

**TINGKAT PEMAHAMAN WASIT DAN *LINESMAN* PERMAINAN
WOODBALL DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Skripsi guna
Memperoleh Gelar Sarjana**



Oleh :

ANGGARA ADI PRADANA

14601244038

PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2018

**TINGKAT PEMAHAMAN WASIT DAN *LINESMAN* PERMAINAN
WOODBALL DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Skripsi guna
Memperoleh Gelar Sarjana**



Oleh :

ANGGARA ADI PRADANA

14601244038

PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2018

TINGKAT PEMAHAMAN WASIT DAN *LINESMAN* PERMAINAN *WOODBALL* DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Oleh:
Anggara Adi Pradana
14601244038

ABSTRAK

Wasit dan linesman merupakan salah satu unsur yang penting dalam kelancaran pertandingan *woodball*. Maka dari itu wasit dan linesman dituntut untuk memiliki tingkat pemahaman yang cukup tinggi untuk memimpin suatu pertandingan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* DIY.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan presentatif. Populasi penelitian adalah wasit dan linesman *woodball* PORDA DIY 2017 yang berjumlah 25 orang wasit dan linesman *woodball* yang dipilih melalui *purposive sampling*. Selanjutnya pengumpulan data dikumpulkan dengan memberikan angket kepada responden melalui bantuan *google form*. Instrument yang digunakan adalah angket serta validasi instrument ini menggunakan uji *experts judgement*, dimana pengujian validitasnya menggunakan pendapat ahli. Analisis data dilakukan dengan menuangkan penilaian dalam bentuk presentase melalui rumus penilaian acuan pathokan dengan menggunakan perhitungan *microsoft excel*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa Tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* DIY termasuk kedalam kategori Sangat Tinggi (20%), kategori Tinggi (48 %), kategori Sedang (28 %), kategori Rendah (4 %), dan kategori Sangat Rendah (0 %).

Kata kunci : wasit dan linesman. Woodball

LEVEL OF UNDERSTANDING OF REFEREE AND LINESMAN GAMES WOODBALL IN A SPECIAL AREA YOGYAKARTA

By :
Anggara Adi Pradana
14601244038

ABSTRACT

Referees and linesman are one important element in the smooth running of woodball matches. Therefore, referees and linesman are required to have a high level of understanding to lead a match. The purpose of this study was to determine the level of understanding of referees and DIY woodball game linesman.

This research is a quantitative descriptive study with a presentation. The study population was referee and PORDA DIY 2017 woodball linesman, totaling 25 referees and woodball linesman who were selected through purposive sampling. Furthermore, data collection was collected by giving questionnaires to respondents through the help of Google Form. The instruments used were questionnaires and instrument validation using expert judgment tests, where testing the validity using expert opinion. Data analysis is done by pouring an assessment in the form of a percentage through the pathokan reference assessment formula using Microsoft Excel calculations.

Based on the results of the study it can be concluded that the level of understanding of referees and linesman of DIY woodball games is in the category of Very High (20%), High category (48%), Medium category (28%), Low category (4%), and Very Low category (0%).

Keywords: referee and linesman. Woodball

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anggara Adi Pradana
NIM : 14601244038
Program Study : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Tingkat Pemahaman Wasit dan *Linesman*
Permainan *Woodball* di Daerah Istimewa
Yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini benar benar karya saya sendiri dibawah tema penelitian payung dosen atas nama Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd.,M.Kes. Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Tahun 2018. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis ataupun diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 14 Agustus 2018
yang menyatakan



Anggara Adi Pradana
NIM. 14601244038

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas akhir skripsi dengan judul

TINGKAT PEMAHAMAN WASIT DAN *LINESMAN* PERMAINAN
WOODBALL DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA


Disusun oleh

Anggara Adi Pradana
NIM : 14601244038

Telah memenuhi syarat dan di setujui oleh Dosen pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Guntur M, Pd
NIP.198109062006041001

Yogyakarta, 14 Agustus 2018
Disetujui,
Dosen Pembimbing


Erwin Setyo Kriswanto S.Pd., M.Kes.
NIP.197510182005011002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**TINGKAT PEMAHAMAN WASIT DAN *LINESMAN* PERMAINAN
WOODBALL DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Disusun Oleh:
Anggara Adi Pradana
NIM. 14601244038

Telah dipertahankan didepan TIM penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal, 27 Agustus 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Erwin Setyo Kriswanto M.Kes Ketua Penguji/Pembimbing		13-9-18
Ahmad Rithaudin, M.Or Sekretaris		13-09-18
Dapan, M.Kes Penguji Utama		12-09-18

Yogyakarta, September 2018
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


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

MOTTO

Urip Iku Urup (Sunan Kalijaga)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan goresan tinta dalam karya ini untuk orang yang kusayangi:

1. Bapak Joni Surasa S.E dan Ibu Sulami selaku orang tua yang telah mendoakan saya di setiap saat.
2. Ibu Sri Hartati terima kasih atas do'a, nasehat, pengorbanan, dan dukungan yang diberikan selama ini. Mudah-mudahan ini bisa menjadi bentuk pengabdian saya kepada budhe saya tercinta ibu Sri Hartati.
3. Ysc. Siti Sholehah S.T yang selalu menemani, memberi semangat, dan selalu mendoakan saya dalam setiap langkah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah S.W.T, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Tingkat Pemahaman Wasit dan Linesman Permainan Woodball DIY” dapat diselesaikan dengan lancar.

Selesaiannya penyusunan tugas akhir skripsi (TAS) ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, Untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes., Pembimbing skripsi, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Tim penguji selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang telah memberikan koreksi perbaikan secara komperhensif terhadap TAS ini.
4. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Ketua jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin saya untuk melakukan penelitian ini.

5. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
6. Ibu Tri Ani Hastuti, S.Pd.,M.Pd., selaku Penasehat Akademik, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik.
7. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Teman – teman Wasit dan *Linesman* Porda DIY yang telah berkenan menjadi responden.
9. Ibu Sri Hartati budhe saya dan selaku orang tua angkat yang selalu menyemangati saya untuk terus mengejar Pendidikan setinggi mungkin dan membiayai hidup saya sampai bisa seperti sekarang.
10. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga segala bantuan dari pihak-pihak di atas mendapatkan balasan yang melimpah dari Allah SWT. Disadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya baik isi maupun susunannya. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi

kesempurnaan skripsi sehingga karya ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, 9 Agustus 2018
Penulis,



Anggara Adi Pradana
NIM : 14601244038

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	7
1. Pemahaman	7
2. Hakikat Permainan <i>Woodball</i>	9
a. Sarana dan Prasarana <i>Woodball</i>	11
b. Peraturan Permainan <i>Woodball</i>	14
3. Profil Perkembangan Olahraga <i>Woodball</i> di DIY	21
B. Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	23
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	25
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	25
D. Populasi dan Sampel Penelitian	26
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengambilan Data	26
F. Teknik Analisis Data	31

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan	42
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	47
B. Implikasi Hasil Penelitian	47
C. Keterbatasan Penelitian	48
D. Saran – Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi – Kisi Instrumen	30
Tabel 2. Pengkategorian tingkat pemahaman wasit dan linesman	32
Tabel 3. Distribusi kategori Data Tingkat Pemahaman Wasit dan Linesman Permainan Woodball DIY	33
Tabel 4. Distribusi kategori Data Faktor Mengingat Istilah dalam permainan <i>woodball</i>	35
Tabel 5. Distribusi Data Faktor Mengingat Sarana dan Prasarana permainan <i>woodball</i>	37
Tabel 6. Distribusi kategori Data Faktor Memahami Peraturan dalam permainan <i>woodball</i>	39
Tabel 7. Distribusi kategori Data Faktor Memahami pelaksanaan Pertandingan <i>woodball</i>	41

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan <i>Woodball</i>	11
Gambar 2. <i>Mallet</i>	12
Gambar 3. Bola.....	13
Gambar 4. <i>Gate</i> (Gawang).....	13
Gambar 5. Tanda Permainan Dimulai	19
Gambar 6. Tanda Untuk Memukul.....	19
Gambar 7. Tanda Bola Keluar Lapangan (OB).....	20
Gambar 8. Tanda Untuk Pelanggaran.....	20
Gambar 9. <i>Time Out</i>	21
Gambar 10. Diagram Batang Pengkategorian Data Tingkat Pemahaman Wasit dan Linesman Permainan <i>Woodball</i>	34
Gambar 11. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Mengingat Istilah.....	36
Gambar 12. Diagram Batang Data Faktor Mengingat sarana dan prasarana	38
Gambar 13. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Memahami peraturan.....	40
Gambar 14. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Memahami Pelaksanaan Pertandingan.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas	52
Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi	53
Lampiran 3. Data Keseluruhan Hasil Penelitian.....	54
Lampiran 4. Alur Pembuatan Angket google form	55
Lampiran 5. Angket Penelitian Wasit dan <i>Linesman</i>	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan olahraga saat ini sangat pesat, hal ini terlihat dengan semakin banyaknya kejuaraan dari tingkat daerah sampai tingkat nasional. Perkembangan mulai dari cabang olahraga yang sudah memasyarakat maupun yang belum memasyarakat. Dalam perkembangan dewasa ini masyarakat hanya menekuni cabang olahraga yang sudah terkenal seperti sepakbola, bola voli dan basket. Padahal banyak olahraga yang tergolong masih baru dan memiliki perkembangan yang sangat pesat. Olahraga yang masih tergolong baru juga memberikan peluang dan potensi yang sangat baik untuk mendapatkan prestasi melalui pelatih, wasit, maupun menjadi atlet dari cabang olahraga tersebut.

Salah satunya dalam porda Daerah istimewa Yogyakarta yang menjadi salah satu event untuk menampilkan kemampuan dan prestasi terbaiknya dari masing masing cabang olahraga yang berbeda. Porda merupakan ajang dua tahunan yang bertujuan secara umum meraih prestasi dalam bidang olahraga melalui kompetisi. Sedangkan secara khusus adalah melahirkan atlet-atlet berpotensi yang dapat mewakili daerah dan negara pada kompetisi di tingkat nasional dan internasional. Dengan makna yang demikian, maka dapat dipahami mengapa kemudian kabupaten dan kota sebagai peserta Porda

berlomba-lomba menjadi juara umum percabang olahraga (cabor) ataupun juara umum secara keseluruhan.

Di dalam sebuah kejuaraan, khususnya porda mempunyai beberapa unsur pokok dalam pelaksanaannya, yaitu ada atlet, pelatih, official, panitia, wasit dan *linesman*. Dalam pertandingan seorang wasit mempunyai peranan yang penting, karena wasit adalah seorang yang memiliki wewenang untuk mengatur jalannya suatu pertandingan olahraga, dalam bertugas wasit juga dibantu oleh seorang *linesman* atau hakim garis yang sama – sama berperan dalam mengambil keputusan pada pertandingan. Dikarenakan hal itu wasit dan *linesman* dituntut untuk memiliki tingkat pemahaman yang cukup untuk bisa memimpin sebuah pertandingan, agar tingkat kepercayaan atlet, pelatih, dan penonton pun tinggi.

