terhadap sportivitas 1 atau 2	t.87.2; t.105.1			
penolakan pemain anggar untuk memberi hormat kepada lawan, wasit dan penonton di awal atau pada saat pertarungan berakhir	t.87.3			
mengambil keuntungan dari kolusi, menyukai lawan 1	t.88; t.105.1			
kebrutalan yang disengaja	t.105.1			
Menggunakan doping atau sejenis obat lainnya *	t.127			
+	Pembatalan sentuhan yang dicetak oleh pemain anggar itu salah			
+	Spesial kartu kuning untuk seluruh tim dan berlaku untuk seluruh pertandingan tim. Jika selama pertandingan tim yang sama , pemain anggar melakukan pelanggaran terhadap kelompok pertama , yang diberi pinalli oleh wasit dengan kartu merah setiap waktu			
Yellow Card	Peringatan (berlaku untuk pertarungan, apakah satu atau beberapa pertemuan) jika seorang pemain anggar melakukan pelanggaran di pertandingan pertama setelah diberi pinalli dengan kartu merah lebih lanjut			
Red Card	Sentuhan pinalli			
Black Card	dikeluarkannya dari pertandingan. Seorang pemain anggar akan menerima kartu hitam jika dia melakukan pelanggaran yang sangat fatal dan tidak menghiraukan peringatan kartu merah			
1)	Dikeluarkan dari event pertandingan	2) Pengeluaran dari turnamen atau pengisiran dari tempat pertandingan		
2)	Dalam kasus serius, wasit berhak mengeluarkan dan segera mengisir	4) Dalam kasus serius, wasit berhak mengeluarkan dan segera mengisir		

36



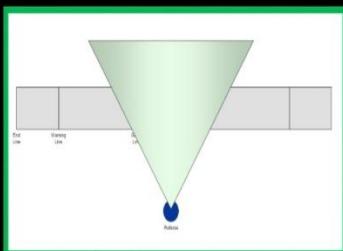
37

Kelengkapan lapangan anggar yang lain adalah:	
a. Meja untuk alat listrik	
b. Garis jaga	
c. Batas belakang Minimum satu meter	
e. Garis tengah Dua meter sisa jalur	
g. Perpanjangan jalur	
h. Star dua meter area sinyal	

38

<i>Posisi badan pada saat mewasiti sehingga pandangan wasit terhadap fencer dan recording tidak terhalang</i>

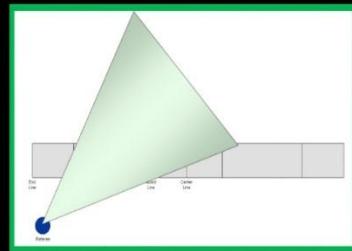
39



Wasit berada ditengah-tengah garis sudut ke dua fencer, agar wasit dapat melihat perkelahian dengan jelas dan tetap bisa melihat recording.

USA Fencing, 2016. "Fencing Rules". United States Fencing Association, Inc.

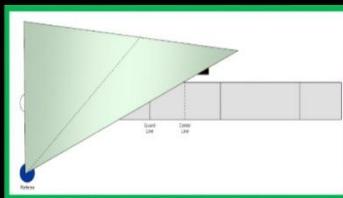
40



Wasit berada di satu sudut saat mengikuti arah fencer berkelahi, namun tetap pada sudut dimana kedua fencer dan recording tetap terlihat, agar wasit dapat melihat perkelahian dengan jelas dan tetap bisa melihat recording.

USA Fencing, 2016. "Fencing Rules". United States Fencing Association, Inc.

41



Kemanapun arah fencer berkelahi wasit harus selalu mengikuti . Namun tetap berada pada posisi atau sudut dimana kedua fencer dan recording tetap terlihat. agar wasit dapat melihat perkelahian dengan jelas dan tetap bisa melihat recording

USA Fencing, 2016. "Fencing Rules". United States Fencing Association, Inc.

