

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA YANG MENGIKUTI
EKSTRAKURIKULER HOKI TERHADAP PERATURAN
PERMAINAN DI SMP N 1 MLATI KABUPATEN SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:

Kuncoro Noor Pamungkas

NIM 14601241088

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Tingkat Pengetahuan Siswa yang Mengikuti Ekstrakurikuler Hoki terhadap Peraturan Permainan di SMP N 1 Mlati* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Disusun Oleh:
Kuncoro Noor Pamungkas
14601241088



Yogyakarta, 15 September 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi

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

Disetujui,
Pembimbing

Dra. Sri Mawarti, M.Pd.
NIP. 195906071987032001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA YANG MENGIKUTI
EKSTRAKURIKULER HOKI TERHADAP PERATURAN
PERMAINAN DI SMP N 1 MLATI**




Disusun Oleh:

Kuncoro Noor Pamungkas
NIM. 14601241088

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 24 September 2018

TIM PENGUJI

TIM PENGUJI	Tanda Tangan	Tanggal
Nama/Jabatan Dra. Sri Mawarti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		23/10/2018
Saryono, S.Pd. Jas. M.Or Sekretaris Penguji		23/10/18
Ahmad Rithaudin, M.Or Penguji I		4/10/18

Yogyakarta, Oktober 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Kuncoro Noor Pamungkas

NIM : 14601241088

Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

menyatakan bahwa karya ilmiah saya ini adalah dari pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan mengikuti etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya.

Yogyakarta, 15 September 2018

Penulis,



Kuncoro Noor Pamungkas

**,
MOTTO**

- 1. KESEMPATAN BUKANLAH HAL KEBETULAN. KAU HARUS
MENCIPTAKANYA (CHRIS GROSER)**
- 2. SUKSES ADALAH SAAT PERSIAPAN DAN KEEMPATAN
BERTEMU(BOBBY UNSER)**
- 3. USAHA, USAHA DAN USAHA (KUNCORO NOOR PAMUNGKAS)**

PERSEMBAHAN

Allahamdulillahirabbil'alamin segala puji dan syukur saya tunjukan kepada Allah SWT. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua penyemangat hidupku yaitu Bapak Sugiman dan Ibu Marjinah yang telah berjuang keras selama ini untuk membiayai dan membimbing saya sampai saat ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya tunjukkan kepada Allah SWT yang telah memberikan semua karunia dan kenikmatan yang tidak terhingga, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Hoki Terhadap Peraturan Hoki di SMP N 1 Mlati Kabupaten Sleman”.

Keberhasilan untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi dapat terwujud berkat bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak. Saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu untuk menyelesaikan tugas akhir ini, kepada:

1. Dra. Sri Mawarti, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar membantu dan pengertian dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi.
2. Saryono, S.Pd. Jas., M.Or dan Ahmad Rithaudin, M.Or yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir skripsi.
3. Dr. Muhammad Hamid Anwar, M.Phil., selaku pembimbing akademik yang telah memberikan saran dan nasihat dalam permasalahan akademik.
4. Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang telah memberikan kemudahan.
5. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu keolahragaan yang telah memberi penulis ijin untuk melakukan penelitian sehingga tugas akhir skripsi dapat terselesaikan.
6. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor UNY yang telah memberi penulis ijin untuk dapat menuntuk ilmu di Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK).
7. Ibu Rr. Suratiningsih, S.Pd., selaku kepala SMP N 1 Mlati.
8. Bapak Wilian Dalton, M.Or, selaku pelatih ekstrakurikuler hoki SMP N 1 Mlati.
9. Bapak dan Staff karyawan serta siswa siswi SMP N 1 Mlati yang telah bersedia membantu menyelesaikan penelitian yang saya lakukan.
10. Teman-teman PJKR C 2014 yang telah membantu saya menyelesaikan penelitian yang saya lakukan.

11. KKN B 122 dan AFP DIY yang telah memberikan pengalaman dan dukungan yang sangat luar biasa .
12. Semua pihak yang membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi yang belum dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 05 September 2018

Penulis,



Kuncoro Noor Pamungkas

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Hakikat Pengetahuan.....	7
1. Definisi Pengetahuan.....	7
2. Tingkatan Pengetahuan.....	8
a. Mengingat.....	8
b. Memahami.....	8
c. Mengaplikasikan.....	9
d. Menganalisis.....	9

e. Mengevaluasi.....	9
f. Mengkreasi/ Mencipta.....	10
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan.....	10
B. Hakikat Ekstrakurikuler.....	11
1. Pengertian Ekstrakurikuler.....	11
2. Tujuan Ekstrakurikuler.....	12
3. Ekstrakurikuler Olahraga.....	14
4. Fungsi Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga.....	14
C. Hakikat Hoki.....	16
1. Definisi Hoki.....	16
a. Peraturan Permainan Hoki.....	18
1) Lapangan Permainan.....	18
2) Komposisi Seluruh Tim.....	19
3) Kapten Tim.....	23
4) Pakaian dan Peralatan Pemain.....	23
5) Pertandingan dan Hasil.....	26
6) Mulai dan Dimulainya kembali Pertandingan.....	27
7) Bola Keluar Lapangan.....	29
8) Metode Terciptanya Gol.....	30
9) Tata Cara Bermain.....	30
10) Tata Cara Bermain : Penjaga Gawang.....	36
11) Tata Cara Bermain : Wasit.....	38
12) Penalti dan Hukuman.....	40
13) Prosedur Pelaksanaan Penalti/ Hukuman.....	42
14) Hukuman Personal.....	49
D. Karakteristik Siswa.....	50
E. Penelitian yang Relevan.....	50
F. Kerangka Berfikir.....	52
BAB III METODE PENELITIAN.....	53
A. Desain Penelitian.....	53

B. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian.....	53
1. Deskripsi Lokasi.....	53
2. Waktu Penelitian.....	53
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	54
1. Populasi Penelitian.....	54
2. Sampel Penelitian.....	54
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	54
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	55
1) Instrumen Penelitian.....	55
F. Validasi Angket.....	57
G. Uji Coba Instrumen.....	58
H. Uji Realibilitas.....	59
I. Teknik Pengumpulan Data.....	59
J. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Hasil Penelitian.....	63
B. Pembahasan.....	64
C. Keterbatasan Penelitian.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	69
C. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Column.....	64

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen.....	57
Tabel 2. Skor Alternatif Jawaban... ..	61
Tabel 3. Rumus penentuan Nilai.....	61
Tabel 4. Kategori Penilaian.....	62
Tabel. 5 Rumus Penentuan Presentase.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Angket Sebelum di Validasi.....	72
Lampiran 2. Angket Sesudah di Validasi.....	76
Lampiran 3. Validasi Angket.....	80
Lampiran 4. Angket Penelitian.....	82
Lampiran 5. Hasil Penelitian.....	84
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Skripsi.....	84
Lampiran 7. Permohonan Izin Observasi.....	85
Lampiran 8. Permohonan izin Penelitian.....	86
Lampiran 9. Surat Validasi Angket.....	87
Lampiran 10. Surat izin Penelitian dari Kesbangpol.....	89
Lampiran 11. Surat Keterangan Penelitian dari SMP N 1 Mlati.....	90

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA YANG MENGIKUTI
EKSTRAKURIKULER HOKI TERHADAP PERATURAN
PERMAINAN DI SMP N 1 MLATI**

Oleh

Kuncoro Noor Pamungkas

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki terhadap peraturan permainan di SMP N 1 Mlati Kabupaten Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Pada penelitian ini menggunakan 15 populasi siswa peserta ekstrakurikuler hoki di SMP N 1 Mlati. Teknik analisis data menggunakan angket (kuesioner) dengan 30 butir soal, setiap soal apabila dijawab dengan benar mendapatkan skor 1 dan apabila dijawab dengan tidak benar mendapatkan skor 0. Teknik analisis data dan penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa 11 Peserta berada pada kategori “sangat baik” (73%), 4 peserta berada pada kategori “baik” (27%), 0 peserta berada pada kategori “cukup” (0%), 0 peserta pada kategori “kurang” (0%) dan 0 peserta pada kategori sangat “kurang”(0%). Sedangkan rata-rata pengetahuan siswa terhadap peraturan permainan hoki berada pada kategori “baik” dengan skor 79,1.

Kata Kunci : tingkat pengetahuan, peraturan permainan hoki

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hoki merupakan salah satu ekstrakurikuler pilihan yang ada di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Mlati. Berdasarkan pernyataan Tabrani (2002: 5), permainan hoki adalah permainan yang dilahirkan di Negara England pada tahun 1800. Permainan ini berasal dari kata *hook* yang artinya bagian bengkok stik. Akan tetapi orang Perancis bersikeras bahwa hoki modern lahir di Perancis dan nama hoki berasal dari *hoquet* (tongkat gembala), kemudian pada tahun 1883 hoki diperkenalkan di klub elit Wimbledon. Setelah diperkenalkannya hoki tersebut, pada tahun 1908 permainan hoki diolimpiadekan untuk pertama kalinya yang diikuti oleh 4 negara yaitu Inggris, Skotlandia, Irlandia dan Wales.

Pada olimpiade selanjutnya yaitu tahun 1912, permainan hoki ditiadakan karena peraturan mengenai permainan tersebut belum baku. Akan tetapi delapan tahun setelahnya yaitu tahun 1920, permainan hoki kembali dipertandingkan dengan dibakukannya peraturan permainan hoki yang dinaungi oleh *Internasional Hockey Federation* (IHF) sebagai induk organisasi internasional hoki.