Masing-masing cabang olahraga terdapat olahraga yang masih terbilang baru dan masih berkembang di Indonesia, khususnya di Yogyakarta sendiri. Salah satunya adalah cabang olahraga *woodball*, ada beberapa faktor yang mempengaruhi masih berkembangnya olahraga ini sehingga dirasa kurang memuaskan, yaitu ;

1. Baru beberapa sekolah yang memiliki ekstrakurikuler *Woodball*.
2. Dalam perkuliahan olahraga di Universitas Negeri Yogyakarta, *woodball* sendiri masuk dalam matakuliah pilihan dan tidak menjadi mata kuliah wajib yang harus di ikuti oleh semua mahasiswa.
3. Belum banyaknya sosialisasi tentang olahraga *woodball*.

4. Belum pernah adanya pelatihan wasit dan *linesman* berlisensi yang diadakan di Yogyakarta.
5. Wasit dan *linesman* yang bertugas dalam beberapa pertandingan *woodball* hanya mendapat pelatihan cepat atau *coaching clinic*.

Menurut faktor yang ada belum diketahui tingkat pemahaman wasit, *linesman*, atlet, pelatih, maupun penonton itu sendiri mengenai olahraga *woodball*. Hal yang perlu diperhatikan adalah belum diketahuinya tingkat pemahaman wasit dan *linesman woodball* itu sendiri, hal itu bisa jadi mengurangi tingkat kepercayaan dari para peserta pertandingan Porda pada cabang *woodball*.

Berdasarkan permasalahan yang saya temukan ketika mengikuti jalannya pertandingan *woodball* yang ada di Yogyakarta khususnya dalam porda Daerah istimewa Yogyakarta tahun 2015 dan tahun 2017 ada beberapa atlet dan pelatih yang berpendapat kurang setuju serta rasa ketidakpercayaan terhadap keputusan wasit serta keputusan dari seorang *linesman*, sehingga harus melibatkan hakim wasit pertandingan *woodball* untuk memutuskan permasalahan yang ada di lapangan. Dilihat dari terjadinya beberapa peristiwa serta adanya rasa ketidakpercayaan dan kurang setujunya atlet dan pelatih terhadap keputusan wasit, dan *linesman* maka dari itu dapat dilakukan penelitian tentang “ Tingkat Pemahaman Wasit dan *linesman* Permainan *Woodball*”

B. Identifikasi Masalah

Bertitiktolak pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan banyak masalah sebagai berikut:

1. Adanya Sikap tidak kepercayaan pelatih dan atlet kepada wasit dan *linesman* dilihat dari keputusan wasit dan *linesman* yang di protes pada saat jalannya pertandingan.
2. Masih Berkembangnya olahraga *woodball* di Yogyakarta sehingga belum diketahui tingkat pemahaman di wasit,atlet,maupun pada pelatih itu sendiri.
3. Baru ada beberapa sekolah yang menjadikan olahraga *woodball* menjadi ekstrakurikuler.
4. Pelatihan cepat yang diberikan kepada wasit dan *linesman* hanya bersifat *choacing clinic* sehingga hanya diajarkan pada dasar-dasar permainannya saja.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang ada maka penelitian ini dibatasi pada “Tingkat pemahaman wasit dan *linesman woodball* PORDA Daerah istimewa Yogyakarta tahun 2017“

D. RumusanMasalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

“Seberapa tingkat pemahaman wasit dan *linesman Woodball* Porda Daerah istimewa Yogyakarta ? “

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya hasil penelitian ini, peneliti mengharapkan beberapa manfaat yang dapat diambil, diantaranya adalah:

1. Secara teoritis

Dapat dijadikan sebagai masukan dan bahan intropeksi diri untuk meningkatkan kualitas dan tingkat pemahaman wasit dan *linesman* pada permainan *woodball*. serta dapat meningkatkan tingkat kepercayaan atlet dan pelatih terhadap wasit dan *linesman*.

2. Secara Praktis:

a. Bagi Wasit dan *linesman Woodball*

Bisa menjadi tolak ukur serta intropeksi diri sendiri sebelum memimpin dan menjalankan tugas sebagai wasit maupun *linesman* pada permainan *woodball*.

b. Bagi Masyarakat

Bagus atau tidaknya seorang wasit maupun *linesman* dapat dilihat dan dinilai langsung oleh masyarakat dan masyarakat akan lebih percaya kepada keputusan yang diambil oleh wasit maupun *linesman*.

c. Bagi Atlet dan Pelatih

Bagi atlet sendiri akan lebih merasa percaya diri serta lebih focus pada pertandingan dan bagi pelatih sendiri akan menikmati jalannya pertandingan karena sikap percayanya kepada wasit dan *linesman*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pemahaman

a. Hakikat Pemahaman

Berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar, sedangkan pemahaman merupakan proses pembuatan cara memahami pengertian, pengetahuan yang banyak, pendapat, pikiran, aliran/pandangan, mengerti benar-benar tahu. Berdasarkan keterangan dari Depdikbud , (1994: 74) sehingga dapat diartikan bahwa pemahaman adalah suatu proses, cara memahami, cara mempelajari baik-baik supaya paham dan mengetahui banyak.

Seperti yang telah dikemukakan oleh Winkel (2005: 274) bahwa pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang telah dipelajari. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain, seperti rumus matematika ke dalam bentuk kata-kata, membuat perkiraan tentang kecenderungan yang nampak dalam data tertentu.

Pendapat tersebut sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Slavin (2009:281) mengemukakan bila, pemahaman mengharuskan siswa memperlihatkan pengertian mengenai informasi dan juga kemampuan menggunakannya. Oleh sebab itu sebelum siswa

menerapkan materi yang telah disampaikan tentunya siswa harus memiliki kemampuan pemahaman yang baik.

Sementara itu berdasarkan Wuryandani dan Fathurrohman (2012: 101), pemahaman merupakan kemampuan siswa untuk memahami sesuatu yang telah diketahui. Berdasarkan keterangan dari pendapat Sudjana (2014: 24) bahwa contoh seseorang yang telah paham adalah siswa dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Lebih lanjut Sudjana (2014: 24) menambahkan bahwa kemampuan pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu :

1. Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai terjemah dalam arti yang sebenarnya, mengartikan dan menerapkan prinsip-prinsip.
2. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan pengertian-pengertian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari kejadian, membedakan yang pokok dan bukan.
3. Tingkat ketiga atau tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang

konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap, mengerti dan memahami makna bahan yang sedang dikomunikasikan sehingga dapat memanfaatkan dan mengembangkan bahan tersebut. Siswa dikatakan paham dengan materi yang disampaikan apabila siswa yang bersangkutan mampu mengetahui, menyimpulkan, menjelaskan kembali dengan kata-kata yang dirangkai sendiri tanpa mengubah makna, serta memberikan contoh secara tepat.

2. Hakekat Permainan *Woodball*

Permainan *Woodball* adalah sebuah permainan yang pada umumnya hampir sama dengan Golf, pada dasarnya permainan ini adalah memukul bola sampai bola melewati gate atau gawang, permainan ini bias memanfaatkan berbagai tempat yang ada di sekitar kita, misalnya pantai, taman, halaman belakang rumah dan masih banyak tempat lagi yang bisa digunakan untuk bermain *woodball*. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Erwin Setyo Kriswanto (2016:15) mendefinisikan *woodball* merupakan permainan yang di mainkan oleh individu. Permainan *woodball* bisa dimainkan dengan cara memanfaatkan kondisi yang ada pepohonan, gundukan dan dapat menata kondisi yang ada. Namun untuk area gate diusahakan didaerah yang rata.

Permainan *woodball* memiliki kemiripan karakteristik dengan permainan golf. Dimana tujuan dari permainan *woodball* adalah memasukkan bola ke dalam sasaran yang telah di tentukan berupa gawang atau gate dengan sedikit pukulan. Artinya siapa yang dapat melakukan pukulan yang paling sedikit dan paling cepat melewati tengah gate maka dia yang menjadi pemenang. Cara untuk menentukan pemenang dalam permainan *woodball* adalah dengan cara menghitung jumlah pukulan setiap gate dan dibagi dengan jumlah fairway yang dipertandingkan.

Permainan *woodball* dimulai dari garis batas mulai atau garis start sampai bola masuk kedalam gate dengan cara memukulnya. Apabila bola sudah melewati cangkir yang berada ditengah gate, maka sudah dikatakan masuk dan selesai dalam satu fairway. Selanjutnya keluar dari lintasan dan menunggu lawan selesai memukul sampai masuk kedalam tengah gate. Jika dalam permainan terjadi bola keluar dari lintasan garis fairway maka bola dinyatakan OB (*out of boundary*) dan skor pukulan ditambah dua. Bola yang OB harus diambil kembali dan ditempatkan di titik lintas saat bola keluar sebagai pusat dengan radius dua kepala mallet.

a. Sarana Dan Prasarana *Woodball*

1. Peralatan dan Lapangan *Woodball*

Peralatan dalam permainan *woodball* ada 3 alat utama, yaitu mallet (pemukul), bola, dan gate (gawang). Peralatan dan lapangan yang digunakan harus sesuai dengan spesifikasi atau standar yang ditentukan oleh international *woodball* federation (IWBF). adapun spesifikasi peralatan *woodball* yang dijelaskan Erwin Setyo K. (2016:15) adalah:

a) Lapangan

Lapangan pada permainan *woodball* setiap tepi jalurnya memiliki batasan lapangan, lapangan *woodball* bisa berbentuk huruf I, J, L V,U atau Z dan memiliki ukuran dan panjang yang berbeda-beda. Lapangan atau fairway yang digunakan dalam permainan *woodball* ada 12 *fairway* atau kelipatannya lapangan dibuat semenarik mungkin. Panjang keseluruhan dari 12 *fairway* sekitar 700-800 meter dan untuk 24 *fairway* sekitar 1400-1500 meter.

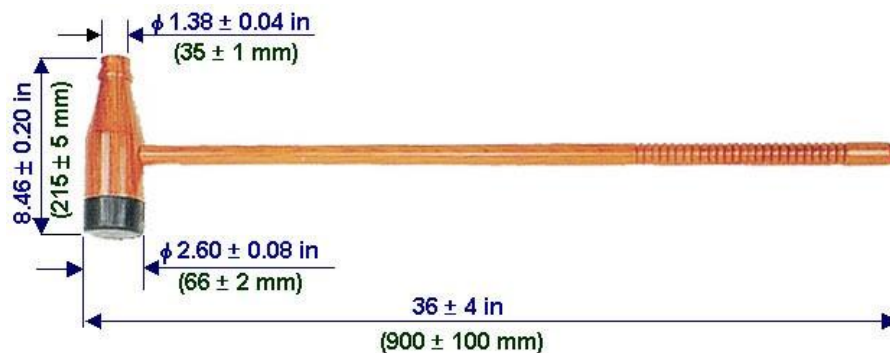


Gambar 1. Lapangan *Woodball*

Sumber : <http://www.woodball.org/course.htm>

b) Mallet

Mallet digunakan untuk memukul bola untuk kemudian dimasukkan ke dalam gate yang menjadi sasaran. Mallet berbentuk huruf T dan berat 800 gram, panjang 90 cm dengan estimasi ± 10 cm (35.4, estimasi 4 inchi), ukuran kepala mallet 21,5 dengan estimasi $\pm 0,5$ cm (8.46, estimasi ± 0.20 inchi), dengan kepala mallet berbentuk botol dengan diameter terluar 6,6 dengan estimasi $\pm 0, 2$ cm (2.60, estimasi ± 0.08 inchi), ketebalan karet (rubber cap) 1,3 dengan estimasi $\pm 0,2$ cm (0,51, estimasi ± 0.04 inchi) dengan tinggi 3,8 cm dengan estimasi $\pm 0,1$ cm dan ketebalan dinding luarnya 0,5 cm.