42

ATURAN HAK SERANG DALAM OLAHRAGA ANGGAR NOMOR FLORET DAN SABEL

43

FOIL / FLORET

Hanya pemain yang diserang dihitung kena tusukan:

- Jika dia membuat *stop hit* pada serangan sederhana lawannya;
- Jika dia lebih memilih untuk menghindari tusukan (dibanding seharusnya dia menangkis) dan tidak berhasil dalam melakukannya;
- Jika setelah dia berhasil melakukan tangkisan, dia membuat gerakan berhenti sesaat yang membuat lawannya mempunyai hak untuk membuat serangan yang baru (*redoublement*, *reprise* atau *remise*);
- Jika dalam suatu *compound attack* dari lawan, dia membuat *stop hit* tidak dalam waktu yang tepat;
- Jika dia telah memiliki *'point in line'* dan bilah floretnya telah dipukul atau dikeluarkan arahnya (*prise de fer*) oleh oleh bilah floret lawan, dia menyerang atau dia membuat lagi *'point in line'* (dibanding seharusnya dia menangkis tusukan langsung dari lawannya).

44

Hanya pemain yang menyerang dihitung kena tusukan:

- Jika dia melakukan serangan ketika lawannya dalam posisi *'point in line'* tanpa membelokkan bilah floret lawannya. Wasit harus yakin bahwa hanya kontak bilah floretnya tidak cukup untuk untuk membelokkan bilah pedang lawannya;
- Jika dia mencoba untuk memulai bilah floret lawannya namun tidak berhasil (lawannya mengelakkan bilah senjutanya dan menyerang) dan dia melanjutkan serangannya;
- Jika pada saat dia melakukan *compound attack*, lawannya berhasil memulai/menangkis bilah floretnya, tetapi dia melanjutkan serangannya sementara lawannya segera melakukan tusukan balasan (sebagai lanjutan dari pukulan/tangkisan);
- Jika dalam suatu *compound attack*, dia membuat gerakan berhenti sesaat, dan dalam waktu itu lawannya melakukan *stop hit*, dan kemudian si penyerang melanjutkan serangannya;
- Jika dalam suatu serangan gabungan, dia terkena *stop hit* sebelum dia memulai serangan akhirnya;
- Jika dia membuat tusukan dengan gerakan *remise*, *redoublement* atau *reprise* ketika serangan pertamanya telah ditangkis dan lawannya telah membuat *riposte* yang segera, sederhana, dan dieksekusi dalam satu periode *fencing time* tanpa menarik tangannya.

45

SABRE/SABEL

Hanya pemain yang diserang dihitung kena parangan/tusukan:

- Jika dia membuat *stop hit* pada serangan sederhana lawannya;
- Jika dia lebih memilih untuk menghindari parangan/tusukan (dibanding seharusnya dia menangkis) dan tidak berhasil dalam melakukannya;
- Jika setelah dia berhasil melakukan tangkisan, dia membuat gerakan berhenti sesaat (*menunda riposte*) yang membuat lawannya mempunyai hak untuk membuat serangan yang baru (*redoublement, remise atau reprise*);
- Jika dalam suatu serangan gabungan dari lawan, dia membuat *stop hit* tidak dalam waktu yang tepat;
- Jika dia telah memiliki *'point in line'* dan bilah floretnya telah dipukul atau dikeluarkan arahnya (*prise de fer*) oleh oleh bilah saber lawan, dia menyerang atau dia membuat lagi *'point in line'* (dibanding seharusnya dia menangkis parangan/tusukan langsung dari lawannya).
- Jika dalam suatu serangan gabungan dari lawan, dia membuat *stop hit* tidak dalam waktu yang tepat;
- Jika dia telah memiliki *'point in line'* dan bilah floretnya telah dipukul atau dikeluarkan arahnya (*prise de fer*) oleh oleh bilah sabre lawan.

46

dia menyerang atau dia membuat lagi *'point in line'* (dibanding seharusnya dia menangkis parangan/tusukan langsung dari lawannya).