Di Indonesia sendiri, permainan hoki dibawa oleh para penjajah yang berasal dari Belanda yaitu sekitar tahun 1920-1925. Pada awalnya, permainan hoki ini digemari oleh para penjajah dan hanya segelintir pribumi yang

diperbolehkan untuk memainkan permainan ini. Berdasarkan hal tersebut, pada tahun 1921 dibentuklah klub hoki pertama Indonesia yang bernama *Parahiangan Mixed Hockey Club* (PMHC) tepatnya di Bandung. Pada masa itulah hoki diperkenalkan dan disosialisasikan di kalangan pelajar Sekolah Menengah Umum (SMU), yang sebagian besar siswanya berasal dari Negara Belanda.

Perkembangan hoki di Indonesia semakin meningkat, hal ini dibuktikan dengan diselenggarakannya Pekan Olahraga Mahasiswa (POM) pada tahun 1950 dengan Hoki sebagai salah satu cabang olahraga yang diperlombakan di Yogyakarta. Pada tahun selanjutnya, yaitu tahun 1951 permainan hoki mulai dipertandingkan dalam Pekan Olahraga Nasional (PON) ke 2 yang diselenggarakan di Jakarta. Dengan diikutkannya hoki dalam POM dan PON maka pada tahun 1954 dibentuklah induk organisasi hoki di Indonesia dengan nama Persatuan Hoki Seluruh Indonesia (PHSI) yang diketua oleh dr. Ismail.

Perkembangan permainan hoki sekarang ini bukan hanya berputar ditingkat perguruan tinggi saja, akan tetapi sudah merambah ke tingkat dibawahnya yaitu di sekolah-sekolah baik sekolah menengah atas (SMA) maupun sekolah menengah pertama (SMP). Hal ini dibuktikan dengan menjamurnya sekolah-sekolah berani memberikan fasilitas kepada siswanya yang mempunyai minat dan bakat terhadap permainan hoki dengan membuat wadah kegiatan dalam bentuk ekstrakurikuler.

SMP Negeri 1 Mlati adalah salah satu sekolah yang mempunyai kegiatan ekstrakurikuler hoki sejak 2011, kegiatan ini bertujuan untuk menggali bakat dan memperkenalkan permainan hoki kepada siswa. Ekstrakurikuler hoki dilaksanakan satu kali dalam seminggu yaitu pada hari rabu, dalam pelaksanaannya antusias siswa untuk mengikuti kegiatan ini sangat tinggi terbukti lebih dari 20 orang siswa hadir dalam setiap sesi latihan.

Antusias yang tinggi ini menjadi bekal positif untuk perkembangan permainan hoki di SMP Negeri 1 Mlati, akan tetapi antusias ini berbanding terbalik dengan tingkat pengetahuan siswa terhadap peraturan hoki, terutama tentang peraturan permainan hoki yang meliputi 14 peraturan yaitu lapangan permainan, komposisi seluruh tim, kapten tim, pakaian dan peralatan bermain, pertandingan dan hasil, mulai dan dimulainya pertandingan, bola keluar lapangan, metode terciptanya gol, tata cara bermain: pemain; penjaga gawang; wasit, penalti/hukuman, prosedur pelaksanaan penalti/hukuman, dan hukuman personal.

Kurangnya pengetahuan siswa mengenai peraturan-peraturan tersebut menjadikan siswa melakukan kesalahan dalam bermain hoki. Kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan siswa adalah stik yang terlalu membahayakan, mencetak gol di luar *circle*, jarak permainan, menendang bola hoki, stik mengenai lawan dan lain sebagainya. Hal tersebut menyebabkan perkembangan mahasiswa terhadap permainan hoki kurang berjalan dengan maksimal.

Berdasarkan hal di atas, penulis tertarik untuk meneliti tingkat pengetahuan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki terhadap peraturan hoki di SMP Negeri 1 Mlati. Hal tersebut dikarenakan, siswa di SMP Negeri 1 Mlati khususnya siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki mempunyai minat yang tinggi terhadap permainan hoki namun pengetahuan mengenai peraturan permainannya masih kurang. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan nantinya siswa dapat mengetahui peraturan permainan hoki dengan maksimal dan menerapkannya pada saat bermain hoki serta harapan ke depannya yaitu menjadi bibit atlet cabang olahraga hoki yang bisa mengharumkan nama daerah bahkan Negara Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut.

1. Peserta yang mengikuti ekstrakurikuler kurang memiliki pengetahuan mengenai peraturan-peraturan dalam permainan hoki.
2. Peserta yang mengikuti ekstrakurikuler hoki masih banyak melakukan pelanggaran dalam bermain.
3. Belum ada penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta yang mengikuti ekstrakurikuler hoki terhadap peraturan permainan di SMP Negeri 1 Mlati.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah diatas, masalah yang diteliti difokuskan pada tingkat pengetahuan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki terhadap peraturan permainan hoki di SMP Negeri 1 Mlati.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler terhadap peraturan permainan hoki di SMP N 1 Mlati?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki terhadap peraturan permainan hoki di SMP N 1 MLATI.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Meningkatkan pengetahuan siswa terhadap peraturan permainan hoki yang benar.
 - b. Menjadi bekal siswa tentang pengetahuan peraturan permainan hoki kedepannya.

2. Manfaat Praktis

- a. Mengurangi dan menghilangkan pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan siswa terhadap permainan hoki.
- b. Meningkatkan perkembangan siswa terhadap permainan hoki baik dalam olahraga prestasi, pendidikan maupun rekreasi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Pengetahuan

1. Definisi Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil mengingat suatu hal, termasuk mengingat kembali kejadian yang pernah dialami baik secara sengaja maupun tidak sengaja dan ini terjadi setelah orang melakukan kontak atau pengamatan terhadap suatu obyek tertentu (Mubarok, Wahit Iqbal. 2007: 45). Pengetahuan merupakan kemampuan untuk membentuk model mental yang mengembangkan obyek dengan tepat dan dipresentasikan dalam aksi yang dilakukan terhadap obyek (Martin dan Oxman, 1988).

Definisi lain menyebutkan bahwa “Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behavior*), perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih bermakna daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan” (Notoatmodjo Soekidjo, 2005: 52). Berdasarkan pernyataan Kusri (2006:23) pengetahuan dapat diklarifikasikan menjadi tiga, yaitu pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*), pengetahuan deklaratif (*declarative knowledge*) dan pengetahuan tacit (*tacit knowledge*). Pengetahuan procedural lebih menekankan pada bagaimana melakukan sesuatu, pengetahuan deklaratif menjawab pertanyaan apakah bernilai salah dan benar, sedangkan pengetahuan tacit merupakan pengetahuan yang tidak dapat diungkapkan dengan bahasa.

Berdasarkan pernyataan dari beberapa ahli diatas pengetahuan merupakan daya subyek untuk mengingat kembali dari sesuatu hal yang pernah ia ketahui/lakukan. Setelah dapat mengingat subyek dituntut untuk dapat mempresentasikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

2. Tingkatan Pengetahuan

Anderson & Krathwohl (2001: 66) mengemukakan enam taksonomi kognitif yang merupakan revisi dari Taksonomi Bloom, yakni mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mengkreasi/mencipta (*creating*), seperti penjelasan berikut ini.

a. Mengingat (*remembering*)

Proses mengingat melibatkan pengambilan kembali pengetahuan yang relevan dari ingatan jangka panjang (*long-term memory*). Berdasarkan pernyataan Diaz, Pelletier & Provenzo (2006: 294), macam pengetahuan yang diingat kembali atau dikenali dapat berupa tanggal, peristiwa, tempat, gagasan utama, ataupun konsep dari suatu bidang ilmu. Selain itu, prinsip-prinsip juga merupakan jenis pengetahuan yang diingat atau diidentifikasi (Chiappetta & Koballa, Jr., 2010: 183).

b. Memahami (*understanding*)

Pada tingkat ini, seseorang siswa dikatakan memahami jika mampu membentuk suatu makna dari pesan-pesan yang disampaikan saat pengajaran, baik pesan secara tertulis, lisan, maupun grafik. Seorang siswa dikatakan telah

paham jika mereka mampu menghubungkan pengetahuan “baru” yang diperoleh dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Dikarenakan konsep-konsep merupakan “batu bata” yang membentuk bangunan skema, maka jenis pengetahuan konseptual (*conceptual knowledge*) menyediakan dasar bagi proses memahami.

c. Mengaplikasikan (*applying*)

Kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode untuk menghadapi suatu kasus atau problem yang konkret atau nyata dan baru (W.S. Winkel, 1987: 150). Kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur metode, rumus, teori dan sebagainya. Adanya kemampuan dinyatakan dalam aplikasi suatu rumus pada persoalan yang dihadapi atau aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem baru.

d. Menganalisis (*analysis*)

Di tingkat analisis, seseorang mampu memecahkan informasi yang kompleks menjadi bagian-bagian kecil dan mengaitkan informasi dengan informasi yang lain (J.W. Santrock, 2007: 468). Kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik.

e. Mengevaluasi (*evaluating*)

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu materi pembelajaran, argument yang berkenaan dengan sesuatu yang diketahui, dipahami, dilakukan, dianalisis dan dihasilkan (Muhammad Yaumi, 2013: 92).