Gambar 2. Mallet

<http://mrzhandhy.blogspot.co.id/2015/10/peralatanolahraga-woodball-1.html>

c) Bola

Bola juga termasuk alat utama dalam bermain *woodball*. Bola dalam permainan *woodball* terbuat dari bahan kayu. Kayu yang digunakan

sebaiknya yang tidak mudah pecah artinya menggunakan kayu yang kuat sehingga saat dipukul tidak mudah rusak atau tahan lama.



Gambar 3. Bola

<http://letsplaywoodball.blogspot.co.id/p/woodball-equipment.html>

d) Gate (gawang)

Gate semuanya terbuat dari bahan kayu, yang berjumlah dua buah dan berbentuk botol dan besi yang digunakan untuk menyatukan kedua botol. Ukuran tinggi botol 20,5 cm dengan diameter 6,7 meter, panjang besi yang ditancapkan di tanah sepanjang ± 15 cm. Besi yang digunakan untuk menyatukan 2 botol dan cangkir sepanjang 29 cm dengan jarak botol satu ke botol yang lain ± 15 cm.



Gambar 4. Gate (gawang)

<http://letsplaywoodball.blogspot.co.id/p/woodball-equipment.html>

b. Peraturan permainan *Woodball*

1. Pelanggaran Peraturan pada Pukulan dan Hukuman

- a. Ketika pemain siap wasit memberikan tanda untuk memukul. Pemain harus melakukan pukulan pertamanya dalam waktu 10 detik. Pelanggaran diperingatkan. Apabila dia melanggar peraturan lagi dia akan dikenakan hukuman satu pukulan
- b. Ketika pemain melakukan pukulan pertamanya dia harus meletakkan bolanya digaris start atau pada area start, dan dia memukul dengan posisi tidak bergerak. Pelanggar dikenai hukuman satu pukulan. Dia memukul pukulan pertamanya kembali, tetapi pukulannya dianggap sebagai pukulan kedua.
- c. Pemain memukul pukulan pertamanya bolanya tidak diarea start. Pukulan dihitung sebagai satu pukulan. Dia memukul pertama lagi tetapi dianggap sebagai pukulan kedua.

2. Pelanggaran Peraturan dalam Daerah Pukulan dan Hukuman

- a. Setiap saat pemain akan melakukan pukulan, ia harus berdiri tegak pada kedua kakinya. Memegang mallet pada kedua tangannya dan menaruhnya di belakang bola dan memulai pukulan. Dia tidak boleh melakukan pemukulan sambil berjalan. Pelanggaran dikenai satu pukulan, dan dia melakukan pukulan bola berikutnya dari posisi yang baru.

- b. Ketika pemain akan melakukan percobaan pemukulan yang meleset atau akan memulai pemanasan atau latihan memukul (dengan tidak menyentuh bola). Semua pukulan tidak dihitung tetapi dia tidak boleh melakukan berulang-ulang sehingga menunda pertandingan. Pelanggaran akan diperingatkan. Apabila pemain melanggar peraturan lagi dia akan mendapat hukuman satu point.
- c. Ketika giliran untuk memukul dia harus menyelesaikan pukulannya dalam 10 detik tanpa penundaan. Pelanggar diperingatkan kalau melanggar lagi dia dikenai hukuman satu pukulan.
- d. Ketika pemain sedang memukul tak seorangpun diijinkan memasuki atau melintasi fairway di depannya. Setiap pemain yang melanggar dikenai hukuman satu pukulan.
- e. Ketika pemain sedang memukul para pemain lainnya tidak boleh berteriak atau mengumpat sehingga mempengaruhi pukulan pemain lainnya. Pelanggar dikenai hukuman satu pukulan.
- f. Ketika memukul pemain mengayunkan malletnya yang sedikit menyentuh atau menggerakkan bolanya, dianggap sebagai satu pukulan.
- g. Ketika memukul pemain harus memukul bolanya dengan kepala mallet, bisa dengan kepala atau dasar botol, tetapi memukul bola diluar bagian tersebut atau dengan tongkat mallet tidak diijinkan. Pemain dikenakan hukuman satu pukulan dan melakukan pukulan berikutnya dari posisi baru bolanya.

- h. Mendorong bola dengan malletnya tidak diijinkan. Pelanggar dikenai satu pukulan dan melakukan pukulan dari posisi baru bolanya.
- i. Pemain tidak diijinkan memukul bola yang sedang menggelinding berulang-ulang. Pelanggar dikenai satu pukulan dan melakukan pukulan dari posisi bula barunya.

3. Pelanggaran Peraturan pada Permainan dan Hukuman

- a. Para pemain yang posisi bolanya dalam fairway paling jauh dari gawang diberikan kesempatan untuk memukul duluan atau urutan pemukulan diatur oleh wasit. Setiap pemain tidak dapat memukul bolanya sesuka hatinya. Pelanggar dikenai hukuman satu pukulan dan memukul bola dari posisi yang baru.
- b. Seorang yang memukul bolanya dalam fairway, dan bolanya OB tanpa menyentuh garis batas diperlakukan sebagai OB. Hukuman dikenai satu pukulan.
- c. Selama kompetisi jika bola menghalangi bola pemain berikutnya pemain yang bersangkutan dapat meminta main duluan atau mengambil bola dan memberikan tanda dengan ijin wasit. Pelanggaran urutan dikenai hukuman satu pukulan.
- d. Bola yang membentur halangan yang dianggap sebagai garis batas dan memantul kembali ke fairway tidak dianggap sebagai OB. Tetapi bila bola membentur halangan diluar garis batas dianggap dan diperlukan sebagai OB.

- e. Bilamana pemain bermain pada fairway yang berbelok/ lengkungan yang berbeda, bola harus diteruskan pada fairway. Pemukulan bola yang melayang melewati batasan keluar atau memotong sudut fairway tidak diijinkan. Pemain yang melanggar peraturan dan bolanya dianggap sebagai OB.
- f. Bila bola dalam permainan yang membentur satu sama lain karena pukulan:
 - a. Bola yang dibentur tetapi tidak keluar, posisi bolanya adalah posisi yang baru. Dalam hal bola menerobos gawang, bola dianggap mengakhiri satu fairway, tetapi bilamana bola yang dibentur OB, tidak dikenakan satu pukulan.
 - b. Jika bola si pemukul OB setelah membentur bola lainnya diperlakukan sebagai OB dan si pemukul dikenai satu pukulan.
 - c. Jika bola si pemukul tetap pada fairway setelah membentur, posisi di mana bola berhenti dianggap sebagai posisi barunya.
- g. Dalam proses permainan jika pemain melakukan tindakan yang tidak sportif, dia akan diperingatkan dan diminta untuk merubahnya dan bilamana pada saat yang sama dia melakukan lagi, maka dikenakan hukuman satu pukulan. Pengulangan dalam pelanggaran yang berulang kali akan didiskualifikasi.

- h. Apabila pemain menyentuh bolanya sendiri atau bola pemain lainnya dengan bagian tubuhnya dan posisi bola yang berhenti dianggap posisi barunya.
- i. Pemain yang memainkan malletnya tanpa memperhatikan peraturan atau memukul bola dengan malletnya di antara dua kakinya dikenai hukuman satu pukulan dan dia harus memukul bolanya dari posisi barunya (jika bolanya menembus gawang maka tidak diakui atau dianulir).
- j. Selama permainan, si pemain boleh mengajukan permintaan untuk mengganti alatnya setelah peralatan diperiksa oleh Panitia. Bola hanya dapat diganti setelah satu fairway selesai (kecuali bolanya hancur). Penyimpangan akan didiskualifikasi.

4. Pelanggaran Peraturan dalam daerah gawang dan hukuman

- a. Wasit dapat memutuskan urutan pukulan berdasarkan kondisi bola dalam area gawang. Pada prinsipnya, bola yang paling dekat dengan gawang diberikan prioritas pertama.
- b. Pemain tidak dapat merusak gawang dengan maksud tertentu. Pemain yang melakukan pelanggaran akan diberi peringatan dan ditambahkan satu pukulan hukuman. Pengulangan pelanggaran, maka pemain akan dikeluarkan.

Tanda-tanda dari wasit



Gambar 5. Tanda permainan dimulai

Lengan tangan kanan diacungkan ke depan, telapak tangan kanan ke atas diarahkan ke bawah dengan sudut 45^o sebagai tanda permainan dapat dimulai dan memerintahkan “permainan dimulai”



Gambar 6. Tanda untuk memukul

Lengan tangan kanan diajukan kedepan sejajar dengan bahu dan telunjuk ditunjukkan kearah gawang dan memerintahkan agar bola segera dipukul.



Gambar 7. Tanda keluar lapangan (Out of Boundary)

Lengan kanan kedepan siku ditekuk ke atas ibu jari keatas samping kanan kepala yang memberi tanda bahwa bola yang dipukul keluar lintasan.



Gambar 8. Tanda pelanggaran

Lengan kanan dinaikkan lurus keatas dengan telapak kanan kedepan agar pemukulan dihentikan terlebih dahulu.



Gambar 9. Tanda penghentian sementara (*time out*)

Buatlah tangan tanda T dan meminta agar permainan dihentikan sementara (*time out*)

3. Profil Perkembangan Olahraga *Woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta

Cabang olahraga *woodball* masih terdengar asing di telinga. Olahraga yang berasal dari Taiwan ini merupakan cabang olahraga baru yang masuk di Indonesia pada tahun 2006 oleh Tandiono Jacky. Olahraga ini cocok dimainkan untuk semua kelompok usia mulai dari anak-anak sampai orang lanjut usia dan dilakukan dengan santai.