Hanya pemain yang menyerang dihitung kena parangan/tusukan:

- Jika dia melakukan serangan ketika lawannya dalam posisi *'point in line'* tanpa memblokkan bilah floret lawannya. Wasit harus yakin bahwa hanya kontak bilah floretnya tidak cukup untuk untuk memblokkan bilah pedang lawannya;
- Jika dia mencoba untuk memukul bilah floret lawannya namun tidak berhasil (lawannya mengelakkan bilah senjata dan menyerang) dan dia melanjutkan serangannya;
- Jika pada saat dia melakukan *compound attack*, lawannya berhasil memukul/menangkis bilah sabelnya, tetapi dia melanjutkan serangannya sementara lawannya segera melakukan *riposte*.
- Jika dalam suatu *compound attack*, dia membengkokkan tangannya atau membuat gerakan berhenti sesaat, dan dalam waktu itu lawannya lawannya membuat *stop hit* atau serangan sementara si penyerang melanjutkan serangannya.
- Jika dalam suatu *compound attack*, dia terkena *stop hit* dalam satu periode *fencing time* sebelum dia membuat serangan terakhirnya.
- Jika dia membuat tusukan dengan gerakan *remise, redoublement* atau *reprise* ketika serangan pertamanya telah ditangkis dan lawannya telah membuat *riposte* yang segera, sederhana, dan dieksekusi dalam satu periode *fencing time* tanpa menarik tangannya.

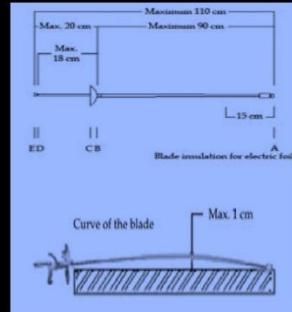
47

KARAKTERISTIK



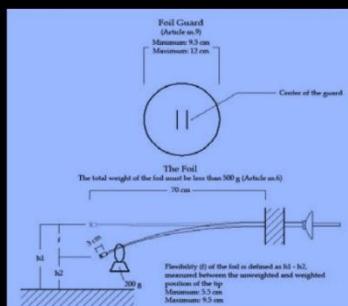
48

FOIL



USA Fencing. 2016. "Fencing Rules". United States Fencing Association, Inc.

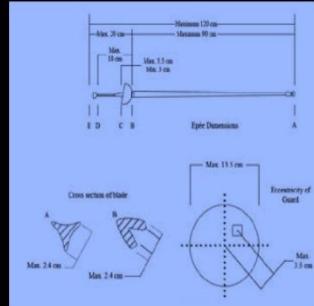
49



USA Fencing. 2016. "Fencing Rules". United States Fencing Association, Inc.

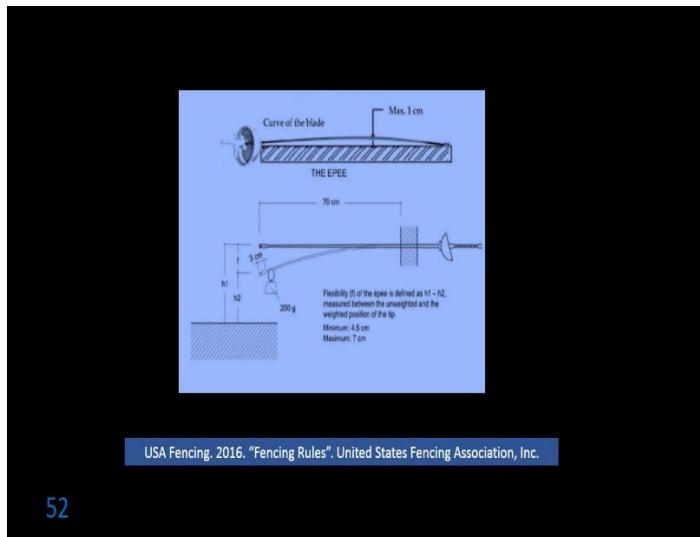
50

EPEE



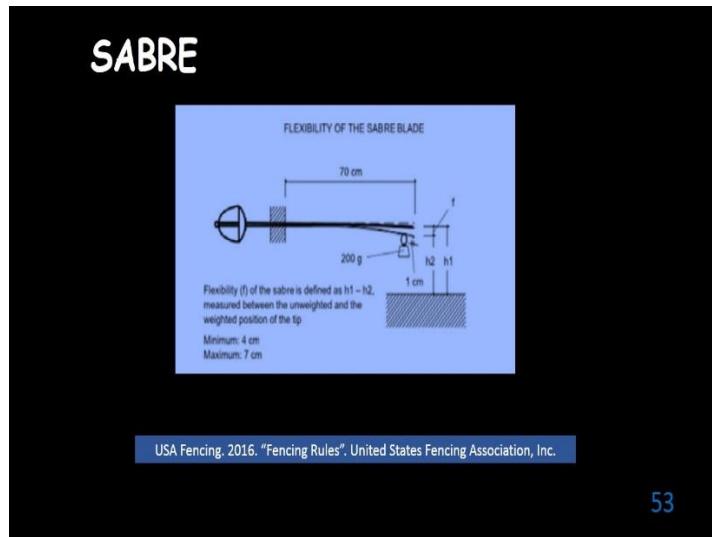
USA Fencing. 2016. "Fencing Rules". United States Fencing Association, Inc.