Kemampuan untuk membentuk membentuk sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggung jawaban. Pendapat berdasarkan kriteria tertentu. Kemampuan ini dinyatakan dalam menentukan penilaian terhadap sesuatu.

f. Mengkreasi / mencipta (*creating*)

Melibatkan aktivitas meletakkan unsur-unsur yang secara serempak memberikan suatu fungsi atau membentuk sebuah koherensi. Dalam kategori ini siswa diminta untuk membuat sebuah produk baru dengan cara mengorganisasi unsur atau bagian secara mental menjadi sebuah pola terstruktur yang belum pernah ada sebelumnya.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Berdasarkan pernyataan Wawan dan Dewi (2010:16), ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu: 1) Pendidikan, 2) Pekerjaan, 3) Umur, 4) Lingkungan, 5) Sosial Budaya. Pengetahuan sangat berkaitan dengan tingkat pendidikan seseorang siswa. Setiap siswa memiliki tingkat pengetahuan yang kurang dibanding siswa yang mendapatkan pendidikan bagus tentu memiliki tingkat pengetahuan yang tinggi. Umur juga mempunyai pengaruh yang tinggi terhadap pengetahuan daya tangkap seseorang, semakin berkembangnya umur maka siswa semakin berkembang terhadap daya tangkap dan pola berfikir. Lingkungan juga mempunyai peran dalam pengetahuan seseorang, misalnya ketika lingkungan tersebut baik dalam segi pendidikan akan berdampak pada seseorang tersebut dalam pengetahuan dibanding dengan orang yang berada dilingkungan yang tidak mementingkan

pendidikan. Sosial budaya mempengaruhi pengetahuan seseorang. Seseorang yang sering berlatih akan mempunyai pengalaman yang baik, hal itu akan berdampak pada tingkat pengetahuan.

Dari beberapa pernyataan ahli diatas dapat kita simpulkan bahwa pengetahuan adalah kemampuan seseorang dalam mengingat suatu hal dan dapat mempresentasikannya ke obyek lain. Sebagai contoh seseorang mempunyai pengalaman membuat kerajinan tangan anyaman, obyek tersebut dapat mempresentasikan bagaimana tahap-tahap membuat anyaman kepada obyek lain. Sedangkan didalam pengetahuan itu mempunyai beberapa tingkatan mulai dari mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi/ mencipta.

B. Hakikat Ekstrakurikuler

1. Pengertian Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar kelas dan di luar pelajaran (kurikulum) untuk menumbuhkan potensi sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki peserta didik baik berkaitan dengan aplikasi ilmu pengetahuan yang didapatkannya maupun dalam pengertian khusus untuk membimbing peserta didik dalam mengembangkan potensi dan bakat yang ada dalam dirinya melalui kegiatan-kegiatan wajib maupun pilihan.

Berdasarkan pernyataan Subagiyo (2003:23) ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di sekolah untuk memperkaya wawasan pengetahuan dan

kemampuan yang telah dimiliki siswa dari berbagai bidang studi. Depdiknas mengemukakan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan penguasaan bahan kajian dan pelajaran dengan alokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan kebutuhan.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, Ekstra adalah tambahan diluar yang resmi, sedangkan kurikuler adalah bersangkutan dengan kurikulum. Jadi ekstrakurikuler adalah kegiatan luar sekolah pemisah atau sebagian ruang lingkup pelajaran yang diberikan dipeguruan tinggi atau pendidikan menengah tidak merupakan bagian integral dari mata pelajaran yang sudah ditetapkan dalam kurikulum. Abdul Rachman Saleh mengemukakan bahwa program ekstrakurikuler merupakan kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan diluar jam pelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pengetahuan, pengembangan, bimbingan, dan juga kemampuan yang dimilikinya dari berbagai bidang studi.

Berdasarkan pernyataan diatas ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran sekolah dan bertujuan untuk memberikan informasi baru kepada peserta didik maupun meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bidang tertentu sesuai minat yang dimiliki oleh peserta.

2. Tujuan Ekstrakurikuler

Berdasarkan Surat Keputusan (SK) Menteri Pendidikan dan kebudayaan (Mendikbud) Nomor : 0461/U/1964 dan SK Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan menengah (Dirjen Dikdasmen) Nomor :

226/C/Kep/O/1992, kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu jalur pembinaan kesiswaan disamping jalur Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS), latihan kepemimpinan dan wawasan Wiyatamandala.

Berdasarkan kedua surat keputusan (SK) tersebut ditegaskan pula bahwa ekstrakurikuler sebagai bagian dari kebijaksanaan pendidikan secara menyeluruh mempunyai tugas pokok:

- a. memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa;
- b. mengenal hubungan antara berbagai mata pelajaran;
- c. menyalurkan bakat dan minat;
- d. melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya.

Berdasarkan pernyataan Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan (1987) kegiatan ini menjadi salah satu unsure penting dalam membangun kepribadian murid. Seperti tujuan pelaksanaan ekstrakurikuler sebagai berikut.

- a. Kegiatan ekstrakurikuler harus meningkatkan kemampuan siswa beraspek kognitif, afektif dan psikomotor.
- b. Mengembangkan bakat dan minat siswa dalam upaya pembinaan pribadi menuju pembinaan maupun seutuhnya yang positif.
- c. Dapat mengetahui, mengenal serta membedakan antara hubungan satu pelajaran dengan pelajaran lainnya.

Berdasarkan hal-hal diatas, dapat disimpulkan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran yang mempunyai tujuan untuk dapat menjadi wadah siswa dalam mempelajari dan mengembangkan minat

bakatnya. Selain untuk mengembangkan minat dan bakat kegiatan ekstrakurikuler diharapkan dapat membangun karakter serta kepribadian siswa.

3. Ekstrakurikuler Olahraga

Berdasarkan pernyataan Yuyun Ari & Fitria dwi (2015:2) Kegiatan ekstrakurikuler olahraga adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam sekolah yang berfungsi untuk mawadahi dan mengembangkan potensi, minat dan bakat siswa. Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler diartikan sebagai kegiatan pendidikan diluar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah/madrasah (Direktorat Pembinaan SMA, 2010: 76). Kegiatan ekstrakurikuler olahraga merupakan salah satu kegiatan yang dilaksanakan dalam rangka pembinaan siswa.

4. Fungsi Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga

Berdasarkan pernyataan Yuyun Ari & Fitria dwi (2015:3-4) Kegiatan pengembangan ekstrakurikuler olahraga mempunyai banyak fungsi dalam mendidik peserta didik atau olahragawan. Fungsi kegiatan ekstrakurikuler sebagai berikut.

a. Pengembangan

Kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas peserta didik sesuai dengan potensi, bakat dan

minatny. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga di sekolah secara otomatis akan mengembangkan potensi dan bakat dari olahragawan sekolah. Kreativitas para peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga akan tersalurkan secara positif sehingga kegiatan ekstrakurikuler olahraga dapat berfungsi sebagai pengembangan peserta didik.

b. Sosial

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga juga dapat memberikan komunitas tersendiri bagi para pesertanya karena di didalamnya terjadi interaksi-interaksi sosial. Pengakuan status social bagi para peserta ekstrakurikuler olahraga merupakan sebuah penghargaan social yang tinggi bagi peserta didik. Interaksi social yang muncul dalam kegiatan ekstrakurikuler olahraga dapat memberikan ruang untuk mengembangkan kemampuan dan tanggung jawab sosial peserta didik.

c. Rekreatif

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga dapat bersifat rekreatif meskipun tujuannya secara umum ialah prestasi. Namun, tidak menutup kemungkinan peserta didik memanfaatkannya sebagai kegiatan waktu luang dan bukan untuk prestasi. Peserta didik mengembangkan suasana rileks, mengembirakan dan menyenangkan yang menunjang proses pengembangan.

d. Persiapan Karir

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga berfungsi untuk persiapan karier. Hal ini terutama terjadi pada peserta didik yang mempunyai cita-cita menjadi

olahragawan professional. Pengakuan publik pada olahragawan berprestasi membuat olahragawan lebih mudah dalam memperoleh pekerjaan, Hal itu juga mendorong peserta didik mengembangkan karier melalui olahraga.

Berdasarkan hal diatas, dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler olahraga adalah kegiatan olahraga yang dilakukan oleh siswa di luar jam sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan minat dan bakat mereka dalam cabang olahraga tertentu. Selain untuk mengembangkan minat dan bakat kegiatan ekstrakurikuler olahraga dapat berfungsi dalam aspek rekreatif, sosial dan persiapan karir siswa.

C. Hakikat Hoki

1. Definisi Hoki

Berdasarkan pernyataan Joko Purwanto (2004:1-2) Hoki merupakan permainan antara dua regu yang dipimpin oleh wasit. Permainan Hoki menggunakan stik dan bola, untuk memperebutkan bola para pemain tidak diperkenankan menggunakan stik, badan, tangan dan kaki untuk menghalangi lawan. Permainan Hoki menggunakan stik dan bola, untuk memperebutkan bola para pemain tidak diperkenankan menggunakan stik, badan, tangan dan kaki untuk menghalangi lawan. Permainan hoki diikuti oleh kedua tim masing-masing 11 orang dan terdapat 1 kiper pada setiap tim tersebut. Cara memenangkan permainan ini dengan cara mencetak angka/gol sebanyak-banyaknya dan tidak kemasukan goal melebihi angka/goal yang dicetak oleh tim tersebut.

Berdasarkan pernyataan Primadi Tabrani (2002: 1) hoki adalah suatu permainan yang dimainkan antara dua regu yang setiap regunya memegang sebuah tongkat bengkok yang disebut *stick* untuk menggerakkan, menggiring, mengontrol dan memukul bola. Bentuk permainan hoki hampir sama dengan sepak bola, yaitu membuat gol pada gawang lawan. Permainan hoki tidak menggunakan kaki untuk menggerakkan, menggiring ataupun mengontrol bola melainkan menggunakan *stick*.