Banyak potensi yang bisa dikembangkan dari permainan *woodball* ini. Karena masih tergolong baru prospek untuk menjadi pemain dan wasit profesional masih terbuka lebar. *Woodball* masuk Daerah istimewa Yogyakarta pada tahun 2007 dan pada tahun 2015 diikuti dalam eksibisi pada PORDA Daerah istimewa Yogyakarta di Kulon Progo, Walaupun sebelumnya di Yogyakarta pernah melaksanakan pertandingan *woodball* dengan taraf nasional Jogja Open pada tahun 2014. namun, pada tahun 2017 olahraga *woodball* resmi di pertandingan pada PORDA Daerah istimewa Yogyakarta tahun 2017. Sehingga

juara dari event ini akan diberangkatkan pada PON 2020 di Papua untuk mewakili yogyakarta.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini terdapat beberapa persamaan dengan penelitian:

1. Penelitian Arief Siswayuana (2014) yang berjudul “tingkat pengetahuan pemain futsal SMA Negeri se-Kabupaten Kulon Progo terhadap taktik dan strategi permainan futsal”. Tujuan dari penelitian itu adalah memperoleh gambaran secara objektif mengenai tingkat pengetahuan pemain futsal SMA Negeri se-Kabupaten Kulon Progo terhadap taktik dan strategi permainan futsal. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan pemain futsal SMA Negeri se-Kabupaten Kulon Progo terhadap taktik dan strategi permainan futsal terdapat 4,16% yang mendapat kategori “cukup”, 45,83% yang mendapat kategori “sedang”, 35,42% yang mendapat kategori kurang, 14,59% yang mendapat kategori kurang sekali.
2. Penelitian Febyan Aditya Krisnanto (2014) yang berjudul “tingkat pemahaman guru pendidikan jasmani terhadap materi pembelajaran bolabasket di SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Banyumas terhadap materi permainan bolabasket. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman

guru penjas terhadap materi permainan bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas dari 30 guru penjas, sebanyak 2 responden (6,67%) dalam kategori tinggi, 20 responden (66,67%) dalam kategori cukup, 7 responden (23,33%) dalam kategori kurang dan 1 responden (3,33%) dalam kategori rendah. Secara keseluruhan guru penjas di Kabupaten Banyumas memiliki tingkat pengetahuan cukup baik terhadap materi permainan bolabasket.

C. Kerangka Berfikir

Pertandingan adalah suatu sistem even olahraga yang menggunakan istilah menang,kalah dan seri. Jadi pertandingan selalu dilaksanakan dengan mempertemukan 2 kubu untuk mendapatkan hasil pertandingan, maka dari itu untuk memimpin sebuah pertandingan perlu dibutuhkan pemimpin dan pelaksana pertandingan salah satunya adalah Wasit.

Wasit merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah pertandingan, dikarenakan wasitlah yang mengatur dan menjadi penengah sekaligus pemimpin jalannya pertandingan. Maka dari itu wasit dituntut untuk menguasai ilmu tentang olahraga yang dia pimpin, mulai dari peraturan,permainnannya,dan perkembangan olahraga tersebut.

Didalam olahraga *woodball* terdapat banyak peraturan dan teknik dalam bermain,bahkan sikap dan tingkah laku perlu di pelajari, dikarenakan olahraga *woodball* ini memerlukan konsentrasi tinggi ketika akan memukul bola ke gate.

Maka dari itu, wasit *woodball* dituntut untuk mengetahui segalaanya tentang *woodball*. Mulai dari Sejarah perkembangan,cara memainkannya,sarana prasarananya dan peraturannya. Yang membuat itu sulit adalah olahraga ini merupakan olahraga yang terbilang baru di indonesia. Yang membuat olahraga ini banyak mengalami perubahan terutama pada peraturan yang terus berkembang. Maka dari itu perlunya diketahui tingkat pengetahuan para wasit tentang olahraga *woodball*,mengingat belum pernah adanya lisensi wasit *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif Berdasarkan keterangan Jonathan Sarwono (2006: 138) penelitian deskriptif mengacu pada transformasi data mentah ke dalam suatu bentuk yang akan membuat pembaca lebih mudah memahami dan menafsirkan maksud dari data atau angka yang ditampilkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Provinsi Daerah istimewa Yogyakarta

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juni 2018.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu tingkat pemahaman para wasit dan *linesman* permainan *woodball* di daerah istimewa yogyakarta yang artinya kemampuan untuk memahami mulai dari tingkat pemahaman terjemahan, penafsiran dan tingkat pemahaman ekstrapolasi yang didasari dari faktor-faktor istilah dalam permainan *woodball*, sarana dan prasarana, peraturan, serta pemahaman saat pelaksanaan pertandingan woodball secara faktual yang ditunjukkan kepada

wasit dan *linesman woodball* yang bertugas pada PORDA Daerah istimewa Yogyakarta tahun 2017.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam penelitian ini yang menjadi responden adalah para wasit dan linesman yang pernah bertugas dalam PORDA *Woodball* Daerah istimewa Yogyakarta tahun 2017

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti seperti yang dikemukakan oleh (Suharsimi Arikunto 2006: 131). Sampel pengambilan data ini peneliti mengambil sampel dari wasit dan *linesman* yang bertugas pada PORDA *woodball* tahun 2017 dengan metode *purposive sampling* yang merupakan metode pengambilan data dengan cara menentukan sampel dengan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengambilan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat dan fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya menjadi lebih mudah dan lebih baik. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 203), instrumen adalah alat dan fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan

data agar pekerjaannya menjadi lebih mudah dan hasil yang diperoleh lebih baik, dalam arti cermat digunakan dan sistematis sehingga mudah diolah. Akan tetapi berdasarkan pendapat Mardapi. djemari (2008: 88), terdapat beberapa langkah yang perlu ditempuh dalam mengembangkan angket , yaitu:

1. Menyusun spesifikasi angket

Penyusunan spesifikasi angket mencakup kegiatan berikut ini:

- a. Menentukan tujuan angket

Dalam penelitian ini tujuan angket untuk mengetahui tingkat pemahaman para wasit dan *linesman woodball* pada permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta.

- b. Menyusun kisi-kisi

Kisi-kisi merupakan tabel matrik yang berisi spesifikasi soal yang akan dibuat. Kisi-kisi merupakan acuan bagi penulis soal. Matrik kisi-kisi terdiri dari dua jalur, yaitu kolom dan baris.

- c. Menentukan bentuk angket

Pemilihan bentuk angket yang tepat ditentukan oleh tujuan angket, jumlah peserta angket, waktu yang tersedia untuk memeriksa angket, cakupan materi angket dan karakteristik yang diujikan. Bentuk angket objektif pilihan ganda sangat tepat digunakan bila jumlah peserta angket

banyak, waktu koreksi singkat, dan cakupan materi yang diujikan banyak. Dalam penelitian ini, angket yang digunakan adalah angketpilihan ganda dengan 4 alternatif pilihan jawaban dan jumlah soal 40 butir dengan masing masing soal berbobot 1.

d. Menentukan panjang angket

Penentuan panjang angket berdasarkan pada cakupan materi ujian dan kelelahan peserta angket. Penentuan panjang angket berdasarkan pengalaman saat melakukan angket. Pada umumnya waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan angket bentuk pilihan ganda adalah 2 sampai 3 menit untuk setiap butir soal.

e. Menulis soal angket

Pedoman utama pembuatan angket bentuk pilihan ganda adalah pokok soal jelas, pilihan jawaban homogen, panjang kalimat pilihan jawaban relatif sama, tidak ada petunjuk jawaban benar, hindari menggunakan jawaban semua benar atau semua salah, pilihan jawaban angka diurutkan, semua pilihan jawaban logis, jangan menggunakan negatif tanda, kalimat yang digunakan sesuai, bahasa yang digunakan baku, dan letak pilihan jawaban benar ditentukan secara acak.

f. Menelaah soal angket

Setelah soal dibuat, perlu dilakukan telaah atas soal tersebut. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki soal jika ternyata dalam pembuatannya masih ditemukan kekurangan atau kesalahan.

g. Melakukan ujicoba angket

Uji coba ini dapat digunakan sebagai sarana memperoleh data empirik tentang tingkat kebaikan soal yang telah disusun.

h. Menganalisis butir soal

Melalui analisis butir soal dapat diketahui tingkat kesukaran butir soal, daya pembeda.

i. Memperbaiki angket

Perbaikan ini dilakukan apabila masih terdapat butir-butir soal yang belum baik. Ada kemungkinan beberapa soal sudah baik sehingga tidak perlu revisi, beberapa butir perlu direvisi, dan beberapa yang lainnya mungkin harus dibuang karena tidak memenuhi standar kualitas yang diharapkan.

J. Merakit angket

Setelah dianalisis dan diperbaiki, kemudian semua butir soal disusun dengan hati-hati menjadi kesatuan soal angket yang terpadu.

k. Melaksanakan angket dan menafsirkan hasil angket

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Butir	Jumlah
Tingkat pemahaman para wasit dan <i>linesman</i> permainan <i>woodball</i> di daerah istimewa yogyakarta	Istilah dalam permainan <i>woodball</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	11
	Sarana dan prasarana	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	9
	Peraturan	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29	9
	Pelaksanaan pertandingan	30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40	11
Jumlah			40

2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara mendatangi dan memberikan pengarahan serta pertanyaan tertulis kepada responden yaitu para wasit dan *linesman woodball* yang pernah bertugas di PORDA Daerah istimewa Yogyakarta untuk menjawab sesuai dengan keadaan masing-masing responden. Cara yang digunakan dalam

pengumpulan data adalah dengan memberikan angket pemahaman kepada responden.

Dalam Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan bantuan dari sebuah aplikasi yang dinamakan *google form*. *Google Form* atau yang disebut *google formulir* adalah alat yang berguna untuk membantu dalam merencanakan acara, mengirim survei, memberikan siswa atau orang lain kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien sehingga bisa menghemat biaya dalam penelitian ini. Cara mekanismenya peneliti memasukkan soal - soal pilihan ganda pada *google form*, setelah itu peneliti menyebarkan alamat *web* dokumen *google form* tersebut. sehingga soal - soal akan dapat di bagikan dan dikerjakan oleh responden melalui aplikasi media social.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis diskriptif kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan pendapat dari Suharsimi Arikunto (2010: 284) data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan menjumlahkan, membandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase. Selanjutnya untuk menghitung presentasi yang termasuk dalam kategori disetiap aspek digunakan rumus Mohammad. Ali (2009: 43) sebagai berikut:

Keterangan:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

P : Nilai

f : Skor mentah

n : Skor maksimum

Kemudian analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif melalui bentuk penilaian acuan pathokan dengan 5 kategori, yaitu kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan kategori sangat rendah Mohammad. Ali (2009: 43). Secara statistik 5 kategori tersebut dapat dituliskan sebagai berikut :

Tabel 2. Pengkategorian tingkat pemahaman wasit dan *linesman*

No.	Rentang PAP	Kategori
1	81 - 100	Sangat Tinggi
2	61 - 80	Tinggi
3	41 - 60	Sedang
4	21 - 40	Rendah
5	1 - 20	Sangat Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* di daerah istimewa yogyakarta disajikan sebagai berikut: nilai maksimum sebesar 100.00, nilai minimum 33.00, dan rerata diperoleh sebesar 68.00. Data yang diperoleh didalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari angket yang sesuai dengan faktor-faktor yang tertera pada instrument penelitian. Setelah data didapat, maka dikonversikan ke dalam lima kategori, pengkategorianya sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori data keseluruhan tingkat pemahaman wasit dan *linesman* Permainan *woodball* daerah istimewa yogyakarta