51



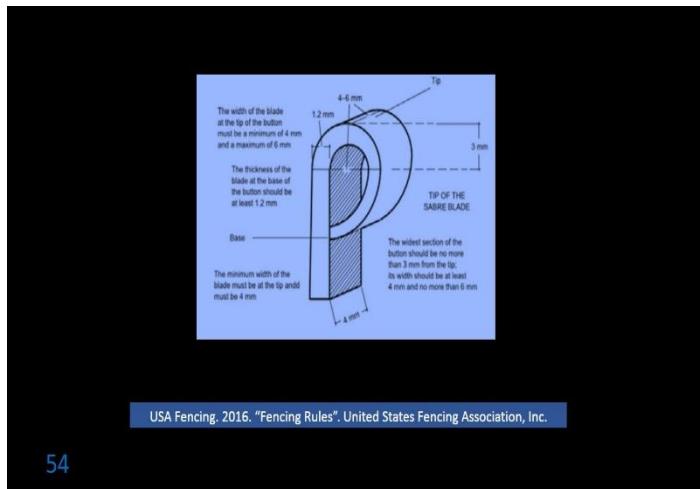
USA Fencing. 2016. "Fencing Rules". United States Fencing Association, Inc.

52



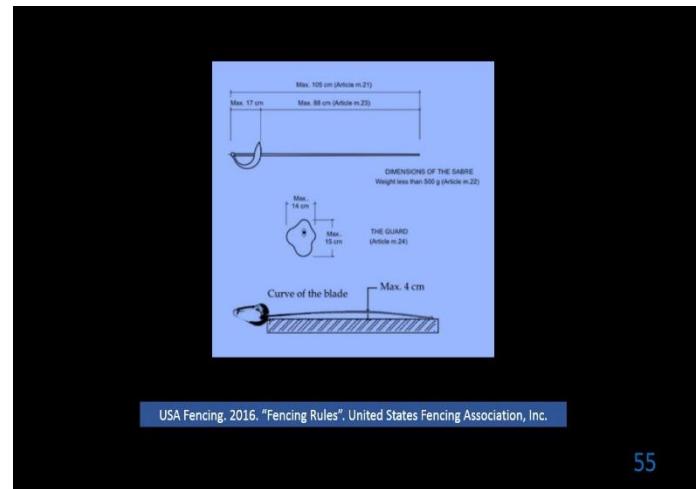
USA Fencing. 2016. "Fencing Rules". United States Fencing Association, Inc.

53



USA Fencing. 2016. "Fencing Rules". United States Fencing Association, Inc.

54



USA Fencing. 2016. "Fencing Rules". United States Fencing Association, Inc.

55



56



(Dr.Cand.)Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor.M.or Lahir di Bengkulu, 10 Oktober 1982 . Beliau menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Negeri Yogyakarta ,Beliau bekerja sebagai Lecturer di FIK UNY. selain itu beliau juga menjadi kepala Lab. Olahraga Prestasi FIK UNY, Dosen berprestasi teladan Thn 2015 ,Lisensi wasit anggar Nasional. Founder MT Production House Dan Head Coach di (NECL/Ngayogyakarta L'Escrime Club) khususnya sebagai manajer dan juga sebagai ketua SELABORA Anggar NECL FIK UNY.



58



58

Pocket Book Perwasitan Anggar

Anggar merupakan salah satu olahraga beladiri yang dipertandingkan, pada setiap pertandingan memerlukan peranan dari wasit, agar pertandingan tersebut dapat berjalan sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan.



Buku ini menjelaskan tentang peraturan yang digunakan dalam perwasitan anggar yang dikemas dengan gambar dan penjelasan sehingga akan lebih mudah dimengerti.

121