Pada permainan Hoki lapangan jumlah pemain yang utama dua puluh dua (22) orang untuk 2 team dengan komposisi 20 pemain dan 2 penjaga gawang, kemudian ukuran lapangan yang di gunakan memiliki panjang 91,40 meter dan lebar 55 meter (FIH, 2015: 54). Dalam permainannya hoki dipimpin oleh 2 orang wasit yang berada disamping lapangan. Kedua wasit ini bertugas dengan patokan “Rules of Hockey 2007-2008” yang diadopsi oleh induk organisasi hoki internasional yaitu IHF dan dipakai oleh Persatuan Hoki Seluruh Indonesia untuk diterapkan didalam pertandingan hoki yang ada di Indonesia.

Permainan hoki adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim dengan menggunakan peralatan untuk dapat memainkannya seperti stick dan bola dengan dipimpin oleh 2 wasit sebagai pengadil permainan. Untuk memenangkan permainan ini tim harus mencetak angka/gol sebanyak-banyaknya dalam setiap pertandingan. Wasit sebagai pengadil pertandingan

memiliki *rules of hokey* 2007-2008 yang berguna untuk menjadi pedoman/patokan wasit untuk memimpin pertandingan.

a. Peraturan Permainan Hoki

Peraturan Hoki Berdasarkan sumber “*Rules of hokey* 2007-2008” yang diterjemahkan oleh akiputra.sutar (2007:10-35), meliputi: 1) lapanganpermainan; 2) komposisi seluruh tim; 3) kapten tim; 4) pakaian dan peralatan pemain; 5) pertandingan dan hasil; 6) memulai dan dimulainya lagi pertandingan; 7) bola keluar lapangan; 8) metode terciptanya gol; 9) tata cara bermain: pemain; 10) tata cara bermain: penjaga gawang; 11) tata cara bermain: wasit; 12) penalti/hukuman; 13) prosedur pelaksanaan penalti/hukuman; 14) hukuman personal. Berikut ini penjelasan dari masing-masing peraturan tersebut.

1) Lapangan permainan

- a) Lapangan permainan berbentuk empat persegi panjang, panjang 91. 40 meter dan lebar 55,00 meter.
- b) Garis samping (*side line*) menandai batas lapangan yang lebih panjang; garis belakang (*back line*) menandai batas lapangan yang lebih pendek
- c) Garis gawang (*goal line*) adalah bagian dari garis-belakang (*back-line*) di antara tiang gawang (*goal post*).
- d) Garis 23 meter ditandai melintas dilapangan pada jarak 22,90 meter dari masing-masing garis belakang (*back line*)

- e) Daerah yang disebut *circle* ditandai di dalam lapangan sekitar gawang dan berhadapan dengan garis tengah garis-belakang (*back-line*)
- f) Titik pinalti (*penalty spot*) berdiameter 150 mm ditandai di depan bagian tengah masing-masing gawang dengan jarak 6,40 meter dari tepi dalam garis-gawang (*goal-line*)
- g) Lebar seluruh garis adalah 75 mm dan merupakan bagian dari lapangan permainan.
- h) Tinggi tiang bendera (*flag post*) antara 1,20 meter sampai dengan 1,50 meter ditempatkan pada masing-masing sudut lapangan.
- i) Gawang ditempatkan diluar lapangan permainan pada bagian tengah dan menyentuh masing-masing garis-belakang (*back line*).

2) Komposisi Seluruh Tim

- a) Maksimum 11 pemain dari setiap tim yang bertanding selama pertandingan.
- b) Setiap tim mempunyai seorang penjaga gawang dalam lapangan atau bermain hanya dengan pemain lapangan (*field player*). Setiap tim boleh bermain dengan:
 - (1) penjaga gawang dengan hak istimewa menjaga dengan mengenakan peralatan pelindung yang lengkap yang terdiri dari sekurang-kurangnya pelindung kepala (*headgear*), pelindung kaki penjaga gawang (*legguard*) dan pelindung telapak kaki penjaga gawang (*kicker*) dan kaos dengan warna yang berbeda;

(2) penjaga gawang dengan hak istimewa menjaga gawang dengan mengenakan hanya pelindung kepala (*headgear*) dan kaos dengan warna yang berbeda; atau;

(3) hanya pemain lapangan (*field player*) dan tidak ada pemain dengan hak istimewa menjaga gawang dan dimana tidak ada satu pemain pun yang menggunakan pelindung kepala atau kaos dengan warna yang berbeda.

Tim boleh mengganti antara pilihan-pilihan tersebut dalam melakukan pergantian, seperti sebagai berikut.

c) Setiap tim diperbolehkan untuk mengganti dari pemainnya sendiri yang tidak berada dilapangan, yang meliputi:

(1) pergantian diperbolehkan setiap saat kecuali pada saat dimulainya *penalty corner* sampai dengan selesai; selama waktu tersebut , pergantian pemain hanya diperbolehkan untuk penjaga gawang petahan yang cidera atau yang dilarang bermain;

(2) tidak ada pembatasan jumlah pemain yang diperbolehkan untuk digantikan pada saat yang bersamaan atau beberapa kali pemain tersebut diperbolehkan untuk menggantikan dan digantikan;

(3) pergantian pemain hanya diperbolehkan setelah pemain yang digantikan telah meninggalkan lapangan;

(4) pergantian pemain tidak diperbolehkan untuk pemain yang sedang dilarang bermain;

- (5) setelah menyelesaikan waktu larangan bermain, pemain tersebut diperbolehkan untuk digantikan tanpa harus terlebih dahulu kembali ke lapangan;
 - (6) seluruh pemain lapangan (*field player*) harus meninggalkan atau memasuki lapangan untuk tujuan pergantian dalam jarak 3 meter dari garis-tengah (*centre line*) disatu sisi lapangan yang telah disepakati oleh seluruh wasit;
 - (7) seluruh penjaga gawang diperbolehkan untuk meninggalkan dan memasuki lapangan untuk proses pergantian didekat gawang yang mereka jaga;
 - (8) waktu pertandingan diberhentikan hanya untuk proses pergantian penjaga gawang yang menggunakan peralatan pelindung yang lengkap tetapi tidak untuk proses pergantian yang lain.
- d) Untuk tujuan pergantian pemain, *penalty corner* berakhir ketika:
- (1) terjadinya goal;
 - (2) penyerang melakukan pelanggaran;
 - (3) bola melintas keluar lebih dari 5 meter dari daerah *circle*;
 - (4) bola melintas keluar dari daerah *circle* untuk yang kedua kalinya;
 - (5) bola dimainkan melewati garis-belakang (*back-line*) dan tidak diberikan *penalty corner*;
 - (6) petahan melakukan kesalahan dan *penalty corner* yang lain tidak diberikan;
 - (7) diberikan *penalty stroke*;
 - (8) diberikan *bully*.

Jika diberikan lagi *penalty corner*, pergantian pemain tidak boleh dilaksanakan sampai dengan *penalty corner* tersebut telah selesai.

- e) Seluruh pemain lapangan (*field player*) yang meninggalkan lapangan untuk keperluan perawatan cedera, penyegaran diri, untuk mengganti peralatan atau untuk beberapa alasan lainnya selain untuk pergantian pemain diperbolehkan untuk kembali memasuki lapangan diantara daerah 23 meter.
- f) Tidak ada seorang pun selain seluruh pemain lapangan (*field player*), seluruh penjaga gawang dan seluruh wasit yang diperbolehkan berada di lapangan pertandingan tanpa izin dari wasit yang bertugas.
- g) Seluruh pemain yang berada didalam dan diluar lapangan pertandingan berada dibawah wewenang seluruh wasit termasuk pada masa istirahat/ paruh waktu (*half time*).
- h) Pemain yang cedera atau mengalami pendarahan harus meninggalkan lapangan pertandingan kecuali adanya alasan medis yang mencegah gal tersebut dan tidak boleh kembali lagi ke lapangan pertandingan sebelum lukanya benar-benar yang telah tertutup; seluruh pemain tidak boleh menggunakan pakain/ kostum yang ternoda darah.

3) Kapten Tim

- a) Satu pemain dari masing-masing tim harus ditunjuk sebagai kapten.
- b) Kapten pengganti harus ditunjuk ketika kapten dilarang bermain.
- c) Seluruh kapten harus menggunakan pita-lengan yang mudah dikenali atau benda pembeda lain yang serupa pada lengan bagian atas atau bahu.
- d) Seluruh kapten bertanggung jawab atas perilaku seluruh pemainnya dalam tim mereka dan bertanggung jawab untuk memastikan bahwa pergantian di tim mereka dilaksanakan dengan benar. Hukuman personal (*personal penalty*) akan diberikan jika seorang kapten tidak dapat melaksanakan tanggung jawab tersebut.

4) Pakaian dan Peralatan Pemain

Peraturan pertandingan yang disediakan oleh FIH memberikan informasi persyaratan tambahan mengenai pakaian, peralatan pribadi dan iklan pemain. Silahkan merujuk juga kepada peraturan yang dibuat oleh Federasi Kontinental (*Continental Federation*) dan asosiasi Nasional, sebagai berikut.