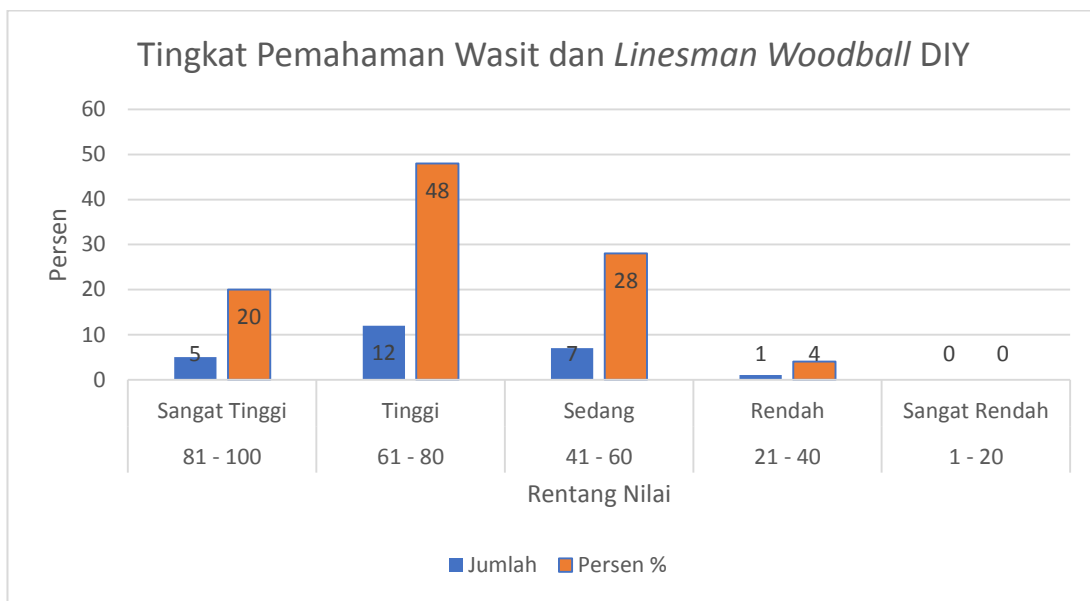
No.	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persen %
1	81 - 100	Sangat Tinggi	5	20 %
2	61 - 80	Tinggi	12	48 %
3	41 - 60	Sedang	7	28 %
4	21 - 40	Rendah	1	4 %
5	1 - 20	Sangat Rendah	0	0 %
TOTAL			25	100 %

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian Tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta yaitu sebanyak 5 responden (20%) kategori Sangat Tinggi, 12 responden (48 %) kategori Tinggi, 7 responden (28 %) kategori Sedang, 1 responden (4 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah. Tingkat pemahaman wasit dan *linesman*

permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta adalah dominan Tinggi, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada responden dengan nilai 68.00, maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori “Tinggi”.

Untuk memperjelas selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:

Gambar 10. Diagram Batang Pengkategorian Data Tingkat Pemahaman Wasit dan *Linesman* Permainan *Woodball*



Tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta terdiri atas 2 faktor, yaitu faktor Mengingat dan ekstern. Deskripsi faktor-faktor tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Istilah Dalam Permainan *Woodball*

Dari hasil penelitian didapatkan faktor Mengingat diukur dengan angket pengetahuan tentang istilah dalam permainan *woodball* berjumlah 11 butir dengan skor 0 s/d 1. Data yang diperoleh dari factor tersebut diketahui bahwa

masing-masing secara berurutan memperoleh nilai maksimum sebesar 28,00, nilai minimum 08.00, dan rerata diperoleh sebesar 20.00. Setelah data didapat, maka dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai faktor Mengingat istilah dalam permainan *woodball* :

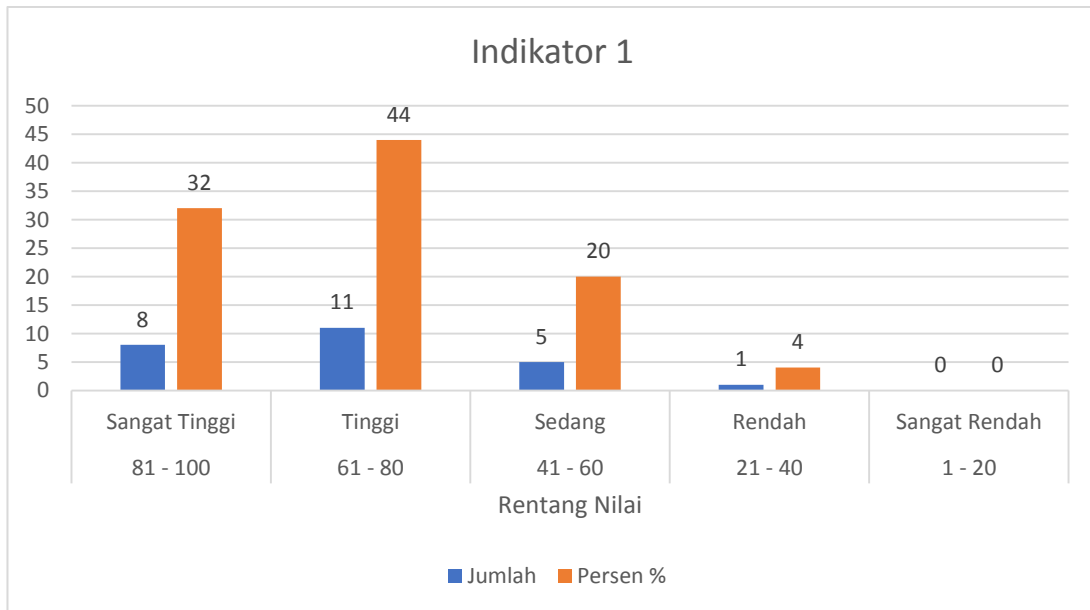
Tabel 4. Distribusi kategori Data Faktor Mengingat Istilah dalam permainan *woodball*.

No.	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persen %
1	81 - 100	Sangat Tinggi	8	32 %
2	61 - 80	Tinggi	11	44 %
3	41 - 60	Sedang	5	20 %
4	21 - 40	Rendah	1	4 %
5	1 - 20	Sangat Rendah	0	0 %
TOTAL			25	100 %

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian faktor Mengingat istilah dalam permainan *woodball* masing-masing secara berurutan yaitu sebanyak 8 responden (32 %) kategori Sangat Tinggi, 11 responden (44 %) kategori Tinggi, 5 responden (20 %) kategori Sedang, 1 responden (4 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta dari faktor Mengingat istilah dalam permainan *woodball* adalah dominan Tinggi. Dan jika dilihat dari rata – rata 20.00 maka nilai tersebut termasuk di dalam nominasi Tinggi

Untuk memperjelas tabel pengkategorian data faktor Mengingat istilah permainan *woodball* di atas, selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:

Gambar 11. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Mengingat Istilah



2. Faktor Mengingat Sarana dan Prasarana

Dari hasil penelitian didapatkan faktor mengingat sarana dan prasarana diukur dengan angket pengetahuan berjumlah 9 butir dengan skor 0 s/d 1. Data yang diperoleh dari faktor Mengingat diketahui bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh nilai maksimum sebesar 23.00, nilai minimum 08.00, dan rerata diperoleh sebesar 15.00. Setelah data faktor mengingat sarana dan prasarana telah didapat, maka dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai faktor mengingat sarana dan prasarana permainan *woodball* :

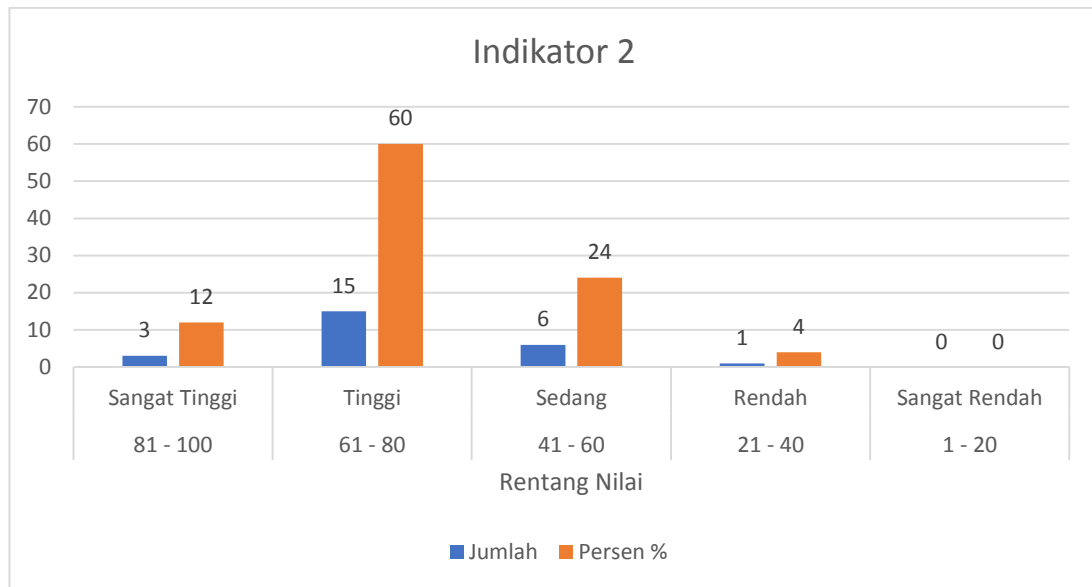
Tabel 5. Distribusi kategori Data Faktor Mengingat Sarana dan Prasarana dalam permainan *woodball*

No.	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persen %
1	81 - 100	Sangat Tinggi	3	12 %
2	61 - 80	Tinggi	15	60 %
3	41 - 60	Sedang	6	24 %
4	21 - 40	Rendah	1	4 %
5	1 - 20	Sangat Rendah	0	0 %
TOTAL			25	100 %

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian faktor Mengingat sarana dan prasarana masing-masing secara berurutan yaitu sebanyak 3 responden (12 %) kategori Sangat Tinggi, 15 responden (60 %) kategori Tinggi, 6 responden (24 %) kategori Sedang, 1 responden (4 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta dari faktor Mengingat sarana dan prasarana adalah dominan Tinggi, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada faktor Mengingat dengan nilai 15.00, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “Tinggi”.

Untuk memperjelas tabel pengkategorian data faktor Mengingat di atas, selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :

Gambar 12. Diagram Batang Data Faktor Mengingat sarana dan prasarana



3. Memahami Peraturan

Dari hasil penelitian didapatkan faktor Memahami diukur dengan angket pengetahuan berjumlah 9 butir dengan skor 0 s/d 1. Data yang diperoleh dari faktor Mengingat diketahui bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh nilai maksimum sebesar 23.00, nilai minimum 08.00, dan rerata diperoleh sebesar 15.00. Setelah data faktor Memahami peraturan telah didapat, maka dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai faktor Memahami.