- a) Seluruh pemain lapangan (*field player*) dalam satu tim harus mengenakan pakaian seragam.
- b) Seluruh pemain tidak boleh mengenakan sesuatu yang dapat membahayakan pemain lain. Seluruh pemain lapangan (*field player*):
 - (1) diperbolehkan untuk mengenakan sarung tangan sebagai alat pelindung yang tidak memperbesar ukuran normal tangan mereka secara signifikan;

- (2) dianjurkan agar mengenakan pelindung tulang kering, pergelangan kaki dan lutut;
 - (3) diperbolehkan selama pertandingan dengan alasan medis untuk mengenakan topeng muka (*face mask*) berbahan halus lebih disukai transparan atau putih tetapi kalau tidak yang berwarna gelap yang berbentuk kacamata plastik (contohnya kacamata dengan bingkai yang lembut dengan lensa plastik); alasan medis tersebut harus diperiksa oleh petugas yang berwenang dan pemain tersebut harus menyadari tentang implikasi yang tepat bermain dengan kondisi medis;
 - (4) diperbolehkan mengenakan topeng muka (*face mask*) berbahan halus lebih disukai transparan atau putih tetapi kalau tidak yang berwarna gelap yang cocok dengan muka pada saat situasi mempertahankan *penalty corner* atau *penalty stroke* selama waktu pelaksanaan *penalty corner* atau *penalty stroke*;
 - (5) tidak diperbolehkan menggunakan pelindung kepala atau (*headgear*) topeng muka (*face mask*) atau penutup kepala lainnya dalam keadaan lainnya.
- c) Seluruh penjaga gawang harus mengenakan pelindung badan bagian atas, kaos atau semacam bahan, dengan warna yang berbeda dengan warna yang dipakai oleh kedua belah tim.
- d) seluruh penjaga gawang harus mengenakan:
- (1) peralatan pelindung yang terdiri dari sekurang-kurangnya pelindung kepala (*headgear*), pelindung kaki penjaga gawang (*legguard*) dan pelindung

telapak kaki penjaga gawang (*kicker*) kecuali ketika melaksanakan *penalty stroke*. atau, jika tim telah memilih pilihan ini;

- (2) hanya pelindung kepala. Pelindung kepala dalam hubungannya dengan helm yang memberikan perlindungan terhadap keseluruhan wajah secara permanen dan menutupi keseluruhan kepala dan tenggorokan disarankan untuk dikenakan oleh penjaga gawang.

Berikut ini hanya diperbolehkan untuk digunakan oleh penjaga gawang yang menggunakan peralatan yang lengkap: pelindung badan (*body*), lengan bagian atas (*upper arm*), siku (*elbow*), lengan bagian bawah (*forearm*), tangan (*hand*) dan paha (*thigh*), pelindung tungkai penjaga gawang (*legguard*) dan pelindung telapak kaki penjaga gawang (*kicker*)

- e) Pakaian atau peralatan pelindung yang secara signifikan memperbesar ukuran normal dari badan atau daerah perlindungan penjaga gawang tidak diperbolehkan.

- f) Tongkat pemukul (*stick*) memiliki bentuk yang tradisional dengan pegangan dan kepala melengkung yang rata pada bagian sisi kirinya, seperti berikut:

- (1) Tongkat pemukul (*stick*) harus halus dan tidak boleh memiliki bagian yang kasar dan tajam.

- (2) Termasuk segala pelindung tambahan yang dipergunakan, tongkat pemukul (*stick*) harus bisa melewati sebuah lingkaran dengan diameter bagian dalam sebesar 51 mm.
- (3) Lengkungan sepanjang tongkat pemukul (*stick*) bagian pengeruk (*rake*) atau bagian busur (*bow*) harus memiliki bagian yang halus tanpa putus sepanjang keseluruhan bagian yang panjang, harus terdapat sepanjang sisi permukaan (*face side*) Atau sisi belakang tongkat pemukul (*stick*) tetapi tidak kedua-duanya dan tidak lebih dari 25 mm.
- (4) Tongkat pemukul (*stick*) harus sesuai dengan spesifikasi yang telah disepakati oleh Dewan Peraturan Hoki (*Hokey Rules Board (HRB)*)
- g) Bola berbentuk bulat, keras dan berwarna putih (wana lainya yang telah disepakati) sepanjang warnanya kontras dengan permukaan lapangan permainan). Spesifikasi terperinci mengenai tongkat pemukul (*stick*), bola dan peralatan penjaga gawang diberikan dalam suatu bagian yang terpisah pada bagan akhir peraturan ini

5) Pertandingan dan Hasil

a) Pertandingan terdiri dari dua babak masing masing selama 35 menit dan masa istirahat/paruh waktu selama 5 menit. Babak dan masa istirahat dapat disepakati oleh kedua belah tim kecuali ditentukan dalam peraturan-peraturan untuk kompetensi tertentu.

b) Tim yang paling banyak menciptakan gol menjadi pemenangnya; jika tidak ada gol yang diciptakan atau jika kedua tim menciptakan gol yang

samadengan jumlah yang sama, pertandingan dinyatakan seri. Informasi mengenai waktu tambahan dan kompetisi *penalty stroke* sebagai cara untuk mencapai hasil atau suatu pertandingan yang dinyatakan seri tercakup dalam peraturan-peraturan pertandingan yang disediakan oleh Kantor FIH.

6) Mulai dan Dimulainya Kembali Pertandingan

a) Sebuah koin diundi:

- (1) tim yang menang undian dapat memilih posisi gawang untuk menyerang dibabak pertama dari pertandingan tersebut atau memulai pertandingan dengan melakukan pukulan tengah (*center pass*);
- (2) jika tim yang menang undian memilih posisi gawang untuk menyerang di babak pertama dari pertandingan tersebut, tim lawan yang memulai pertandingan;
- (3) jika tim yang menang undian memilih untuk memulai pertandingan, tim lawan memilih posisi gawang, untuk menyerang dibabak pertama dari pertandingan tersebut.

b) Pergantian arah permainan pada babak kedua pertandingan.

c) Pukulan tengah (*center pass*) dilakukan:

- (1) untuk memulai pertandingan oleh seorang pemain dari tim yang menang undian jika mereka memilih pilihan ini; kalau tidak oleh seorang pemain dari tim lawan;

- (2) untuk memulai pertandingan setelah masa istirahat, oleh seorang pemain dari tim yang tidak melakukan pukulan tengah (*center pass*) untuk memulai pertandingan;
- (3) setelah terjadinya gol oleh pemain dari tim lawan yang kemasukan/diberikan gol. *Bully* dilakukan untuk memulai kembali suatu pertandingan ketika waktu atau permainan telah diberhentikan karena terjadinya kecelakaan atau karena alasan lainya dan tidak dikenakan *penalty*/hukuman;
- (4) *bully* dilakukan di dekat lokasi dimana bola berada ketika permainan diberhentikan tetapi tidak boleh dalam jarak 15 meter dari garis-belakang (*back-line*);
- (5) bola diletakan antara satu pemain dari masing-masing tim yang saling berhadapan dimana gawang mereka pertahankan berada disebelah kanan mereka;
- (6) kedua pemain tersebut memulai dengan tongkat pemukul (*stick*) mereka masing-masing menyentuh permukaan lapangan disebelah kanan bola dan kemudian saling memukul (*tap*) bagian yang rata dari tongkat pemukul (*stick*) mereka secara bersamaan sebanyak satu kali diatas bola, setelah itu pemain yang manapun diperbolehkan untuk memainkan bola tersebut;
- (7) seluruh pemain lainya harus berada sekurang-kurangnya 5 meter dari bola.
 - d) Pukulan bebas (*free hit*) yang dilakukan oleh petahan dalam jarak 15 meter dari depan bagian garis-gawang (*goal-line*) untuk memulai kembali

pertandingan ketika penalty stroke telah diselesaikan dan tidak ada gol yang diciptakan atau diberhentikan.

7) Bola Keluar Lapangan

- a) Bola keluar dari permainan apabila bola tersebut secara keseluruhan melewati garis-samping (*side-line*) atau garis-belakang (*back-line*).
- b) Permainan dimulai kembali oleh pemain tim yang tidak menyentuh bola atau memainkan bola sebelum bola tersebut keluar dari permainan.
- c) Ketika bola keluar melewati garis-samping (*side-line*), permainan dimulai kembali di tempat dimana bola tersebut melewati garis, dan tata cara pelaksanaan pukulan bebas (*free hit*) dapat diberlakukan.
- d) Ketika bola keluar melewati garis-belakang (*back-line*) dan tidak ada gol yang terjadi, maka:
 - (1) apabila dimainkan oleh penyerang, permainan dimulai kembali dengan bola diletakkan sampai jarak 15 meter dari dan sejajar dengan garis dimana bola tersebut melewati garis-belakang (*back-line*) dan tata cara pelaksanaan pukulan bebas (*free hit*) dapat diberlakukan;
 - (2) apabila secara tidak sengaja dimainkan oleh petahan atau dibelokan arah (*deflect*) oleh penjaga gawang, permainan dimulai kembali dengan bola diletakkan pada sebuah tanda dengan jarak 5 meter dari sudut lapangan pada garis-samping (*side-line*) yang terdekat dari tempat dimana bola tersebut melewati garis-belakang (*back-line*) dan tata cara pelaksanaan pukulan bebas (*free hit*) dapat diberlakukan.

(3) Apabila dimainkan dengan sengaja oleh seorang petahan, kecuali dibelokkan arah (*deflect*) oleh penjaga gawang, permainan dimulai kembali oleh *penalty corner*

8) Metode Terciptanya Gol

a) Gol tercipta apabila bola dimainkan di dalam *circle* oleh penyerang dan tidak keluar dari *circle* sebelum melintasi sepenuhnya garis-gawang (*goal-line*) dan berada di bawah tiang silang (*cross-bar*). Bola dapat dimainkan oleh petahan atau menyentuh badan mereka sebelum atau setelah dimainkan dalam *circle* oleh seorang penyerang.

b) Gol tercipta apabila gol diciptakan melalui *penalty stroke*.

9) Tata Cara Bermain

Seluruh pemain diharapkan untuk bersikap bertanggung jawab pada kesempatan, sebagai berikut.

a) Pertandingan dimainkan antara dua tim dengan jumlah pemain yang berada di dalam lapangan tidak lebih dari sebelas pemain setiap tim pada saat yang bersamaan.

b) Seluruh pemain yang berada di dalam lapangan harus memegang tongkat pemukul (*stick*) masing-masing dan tidak boleh menggunakannya untuk cara yang berbahaya. Seluruh pemain tidak boleh mengangkat tongkat pemukul (*stick*) mereka melewati kepala pemain lainya.

c) Seluruh pemain tidak boleh menyentuh, memegang atau mengganggu pemain lainya atau tongkat pemukul (*stick*) mereka atau pakaian mereka.

- d) Seluruh pemain tidak boleh menakut-nakuti atau menghalangi pemain lain.
- e) Seluruh pemain tidak diperkenankan untuk memainkan bola dengan bagian belakang tongkat pemukul (*stick*).
- f) Seluruh pemain tidak boleh memukul dengan bukulan forehan (*forehand*) keras dengan menggunakan bagian tepi tongkat pemukul (*stick*). Disini tidak melarang penggunaan bagian tepi tongkat pemukul (*stick*) pada pukulan forehan (*forehand*) pada saat tindakan yang terkontrol waktu menghadang (*tackle*) pada saat menaikan bola dalam keadaan terkontrol melewati tongkat pemukul (*stick*) lawan atau melewati penjaga gawang yang terbaring diatas lapangan atau pada saat menggunakan mendorong jauh (*long pushing*) sepanjang lapangan. Penggunaan bagian tepi tongkat pemukul (*stick*) pada pukulan backhand (*backhand*) telah dikembangkan sebagai keahlian teknik dan diperbolehkan selama tunduk pada situasi berbahaya.
- g) Seluruh pemain tidak boleh memainkan bola dengan menggunakan bagian apapun dari tongkat pemukul (*stick*) ketika bola berada lebih tinggi daripada bahu kecuali untuk petahan yang diijinkan menggunakan tongkat pemukul (*stick*) untuk menghentikan atau membelokan arah (*deflect*) pukulan kearah gawang pada ketinggian apapun.

Saat meyelamatkan suatu pukulan kearah gawang, petahan tidak perlu dihukum apabila tingkat pemukul (*stick*)-nya tidak bergerak atau melintas ke arah bola pada saat berusaha untuk memberhentikan atau

membelokkan arah (*deflect*) pukulan. Hanya jika bola tersebut benar-benar dipukul ketika berada lebih tinggi daripada bahu dan gol berhasil digagalkan, *penalty stroke* harus diberikan.

Apabila petahan berusaha untuk menghentikan atau membelokkan arah (*deflect*) bola yang mengarah ke gawang yang sebenarnya tidak akan terciptanya gol. Segala cara penggunaan tongkat pemukul (*stick*) pada ketinggian diatas bahu harus dihukum oleh *penalty corner* dan bukan *penalty stroke*. Apabila terjadi permainan yang berbahaya akibat dilakukannya penghentian atau pembelokan arah (*deflection*) secara sah, maka harus diberikan *penalty corner*.

- h) Seluruh pemain tidak boleh memainkan bola dengan cara yang berbahaya atau dengan suatu cara yang dapat mengarah kepada pemain yang berbahaya. Bola dianggap berbahaya apabila bola tersebut mengakibatkan pemain lain untuk melakukan gerakan mengelak secara benar. Hukuman akan diberikan di tempat terjadinya tindakan yang mengakibatkan bahaya.
- i) Seluruh pemain tidak boleh dengan sengaja mengangkat bola dengan melakukan gerakan memukul (*hit*) kecuali melakukan pukulan kearah gawang. Gerakan memukul (*hit*) bola naik harus diputuskan secara eksplisit apabila hal tersebut dilakukan dengan sengaja atau tidak. Bukanlah suatu pelanggaran apabila melakukan gerakan memukul (*hit*) bola naik secara tidak sengaja, termasuk pada saat pukulan bebas (*free hit*), dibagian manapun dari lapangan, kecuali apabila hal tersebut berbahaya.

Apabila bola terangkat lebih tinggi dari tongkat pemukul (*stick*) atau badan lawan yang berada dipermukaan lapangan, walaupun berada dalam *circle*, maka hal tersebut diperbolehkan, kecuali jika dianggap berbahaya. Seluruh pemain diperbolehkan untuk/menangkat bola dengan cara melakukan gerakan mengibaskan (*flick*) atau gerakan menyekop (*scoop*) dengan ketentuan bahwa hal tersebut tidak berbahaya. Melakukan gerakan mengibaskan (*flick*) atau gerakan menyekop (*flick*) dihadapan lawan dalam jarak 5 meter dianggap sebagai tindakan yang berbahaya. Apabila lawan dengan jelas berlari kearah pukulan atau kearah penyerang tanpa berusaha memainkan bola dengan tongkat pemukul (*stick*)-nya, mereka harus dihukum karena permainan berbahaya.

- j) Seluruh pemain tidak boleh mendekat sampai jarak 5 meter dari lawan yang sedang menerima bola naik yang akan mendarat, sampai akhirnya bola tersebut telah diterima, terkontrol dan berada di atas permukaan lapangan. Penerima awal berhak atas bola tersebut. Apabila tidak jelas siapakah penerima awal, pemain dari tim yang mengangkat bola tersebut harus memperbolehkan pihak lawan untuk menerima bola tersebut.
- k) Seluruh pemain lapangan (*field player*) tidak boleh menghentikan, menendang, mendorong, mengambil, melempar atau membawa bola dengan menggunakan bagian apapun dari badan mereka bukanlah suatu pelanggaran apabila bola mengenai kaki, tangan atau badan pemain lapangan (*field player*). Pemain hanya melakukan pelanggaran apabila

mereka dengan sengaja menggunakan tangannya, kaki atau badan untuk memainkan bola tersebut atau jika mereka, kecuali bila pemain tersebut atau tim mereka mendapatkan keuntungan dari hal tersebut. Tidak dianggap terjadi suatu pelanggaran apabila bola mengenai tangan yang sedang memegang tongkat pemukul (*stick*) tetapi sebaliknya akan dianggap suatu pelanggaran apabila terlebih dahulu mengenai tongkat pemukul (*stick*).

- 1) Seluruh pemain tidak boleh menghalangi lawan yang sedang berusaha untuk memainkan bola. Pemain dianggap menghalangi apabila:
 - (1) membelakangi arah lawan;
 - (2) secara fisik merintanginya mengenai tongkat pemukul (*stick*) atau badan lawan;
 - (3) menutupi bola dari suatu gerakan menghadang (*tackle*) yang benar dengan menggunakan tongkat pemukul (*stick*) atau bagian apapun dari badan mereka;
 - (4) pemain yang tidak bergerak pada saat menerima bola diperbolehkan untuk menghadap ke arah manapun;
 - (5) pemain yang sedang menguasai bola diperbolehkan untuk bergerak ke arah manapun dengan bola tersebut kecuali menabrakan badannya ke arah lawan;
 - (6) pemain yang berlari didepan atau menghalangi lawan dengan maksud untuk menghentikan mereka yang sedang bermain dengan benar atau berusaha memainkan bola dapat dianggap menghalangi (ini adalah

gerakan menghalangi oleh pihak ketiga (*third party obstruction*) atau gerakan menghalangi dengan membayang-bayangi (*shadow obstruction*). Hal ini berlaku juga penyerang berlari melintasi atau menghalangi petahan (termasuk penjaga gawang) pada saat dilaksanakannya *penalty corner*.

- m) Seluruh pemain tidak boleh melakukan gerakan menghadang (*tackle*) kecuali dalam posisi memainkan bola tanpa melakukan kontak badan.
- n) Seluruh pemain tidak boleh dengan sengaja memasuki gawang yang sedang dijaga oleh lawan mereka atau berlari ke belakang gawang.
- o) Seluruh pemain tidak boleh memaksa lawan untuk melakukan kesalahan dengan tidak sengaja. Memainkan bola dengan secara jelas dan sengaja ke arah bagian badan manapun dari lawan dapat dihukum sebagai suatu usaha menciptakan kesalahan yang dibuat-buat (*manufacture an offence*). Memaksa lawan dengan maksud untuk menghalangi (sering kali semakin dipertegas dengan berlari ke arah lawan atau dengan mengayunkan tongkat pemukul (*stick*) juga harus dihukum.
- p) Seluruh pemain tidak boleh mengganti tongkat pemukul (*stick*)-nya pada saat diberikannya dan sampai diselesaikannya *penalty corner* kecuali apabila tongkat pemukul (*stick*) tersebut tidak lagi memenuhi spesifikasi tongkat pemukul (*stick*).
- q) Seluruh pemain tidak boleh melempar benda apapun atau peralatan ke arah lapangan, ke arah bola, atau ke arah pemain lainnya, wasit atau orang lain.

r) Seluruh pemain tidak boleh menunda permainan demi untuk mendapatkan keuntungan karena terbuangnya waktu.