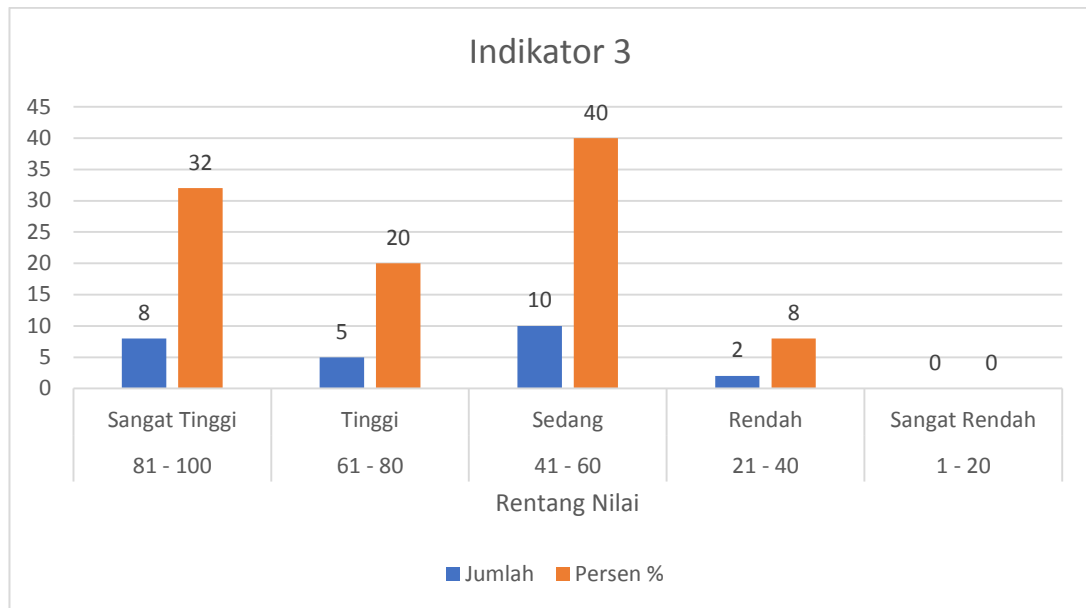
Tabel 6. Distribusi kategori Data Faktor Memahami Peraturan dalam permainan *woodball*.

No.	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persen %
1	81 - 100	Sangat Tinggi	8	32 %
2	61 - 80	Tinggi	5	20 %
3	41 - 60	Sedang	10	40 %
4	21 - 40	Rendah	2	8 %
5	1 - 20	Sangat Rendah	0	0 %
TOTAL			25	100 %

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian faktor Memahami masing-masing secara berurutan yaitu sebanyak 8 responden (32 %) kategori Sangat Tinggi, 5 responden (20 %) kategori Tinggi, 10 responden (40 %) kategori Sedang, 2 responden (8 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta dari faktor Memahami Peraturan adalah dominan Sedang, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada faktor Memahami dengan nilai 15.00, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “Tinggi”.

Untuk memperjelas tabel pengkategorian data faktor Mengingat di atas, selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :

Gambar 13. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Memahami peraturan



4. Pemahaman Pelaksanaan Pertandingan

Dari hasil penelitian didapatkan faktor Memahami diukur dengan angket pengetahuan berjumlah 7 butir dengan skor 0 s/d 1. Data yang diperoleh dari faktor Mengingat diketahui bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh nilai maksimum sebesar 28.00, nilai minimum 05.00, dan rerata diperoleh sebesar 18. Setelah data faktor Memahami telah didapat, maka dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai faktor Memahami.

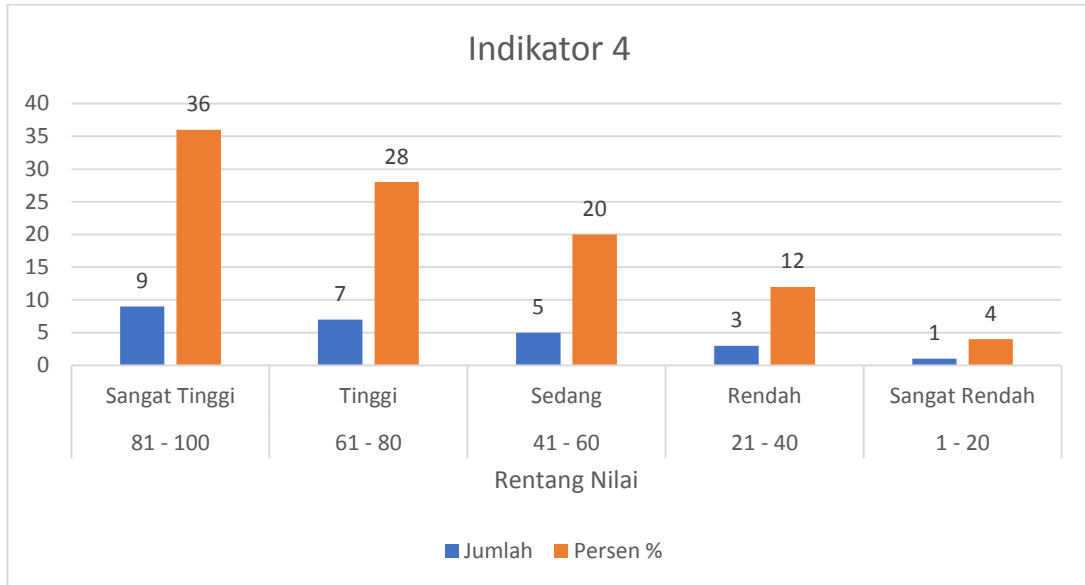
Tabel 7. Distribusi kategori Data Faktor Memahami pelaksanaan pertandingan *woodball*

No.	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persen %
1	81 - 100	Sangat Tinggi	9	36 %
2	61 - 80	Tinggi	7	28 %
3	41 - 60	Sedang	5	20 %
4	21 - 40	Rendah	3	12 %
5	1 - 20	Sangat Rendah	1	4 %
TOTAL			25	100 %

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian faktor Memahami masing-masing secara berurutan yaitu sebanyak 9 responden (36 %) kategori Sangat Tinggi, 7 responden (28 %) kategori Tinggi, 5 responden (20 %) kategori Sedang, 3 responden (12 %) kategori Rendah, dan 1 responden (4 %) kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta dari faktor Memahami Pelaksanaan Pertandingan adalah dominan Sangat Tinggi, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada faktor Memahami dengan nilai 18.00, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “Tinggi”.

Untuk memperjelas tabel pengkategorian data faktor Mengingat di atas, selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :

Gambar 14. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Memahami Pelaksanaan Pertandingan



B. Pembahasan

Berdasarkan perhitungan data hasil penelitian, diperoleh data tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta ditinjau dari keseluruhan faktor yang mempengaruhinya adalah dengan jumlah responden 25 wasit dan linseman, sebanyak 5 responden (20%) kategori Sangat Tinggi, 12 responden (48 %) kategori Tinggi, 7 responden (28 %) kategori Sedang, 1 responden (4 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah..Tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta adalah dominan Tinggi, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada responden dengan nilai 68.00, maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori “Tinggi”.Karena walaupun belum adanya pelatihan ataupun lisensi wasit yang resmi pada tingkat daerah, ada wasit dan *linesman* yang pernah mendapatkan materi Pendidikan mengenai pembelajaran *woodball* di perkuliahan

dan pernah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler permainan *woodball* di sekolahnya seperti pendapat yang telah dikemukakan oleh Wied Hary (2006) menyebutkan bahwa tingkat pendidikan turut pula menentukan mudah tidaknya seseorang menyerap dan memahami pemahaman yang mereka peroleh, pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang makin semakin baik pula pemahamannya.

Hasil pengukuran tingkat pemahaman wasit dan linseman *woodball* dilihat dari indikator 1 tentang daya ingat istilah – istilah dalam permainan *woodball* adalah yaitu sebanyak 8 responden (32 %) kategori Sangat Tinggi, 11 responden (44 %) kategori Tinggi, 5 responden (20 %) kategori Sedang, 1 responden (4 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta dari faktor Mengingat istilah dalam permainan *woodball* adalah dominan Tinggi. Dan jika dilihat dari rata – rata 20.00 maka nilai tersebut termasuk di dalam nominasi Tinggi. Pada faktor ini terdapat beberapa kesulitan dalam memahami faktor istilah – istilah dalam permainan *woodball* seperti penggunaan bahasa asing dalam penggunaan istilahnya, belum pernah mendengar istilah – istilah dalam permainan *woodball* semua akan mengingat dan akan teringat di dalam ingatan manusia jika didasari dengan pengalaman, seperti yang telah dikemukakan oleh Vardiansyah, Dani. (2008 : 3) Pengalaman ialah hasil persentuhan alam dengan panca indra manusia. Berasal dari kata peng-alam-an. pengalaman memungkinkan seseorang menjadi tahu dan hasil tahu ini kemudian disebut pengetahuan .

Hasil pengukuran tingkat pemahaman wasit dan linseman *woodball* dilihat dari indikator 2 tentang daya ingat sarana dan prasarana dalam permainan *woodball* adalah sebanyak 3 responden (12 %) kategori Sangat Tinggi, 15 responden (60 %) kategori Tinggi, 6 responden (24 %) kategori Sedang, 1 responden (4 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta dari faktor Mengingat sarana dan prasarana adalah dominan Tinggi , dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada faktor Mengingat dengan nilai 15.00, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “Tinggi”.Dikarenakan pada factor ini banyak wasit dan *linesman woodball* Daerah istimewa Yogyakarta yang melakukan kesalahan pada ukuran lintasan serta luas arena termasuk *gate area* dan *area start*, maka dapat diketahui kurangnya pemahaman pada factor ini dikarenakan ketidaktahuan para wasit dan *linesman* terhadap ukuran - ukuran pada sarana dan prasarana permainan *woodball*bisa dikarenakan tidak sempatnya membaca atau bahkan mempelajari permainan *woodball* karena seorang wasit dan *linesman woodball* tidak hanya memegang atau menggeluti permainan *woodball* saja, sebagian ada yang mengikuti cabang olahraga lain, oleh karena itu factor lingkungan menjadi hal utama yang mempengaruhi daya ingat mengenai sarana prasarana seperti yang dikemukakan oleh Nasution (2009)Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman seseorang. Lingkungan memberikan pengaruh pertama bagi seseorang, dimana seseorang dapat mempelajari hal-hal yang baik

dan juga hal-hal yang buruk tergantung pada sifat kelompoknya. Dalam lingkungan seseorang akan memperoleh pengalaman yang akan berpengaruh pada pada cara berfikir seseorang.