10) Tata Cara Bermain : Penjaga Gawang

a) Penjaga gawang

(1) yang mengenakan peralatan pelindung yang terdiri dari sekurang-kurangnya pelindung kepala, pelindung kaki penjaga gawang (*legguard*) dan pelindung telapak kaki penjaga gawang (*kicker*) tidak boleh terlibat dalam pertandingan diluar daerah 23 meter pertahanannya, kecuali pada saat melaksanakan *penalty stroke*;

(2) yang mengenakan hanya pelindung kepala saja tidak boleh terlibat dalam pertandingan diluar daerah 23 meter pertahanannya pada saat mengenakan pelindung kepala tetapi boleh saja melepaskan Pelindung kepala tersebut dan terlibat dalam pertandingan didaerah mana saja sepanjang lapangan;

(3) pelindungan kepala harus dikenakan pada saat mempertahankan *penalty corner* atau *penalty stroke*.

b) Ketika bola berada di dalam *circle* yang dipertahankan dan pada saat memegang tongkat pemukul (*stick*), penjaga gawang diperbolehkan untuk:

(a) mempergunakan tongkat pemukul (*stick*)-nya, peralatan pelindung atau bagian manapun dari badanya untuk mendorong jauh bola, membelokan arah bola (*deflect*) (ke segala arah termasuk melewati garis-belakang [*back-line*] atau memberhentikan bola; Penjaga gawang diijinkan untuk

menggunakan kedua tanganya (*hands*), kedua lenganya (*arms*), atau bagian lain dari badanya (*body*) untuk menjauhkan (*move away*) bola tetapi hanya sebatas tindakan penyelamatan terciptanya gol saja dan bukan untuk mendorong bola dengan kuat saja sehingga melintas jauh;

(b) menggunakan tongkat pemukul (*stick*), telapak kaki, pelindung kaki penjaga gawang (*kicker*), kaki atau pelindung kaki penjaga gawang (*legguard*) untuk mendorong bola dengan keras.

c) Penjaga gawang tidak boleh berbaring diatas bola.

d) Ketika bola berada diluar *circle* yang dipertahankan, penjaga gawang hanya diperbolehkan untuk memainkan bola dengan tongkat pemukul (*stick*).

11) **Tata Cara Bermain : Wasit**

a) Dua wasit mengontrol jalannya pertandingan, menerapkan peraturan dan menjadi hakim permainan yang *fair* (*fair play*).

b) Masing-masing wasit memiliki tanggung jawab yang utama setiap keputusannya di dalam setengah bagian lapangan masing-masing selama berlansungnya pertandingan.

c) Masing-masing wasit bertanggung jawab atas setiap keputusannya pada saat pukulan tercipta bebas (*free hit*) di dalam *circle*, *penalty corner*, *penalty stroke*, dan terciptanya gol di dalam setengah bagian lapangan.

d) Seluruh wasit bertanggung jawab untuk membuat catatan tertulis mengenai gol yang tercipta atau yang diberikan dan juga atas kartu peringatan atau kartu skorsing yang digunakan.

e) Seluruh wasit bertanggung jawab untuk memastikan bahwa keseluruhan waktu permainan telah dimainkan dan untuk menyatakan berakhirnya waktu dari masing-masing babak permainan dan untuk penyelesaian *penalty corner* apabila suatu babak permainan diperpanjang.

f) Seluruh wasit meniup peluit untuk:

- (1) memulai dan mengakhiri masing-masing babak permainan;
- (2) memula *bully*;
- (3) melaksanakan *penalty*/hukuman;
- (4) memulai dan mengakhiri *penalty stroke*;
- (5) menyatakan terciptanya gol;
- (6) memulai kembali pertandingan setelah terciptanya atau diberikan gol;
- (7) menghentikan pertandingan setelah pada pelaksanaan *penalty stroke* tidak terciptanya atau diberikan gol;
- (8) menghentikan pertandingan untuk pergantian penjaga gawang dan memulai kembali pertandingan setelah diselesaikanya pergantian tersebut;
- (9) menghentikan pertandingan untuk alasan lainya dan memulai kembali pertandingan;
- (10) menyatakan, apabila diperlukan, bahwa bola telah sepenuhnya meninggalkan lapangan.

g) Seluruh wasit tidak boleh memberikan instruksi kepelatihan selama pertandingan.

h) Apabila bola mengenai wasit , orang yang tidak berwenang atau benda bebas (*loose object*) yang berada di lapangan, maka permainan tetap berlanjut.

12) Penalti/Hukuman

a) Keuntungan (*advantage*): penalty/hukuman diberikan hanya ketika pemain atau tim telah dirugikan oleh lawan yang telah melanggar peraturan. Apabila pemberian penalti/hukuman tidak memberikan keuntungan (*advantage*) terhadap tim yang tidak melanggar peraturan, permainan tetap berlanjut.

b) Pukulan bebas (*free hit*) diberikan kepada tim lawan:

(1) untuk pelanggaran yang dilakukan oleh pemain manapun di daerah 23 meter;

(2) untuk pelanggaran yang dilakukan oleh penyerang di daerah 23 meter pertahanan tim lawan;

(3) untuk pelanggaran yang tidak disengaja yang dilakukan oleh petahan di daerah 23 meter pertahanannya sendiri.

c) *Penalty stroke* diberikan:

(1) untuk pelanggaran yang dilakukan oleh petahan dalam *circle* yang tidak mencegah kemungkinan terciptanya gol;

(2) untuk pelanggaran yang disengaja di dalam *circle* oleh petahan terhadap lawannya yang tidak menguasai bola atau mempunyai kesempatan untuk memainkan bola;

- (3) untuk pelanggaran yang disengaja oleh petahan di luar *circle* tetapi masih di dalam dari 23 meter pertahanannya sendiri;
- (4) dengan sengaja memainkan bola melewati garis-belakang (*back-line*) oleh petahan. Penjaga gawang diperbolehkan untuk *deflect* (membelokkan arah) bola dengan menggunakan tongkat pemukul (*stick*)-nya, peralatan pelindung atau bagian apapun dari badan mereka ke arah manapun termasuk melewati garis-belakang (*back-line*);
- (5) pada saat bola masuk ke dalam pakaian atau peralatan pemain ketika berada di dalam daerah *circle* pertahanannya.

d) *Penalty stroke* diberikan:

- (1) untuk pelanggaran oleh petahan di dalam *circle* yang mencegah kemungkinan terciptanya gol;
- (2) untuk pelanggaran yang disengaja di dalam *circle* oleh petahan terhadap lawan yang menguasai bola atau memiliki kesempatan untuk memainkan bola:
- (3) untuk petahan yang secara berulang kali melewati garis-belakang (*back-line*) sebelum diperbolehkan untuk melakukan hal tersebut pada saat pelaksanaan *penalty corner*.

e) Apabila ada pelanggaran lain atau kelakuan buruk (*misconduct*) sebelum penalti /hukuman yang diberikan dapat dilaksanakan:

- (1) pukulan bebas (*free hit*) dapat dimajukan sampai jarak 10 meter, pukulan bebas (*free hit*) untuk penyerang tidak dapat dimajukan sampai kedalam circle:
- (2) *penalty* / hukuman yang lebih berat dapat diberikan:
- (3) hukuman personal (*personal penalty*) dapat diberikan:
- (4) *penalty*/hukuman dapat berbalik apabila sejumlah pelanggaran dilakukan oleh tim yang pertama kali diberikan *penalty*/ hukuman tersebut.

13) Prosedur Pelaksanaan *Penalty*/Hukuman

a) Lokasi dari pukulan bebas (*free hit*)

- (1) pukulan bebas (*free hit*) dilakukan di dekat tempat terjadinya pelanggaran:
 - (a) di dekat berarti masih dalam jarak permainan (*playing distance*) dari tempat dimana pelanggaran tersebut terjadi dan tidak ada keuntungan signifikan yang akan diperoleh karenanya;
 - (b) lokasi dimana pukulan bebas (*free hit*) dilakukan harus lebih tepat posisinya pada saat berada dalam daerah 23 meter terutama pada saat pelanggaran terjadi di dekat *circle*;
 - (c) pukulan bebas (*free hit*) untuk tim penyerang dengan jarak yang sangat dekat diluar *circle* tidak boleh dilakukan dengan gerakan menyeret/ menarik (*drag*) ke dalam *circle*; bola tersebut harus terlepas dari tongkat pemukul (*stick*) sebelum memasuki *circle*.
- (2) pukulan bebas (*free hit*) yang diberikan di luar circle untuk petahan dengan jarak 15 meter dari garis-belakang (*back-line*) dilakukan pada jarak

- sampai dengan 15 meter dari garis-belakang (*back-line*) searah dengan tempat terjadinya pelanggaran, sejajar dengan garis-samping (*side-line*);
- (3) pukulan bebas (*free hit*) yang diberikan di dalam *circle* untuk petahan dapat dilakukan di daerah mana saja di dalam *circle* atau pada jarak sampai dengan 15 m dari garis-belakang (*back-line*) searah dengan tempat terjadinya pelanggaran, sejajar dengan garis-samping (*side-line*).
- b) Prosedur pelaksanaan pukulan bebas (*free hit*), pukulan tengah (*center pass*) dan menempatkan bola kembali ke dalam permainan setelah bola keluar dari lapangan:
- (1) bola harus diam ditempat;
- (2) bola didorong (*push*) dan harus bergerak setidaknya 100 mm sebelum pemain lain dari tim yang melakukan dorongan bebas (*free push*) diperbolehkan untuk memainkannya; gerakan ‘menyeret/menarik’ (*dragging*) digunakan untuk memainkan bola pada saat melakukan dorongan bebas (*free push*) tidak boleh berakibat dimainkannya bola sebanyak 2 kali;
- (3) setelah memainkan bola, pemain yang melakukan dorongan (*free push*) tidak boleh memainkan bola lagi atau mendekati bola tersebut dalam jarak permainan (*playing distance*) sampai dengan bola tersebut telah dimainkan oleh pemain lainnya;