Hasil pengukuran tingkat pemahaman wasit dan linseman *woodball* dilihat dari indikator 3 tentang pemahaman pada peraturan – peraturan permainan *woodball* adalah sebanyak 8 responden (32 %) kategori Sangat Tinggi, 5 responden (20 %) kategori Tinggi, 10 responden (40 %) kategori Sedang, 2 responden (8 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* D dari faktor Memahami Peraturan adalah dominan Sedang, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada faktor Memahami dengan nilai 15.00, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “Tinggi”. Karena pada factor ini ada beberapa peraturan - peraturan yang mengalami perubahan, sehingga wasit dan *linesman* akan mengalami kesulitan dalam bertugas jika tidak mendapatkan pelatihan atau pemaparan tentang peraturan dalam permainan *woodball*. Namun jika wasit ataupun *linesman* tersebut ikut dalam organisasi atau bahkan menjadi atlet pada saat diluar tugas menjadi wasit dan *linesman* maka dapat dikatakan wasit dan *linesman* tersebut mendapatkan informasi tentang peraturan – peraturan dalam permainan *woodball* yang telah berubah. Pendapat tersebut didukung oleh pernyataan dari Wied Hary (2006) Informasi akan memberikan pengaruh pada pemahaman seseorang. Meskipun seseorang memiliki pendidikan yang rendah tetapi jika ia mendapatkan

informasi yang baik dari berbagai media misalnya TV, radio atau surat kabar maka hal itu akan dapat meningkatkan pemahaman seseorang.

Hasil pengukuran tingkat pemahaman wasit dan linseman *woodball* dilihat dari indikator 4 tentang pemahaman pada pelaksanaan permainan *woodball* adalah sebanyak 9 responden (36 %) kategori Sangat Tinggi, 7 responden (28 %) kategori Tinggi, 5 responden (20 %) kategori Sedang, 3 responden (12 %) kategori Rendah, dan 1 responden (4 %) kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta dari faktor Memahami Pelaksanaan Pertandingan adalah dominan Sangat Tinggi, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada faktor Memahami dengan nilai 18.00, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “Tinggi”. Karena pada factor ini para wasit dan *linesman woodball* mengalami beberapa kendala, dari mulai para atlet yang lebih tahu tentang peraturan – peraturan yang baru, bingung dan tidak berani mengambil keputusan atau bahkan tidak tahu peraturan mana yang harus di terapkan pada saat terjadi hal yang tidak terduga di lapangan, sehingga harus memanggil dewan wasit untuk mengambil keputusan. Oleh karena itu, pengalaman merupakan hal yang pokok bagi seorang wasit untuk berani mengambil sebuah keputusan, semakin lama pengalaman yang didapat maka semakin tinggi juga pengetahuannya seperti yang telah dikemukakan oleh Vardiansyah, Dani. (2008 : 3) Pengalaman ialah hasil persentuhan alam dengan panca indra manusia.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Tingkat Pemahaman Wasit dan *Linesman* Permainan *Woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta adalah dominan Tinggi, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada jawaban responden dengan nilai 68.00 maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori “Tinggi”.

B. Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Bagi wasit kategori tinggi

Bagi wasit yang memiliki tingkat pemahaman yang tinggi diharapkan untuk lebih percaya diri dan berani mengambil keputusan saat bertugas menjadi wasit dan *linesman*.

2. Bagi wasit kategori dibawah sedang

Bagi wasit yang mendapatkan nilai tingkat pemahamannya dibawah sedang atau rendah dapat belajar lebih giat dan sering mengikuti pelatihan – pelatihan atau pun mengikuti permainan *woodball* di daerahnya masing masing. Sehingga kelak akan ada wasit dan *linesman*

yang mempunyai tingkat wawasan dan pemahaman yang baik mengenai permainan *woodball*.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

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

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam proses pengisian seperti adanya saling bersamaan dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
3. Pengambilan data ini menggunakan angket terbuka, akan lebih baik lagi seandainya disertai dengan pengambilan data menggunakan angket tertutup atau wawancara.
4. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah

jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

5. Dalam penelitian ini tidak di sertakan uji triangulasi atau uji keabsahan data.

D. Saran-saran

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

1. Memperbanyak pelatihan-pelatihan wasit dan *linesman* untuk menambah wasit-wasit dan *linesman* yang berkualitas.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pemahaman seorang wasit maupun *linesman*, perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut tidak menjadi penghambat dalam meningkatkan kinerja wasit dan *linesman* saat bertugas dilapangan.
3. Bagi peneliti yang selanjutnya agar melakukan penelitian lebih dalam dan membedakan tingkat pemahaman wasit dan tingkat pemahaman *linesman*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- B. Syarifuddin. (2002). *Panduan TA: Keperawatan dan Kebidanan dengan SPSS*. Jakarta: Grafindo
- D. Soetrisno.2015. *Bermain Woodball*.Semarang: Effhar Offset Semarang
- Depdikbud, (1994: 74), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka .
- Kriswanto. Erwin Setyo 2016. *Trend Olahraga Masa Kini Woodball Olah raga Ala Golf*. Pustakabarupress. Yogyakarta
- Mardapi.Djemari (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen dan Nonangket*. Yogyakarta:Mitra Cendikia Offset
- Mohammad. Ali (2009). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Dirjen Pendidikan Islam
- Putu C.Sukadiyanto. 2015. *Pengembangan Angket Keterampilan Olahraga Woodball Untuk Pemula*. Jurnal Keolahragaan. 3(2)
- Siswayuana. Arief (2014.) *Tingkat Pengetahuan Pemain Futsal SMA Negeri Se-Kabupaten Kulon Progo terhadap Taktik dan Strategi Permainan Futsal*.Skripsi. FIK: UNY
- Sudjana.Nana (2014: 24), *pemahaman merupakan tipe belajar yang lebih tinggi*.
- Sukarmin. Yustinus (2011). *Pemahaman Konsep Keselamatan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*. Yogyakarta. Jurnal pendidikan jasmani Indonesia
- Subekti Tri.(2005). *Minat Siswa SMA Negeri Do Kabupaten Kulon Progo Terhadap Ekstrakurikuler Olahraga*. Yogyakarta. Jurnal Pendidikan jasmani Indonesia, edisi khusus,2005:110
- Vardiansyah, Dani. *Filsafat Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar, Indeks*, Jakarta 2008.
- Diakses dari <https://.wordpress.com/2010/12/17/pengertian-pemahaman/>pada hari selasa 18 juli 2018 pukul 23.00 WIB

Diakses <http://keehatanlingkunganmasyarakat.blogspot.com/2011/10/pengertianpemahaman.html> pada hari selasa 18 juli 2018 pukul 23.30 WIB

Diakses dari <http://www.uny.ac.id/berita/woodball-olahraga-baru-yang-potensial-dikembangkan.html> pada hari rabu 29 agustus 2018 pukul 20.00 WIB



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

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 pswh: 282, 299, 291, 541

Nomor : 03.21/UN.34.16/PP/2018.

1 Maret 2018.

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

**Kepada Yth.
Dewan Wasit Woodball DIY
di Tempat.**

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

Nama : Anggara Adi Pradana
NIM : 14601244038
Program Studi : PJKR
Dosen Pembimbing : Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : Maret s/d Juli 2018
Tempat/Objek : **Wasit Woodball DIY**
Judul Tesis : Tingkat Pemahaman Wasit dan Linesman Woodball DIY pada Permainan Woodball..

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

Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707198812 1 001

Tembusan

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

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas, M.Or
Instansi : FIK UNY
Jabatan : Dosen

Telah membaca instrumen penelitian berupa soal uji yang akan digunakan untuk tugas akhir skripsi dengan judul "TINGKAT PEMAHAMAN WASIT DAN *LINESMAN WOODBALL* DIY PADA PERMAINAN *WOODBALL* " oleh peneliti :

Nama : Anggara Adi Pradana
NIM : 14601244038
Prodi : PJKR

Setelah memperhatikan instrumen yang telah dibuat, maka masukan untuk insrtumen tersebut adalah :

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

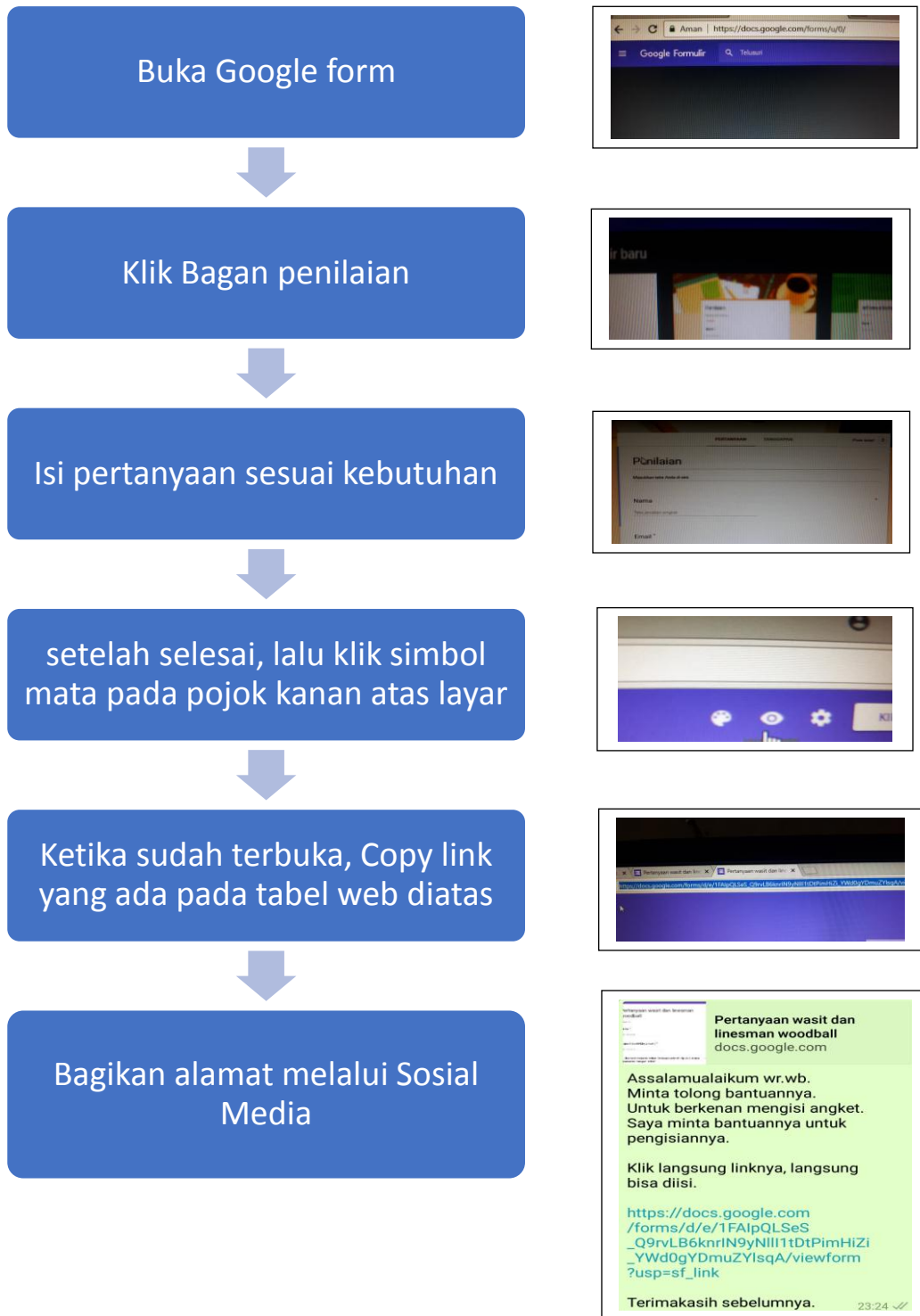
Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Yogyakarta, 17 Juli 2018
Validator



Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas, M.Or
198101252006041001

Lampiran 4. Alur pembuatan angket Google Form



Lampiran 5. Angket Penelitian Wasit dan *Linesman*

a) Identitas Responden

Nama Lengkap :

Tugas :

b) Petunjuk Pengisian Angket

- Bacalah pertanyaan dengan seksama.
 - Pilih jawaban yang menurut anda paling tepat.
 - Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban paling tepat.
-
1. Jika bola berjalan keluar lintasan setelah dipukul, maka dinamakan dengan istilah.....
 - a. *Out of bounds* c. *Time out*
 - b. *Out of ball* d. *Out*
 2. *Fairway* merupakan sebutan untuk...
 - a. Lapangan c. Garis lapangan
 - b. Ukuran lintasan d. *Gate area*
 3. Sebelum memulai memukul bola, bola harus diletakkan pada daerah.....
 - a. Garis tepi lintasan c. Garis tengah lintasan
 - b. Garis start d. *Gate area*

4. *Mark* merupakan sebuah sebutan untuk...
- a. Pukulan malet menyentuh *gate* karena disengaja
 - b. Peringatan pelanggaran karena menendang bola lawan
 - c. Memasukan bola pada lintasan dengan pukulan
 - d. Mengeluarkan bola lawan yang menghalangi pandangan pemain dengan penandaan tepat pada bola itu berada
5. *Starting area* merupakan sebutan lain untuk.....
- a. Area *start* dengan lebar 3x2 meter
 - b. Garis tepi pada *start*
 - c. Area *gate* dengan garis melingkar berdiameter 5 meter
 - d. Garis batas pada *start*



6. Pada gambar diatas merupakan seorang wasit *woodball* yang sedang melakukan gerakan, gerakan tersebut adalah gerakan untuk ?
- a. Permainan dapat dimulai
 - b. *Out of bound (OB)*
 - c. Bola segera dipukul
 - d. Tanda melakukan pelanggaran



7. Pada gambar diatas merupakan seorang wasit *woodball* yang sedang melakukan gerakan, gerakan tersebut adalah gerakan untuk ?
- a. Permainan dapat dimulai
 - b. *Out of bound (OB)*
 - c. Bola segera dipukul
 - d. Tanda melakukan pelanggaran



8. Pada gambar diatas merupakan seorang wasit *woodball* yang sedang melakukan gerakan, gerakan tersebut adalah gerakan untuk ?
- a. Permainan dapat dimulai
 - b. *Out of bounds (OB)*
 - c. Bola segera dipukul
 - d. Tanda melakukan pelanggaran



9. Pada gambar diatas merupakan seorang wasit *woodball* yang sedang melakukan gerakan, gerakan tersebut adalah gerakan untuk ?
- a. Permainan dapat dimulai
 - b. *Out of bounds (OB)*
 - c. Bola segera dipukul
 - d. Tanda melakukan pelanggaran



10. Pada gambar diatas merupakan seorang wasit *woodball* yang sedang melakukan gerakan, gerakan tersebut adalah gerakan untuk ?
- a. *Time out*
 - b. Pemain berunding dengan teman
 - c. Lanjut untuk memukul
 - d. Tanda melakukan pelanggaran



11. Pada gambar diatas merupakan seorang wasit *woodball* yang sedang melakukan gerakan, gerakan tersebut adalah gerakan untuk ?
- a. finish pada *gate*
 - b. Pemain berunding dengan teman
 - c. Lanjut untuk memukul
 - d. Tanda melakukan pelanggaran
12. Dalam pertandingan event resmi *woodball* terdapat berapa *fairway* yang akan dipertandingkan ?
- a. 11
 - b. 9
 - c. 12
 - d. 24
13. Apa yang dimaksud dengan *score card* dalam permainan *woodball* ?
- a. Kartu pencatat waktu memasukan bola ke dalam *gate*
 - b. Kartu untuk mengikuti permainan *woodball*
 - c. Kartu tata letak / lokasi *fairway*
 - d. Kartu penghitung jumlah pukulan pada setiap *fairway*
14. *Mallet* merupakan alat permainan *woodball* yang digunakan untuk....
- a. Gawang
 - b. Bola
 - c. Pemukul
 - d. Pembatas lintasan

15. *Gate* merupakan alat permainan *woodball* yang digunakan untuk....
- a. Gawang
 - b. Bola
 - c. Pemukul
 - d. Pembatas lintasan
16. Benda apakah yang pada umumnya digunakan untuk *mark* atau sebagai penanda bola di lintasan ?
- a. Stiker
 - b. Kertas
 - c. Koin
 - d. Daun kering
17. Berapa meterkah patokan untuk membuat panjang lintasan 12 *fairway* ?
- a. 700 – 800
 - b. 800 – 900
 - c. 600 – 700
 - d. 900 – 1000
18. Berapakah diameter yang ada pada *gate* area dalam permainan *woodball* ?
- a. 3 meter
 - b. 5 meter
 - c. 4 meter
 - d. 6 meter
19. Berapakah lebar area garis *start* pada setiap *fairway* ?
- a. 1 meter
 - b. 3 meter
 - c. 2 meter
 - d. 4 meter
20. Berapakah minimal panjang *fairway* untuk ukuran *long* pada permainan *woodball*....
- a. 60 meter
 - b. 70 meter
 - c. 90 meter
 - d. 100 meter
21. Dibawah ini termasuk pelanggaran dalam permainan *woodball*, kecuali...
- a. Berbicara kotor
 - b. Bersuara keras saat lawan akan memukul
 - c. Menghentikan *gate* dengan tangan
 - d. Menghentikan *gate* dengan *mallet*

22. Ketika anda bertugas sebagai wasit, jika diketemukan permasalahan mengenai kesalahan dalam menghentikan putaran *gate* dengan malet yang sudah ada peringatan, apa yang harus anda lakukan ?
- a. Memberi peringatan c. Mendiskualifikasi pemain
b. Memberi pelanggaran d. Melarang pemain melakukan 1 kali pukulan
23. Berapa jumlah minimal wasit yang bertugas dalam setiap pertandingan *final* ?
- a. 2 orang c. 1 orang
b. 3 orang d. 4 orang
24. Ketika pemain sudah melakukan posisi siap untuk memukul, berapa detik waktu yang diperbolehkan untuk melakukan pukulan ?
- a. 10 c. 3
b. 8 d. 5
25. Ketika pemain melakukan kesalahan untuk kedua kalinya setelah adanya peringatan, maka wasit akan memberikan.....
- a. Pelanggaran c. Pengurangan nilai
b. Peringatan d. Diskualifikasi.
26. Apa yang terjadi jika bola lawan tertabrak tidak sampai keluar jalur ?
- a. Pukulan diulang
b. *Out of boundary* untuk bola yang keluar
c. *Out of boundary* untuk pemukul bola
d. Permainan tetap dilanjutkan
27. Apa yang akan anda lakukan jika malet patah ketika jalannya pertandingan ?
- a. Dianggap pelanggaran c. Tetap melanjutkan dengan mallet yang patah
b. Pukulan diulang d. Penggantian mallet

28. Sangsi apa yang akan anda berikan jika pemain menghentikan *gate* dengan menggunakan kaki untuk kedua kalinya ?
- a. Peringatan
 - b. Diskualifikasi
 - c. *Out of boundary (OB)*
 - d. Pelanggaran
29. Jika *gate* ikut terpukul pemain dan *gate* lepas dari tanah, maka apa yang akan anda lakukan ?
- a. Memberikan pelanggaran kepada pemain
 - b. Memberikan teguran kepada pemain
 - c. Memasang kembali *gate* yang copot
 - d. Memberikan diskualifikasi
30. Permainan *woodball* akan dimulai setelah adanya
- a. Penaruhan bola di lintasan
 - b. Pukulan dengan malet
 - c. Aba-aba dari wasit
 - d. Suara pluit
31. Manakah yang merupakan unsur kemenangan dalam permainan *woodball* ?
- a. Angka
 - b. Ronde
 - c. Babak
 - d. Waktu
32. Apa yang dilakukan setelah bola memasuki *gate area* ?
- a. Menunggu pemain lawan memukul
 - b. Diperbolehkan lanjut memukul sampai masuk
 - c. Bola dikeluarkan dari lintasan
 - d. Memukul mengelilinginya

33. Prinsip dalam pertandingan *woodball* adalah jika pemain berhasil melakukan....
- a. Jumlah pukulan terkecil
 - b. Waktu tercepat
 - c. Jumlah pukulan terbanyak
 - d. Keindahan
34. Ketika di dalam pertandingan, jika ada seorang pemain yang berkata kasar terhadap pemain lawan, apa yang akan anda berikan kepada pemain tersebut ?
- a. Pelanggaran
 - b. Peringatan
 - c. Pengurangan nilai
 - d. Diskualifikasi
35. Berapa bola yang dimainkan pada saat *double fairway* maupun *stroke* ?
- a. 4 bola
 - b. 1 bola
 - c. 2 bola
 - d. 6 bola
36. Jika ada pemain yang membuang atau melemparkan maletnya karena marah, maka apa yang akan anda lakukan ?
- a. Peringatan
 - b. Diskualifikasi
 - c. Pelanggaran
 - d. *Out of ball*
37. Dalam pertandingan *woodball*, jika pemain dipanggil sebanyak 3 kali tidak datang, maka pemain tersebut akan diberikan....
- a. Diskualifikasi
 - b. Pelanggaran
 - c. *Out of boundary*
 - d. Peringatan

38. Jika saat pertandingan tiba-tiba ada ranting atau kayu patah yang jatuh di tengah lintasan maka apa yang akan anda lakukan pada pertandingan itu ?
- Membersihkannya agar lintasan tidak ada peghalangnya
 - Menganjurkan pemain mengambilnya lalu memulainya
 - Membiarkannya karena termasuk unsur dari rintangan suatu *fairway*
 - Memberikannya *time out*
39. Jika ada seorang penonton atau atlet lain memasuki lintasan, maka apa yang akan anda lakukan?
- Tetap melanjutkan pertandingan
 - Membiarkannya agar menjadi rintangan
 - Memberinya teguran supaya keluar lapangan
 - Memberinya pelanggaran
40. Jika bola lawan berbenturan dalam lintasan dan salah satunya keluar lintasan maka apa yang akan anda lakukan ?
- Pelanggaran kepada pemain yang memukul bola
 - Pelanggaran kepada pemain yang bolanya keluar
 - Petap melanjutkan pertandingan
 - Dikembalikan ditempat semula berada