- (4) pemain lawan sekurang-kurangnya berjarak 3 meter dari bola; apabila ada pemain yang berdiri dalam jarak 5 meter dari bola tetapi tidak mempengaruhi permainan, dorongan bebas (*free push*) tidak perlu ditunda;
- (5) ketika dorongan bebas (*free push*) diberikan untuk penyerang dalam jarak 3 meter dari *circle*, seluruh pemain selain daripada pemain yang melakukan pukulan bebas (*free hit*) harus sekurang-kurangnya berjarak 3 meter dari bola.

c) Pada saat pelaksanaan *penalty corner*:

- (1) bola diletakkan pada garis-belakang (*back-line*) didalam *circle* sekurang-kurangnya berjarak 10 meter dari tiang gawang (*goalpost*) di sisi manapun dari gawang yang dipilih oleh tim penyerang;
- (2) penyerang mendorong (*push*) atau memukul (*hit*) bola tanpa dengan sengaja menaikan bola;
- (3) penyerang yang melakukan gerakan mendorong (*push*) atau gerakan memukul (*hit*) dari garis-belakang (*back-line*) setidaknya salah satu kakinya harus berada diluar lapangan;
- (4) penyerang lainnya harus berada dilapangan, di luar *circle* dengan tongkat pemukul (*stick*), tangan dan kaki tidak menyentuh permukaan dalam *circle*;
- (5) tidak satu pun petahan atau penyerang selain penyerang yang melakukan gerakan mendo (*push*) atau gerakan memukul (*hit*) dari garis-belakang

- (*back-line*) diperbolehkan berada dalam jarak 5 meter dari bola pada saat gerakan mendorong (*push*) atau gerakan memukul (*hit*) tersebut dilakukan;
- (6) tidak lebih lima petahan, termasuk penjaga gawang apabila ada, harus berada di belakang garis-belakang (*back-line*) dengan tongkat pemukul (*stick*), tangan dan kaki tidak menyentuh permukaan di dalam lapangan; jika tim yang mempertahankan penalty corner telah memilih untuk bermain hanya dengan pemain lapangan (*field player*) saja, tidak satupun petahan yang berkenaan dengan hal tersebut diatas mempunyai hak istimewa sebagai penjaga gawang;
- (7) petahan lainnya harus berada dibelakang garis-tengah (*centre-line*) lapangan
- (8) sampai bola dengan telah dimainkan, tidak satupun penyerang selain daripada yang melakukan gerakan mendorong (*push*) atau gerakan memukul (*hit*) dari garis belakang (*back-line*) diperbolehkan untuk memasuki *circle* dan tidak satu pun petahan yang diperbolehkan untuk melewati garis-tengah (*centre-line*) atau garis-belakang (*back-line*);
- (9) setelah memainkan bola, penyerang yang melakukan gerakan mendorong (*push*) atau gerakan memukul (*hit*) dari garis-belakang (*back-line*) tidak boleh memainkan bola lagi atau mendekati bola dalam jarak permainan (*playing distance*) dari bola tersebut sampai dengan bola tersebut telah dimainkan oleh pemain lainnya;

- (10) suatu gol tidak dapat tercipta sampai dengan bola tersebut telah melintas keluar *circle*;
- (11) apabila pukulan pertama ke arah gawang (*first shot at goal*) adalah gerakan memukul (*hit*) (dan bukan merupakan gerakan mendorong (*push*), gerakan mengibaskan (*flick*) atau gerakan menyekop (*scoop*), bola melewati garis gawang (gawang-line), atau berada dalam suatu jalur yang dapat mengakibatkan bola tersebut melintas garis-gawang [*goal-line*], pada suatu ketinggian yang tidak lebih dari 460 mm tinggi dari papan belakang (*backboard*) sebelum adanya pembelokan arah (*deflection*) untuk menciptakan gol;
- (12) untuk pukulan kedua dan seterusnya ke arah gawang (*hit at the goal*) dan untuk gerakan mengibaskan (*flick*), membelokan arah (*deflection*) dan gerakan menyekop (*scoop*), diperbolehkan untuk mengangkat bola setinggi apapun sepanjang tidak berbahaya;
- (13) peraturan *penalty corner* tidak lagi berlaku apabila bola melewati lebih dari 5 meter *circle*.
- (14) pertandingan diperpanjang pada paruh waktu (*half-time*) dan waktu penuh (*full time*) untuk memungkinkan diselesaikannya *penalty corner* atau *penalty corner* selanjutnya atau *penalty stroke*; untuk tujuan ini, *penalty corner* dianggap selesai ketika:
- (1) gol tercipta;
 - (2) penyerang melakukan pelanggaran;

- (3) bola melewati lebih dari 5 meter di luar circle;
- (4) bola keluar dari *circle* untuk kedua kalinya;
- (5) bola dimainkan melewati garis-belakang (*back-line*) dan tidak diberikan *penalty corner*;
- (6) petahan melakukan pelanggaran yang tidak menghasilkan *penalty corner* lainnya;
- (7) diberikanya *penalty stroke*; apabila permainan diberhentikan pada saat dilaksanakannya *penalty corner* karena terjadinya cedera atau karena alasan lain dan sebaliknya *bully* diberikan, *penalty corner* harus dilaksanakan kembali.

d) Pada saat pelaksanaan *penalty stroke*:

- (1) waktu dan permainan diberhentikan ketika *penalty stroke* diberikan;
- (2) semua pemain yang berada dilapangan selain daripada pemain yang melaksanakan *penalty stroke* dan petahan harus berdiri diluar daerah 23 meter dan tidak boleh mempengaruhi pelaksanaan *penalty stroke* tersebut;
- (3) bola diletakkan di titik penalti;
- (4) pemain yang melaksanakan *penalty corner* harus berdiri dibelakang dan berada dalam jarak permainan (*playing distance*) dari bola tersebut sebelum memulai permainan *playing stroke*;
- (5) pemain yang melaksanakan *penalty stroke* harus berdiri dengan kedua kakinya di atas garis-gawang (*goal line*) dan tidak boleh meninggalkan

garis gawang (*goal line*) atau mengerjakan kaki yang manapun sampai bola telah dimainkan;

(6) jika pemain yang mempertahankan *penalty corner* adalah penjaga gawang, mereka harus mengenakan pelindung kepala (*headgear*), jika pemain yang mempertahankan (*penalty stroke*) sebaliknya bermain dalam permainan sebagai pemain lapangan (*field player*), mereka boleh mengenakan topeng muka (*face mask*) saja sebagai pelindung;

(7) peluit ditiup pada saat pemain melaksanakan *penalty stroke* dan pemain yang mempertahankan *penalty stroke* berada pada posisinya;

(8) pemain yang melaksanakan *penalty stroke* tidak boleh melaksanakannya sampai peluit telah ditiup;

(9) pemain yang melaksanakan *penalty stroke* tidak melakukan gerakan berpura-pura dalam memainkan bola;

(10) pemain yang melaksanakan *penalty stroke* hanya boleh memainkan bola satu kali saja selanjutnya tidak boleh mendekati bola ataupun pemain yang mempertahankan *penalty stroke*

e) *Penalty stroke* selesai apabila

(1) goal tercipta dan diberikan;

(2) bola berhenti di dalam *circle*, tersangkut peralatan penjaga gawang, tertahan penjaga gawang atau keluar dari *circle*.

f) Untuk pelanggaran pada saat pelaksanaan *penalty stroke* :

- (1) oleh pemain yang melaksanakan *penalty stroke* : pukulan bebas (*free hit*) diberikan kepada petahan;
- (2) apabila pemain yang mempertahankan *penalty stroke* mencegah terciptanya gol tetapi pemain tersebut bergerak meninggalkan garis-gawang (*goal-line*) atau menggerakkan salah satu kakinya terlebih dahulu sebelum bola telah dimainkan : *penalty stroke* akan dilaksanakan kembali;
- (3) untuk pelanggaran lainya oleh pemain yang mempertahankan *penalty stroke* yang mencegah terciptanya gol: gol diberikan;
- (4) untuk pelanggaran yang dilakukan oleh pemain yang mempertahankan *penalty stroke* yang mencegah terciptanya gol : *penalty stroke* dilaksanakan kembali;
- (5) untuk *penalty stroke* pelanggaran yang dilakukan oleh pemain dari tim petahan dan gol tidak tercipta : dilaksanakan kembali;
- (6) untuk pelanggaran yang dilakukan oleh pemain dari tim penyerang dan gol tercipta : *penalty stroke* dilaksanakan kembali

14) Hukuman Personal (*Personal Penalties*)

- a) Untuk seluruh pelanggaran, pemain yang melakukan pelanggaran dapat:
 - (1) diberikan teguran (yang dinyatakan secara lisan);
 - (2) peringatan (yang dinyatakan dengan kartu hijau);
 - (3) dilarang bermain sementara sekurang-kurangnya 5 menit dari waktu permainan (yang dinyatakan dengan kartu kuning); selama setiap kali larangan bermain sementara untuk pemain yang masuk atau keluar

lapangan, tim yang melakukan pelanggaran bermain dengan dikurangi satu pemain;

(4) dilarang bermain seterusnya dari pertandingan yang sedang berlangsung (yang dinyatakan dengan kartu merah); untuk larangan bermain seterusnya, tim yang melakukan pelanggaran bermain untuk sisa waktu pertandingan dengan dikurangi satu pemain; hukuman personal (*personal penalties*) dapat diberikan sebagai tambahan terhadap hukuman yang bersangkutan.

b) Pemain yang dilarang bermain sementara harus tetap berada di tempat yang sudah ditunjukkan sampai diperbolehkan kembali melanjutkan permainan oleh wasit yang melarang pemain tersebut.

c) Pemain yang dilarang bermain sementara diperbolehkan untuk bergabung kembali dengan tim mereka pada saat/paruh waktu (*half time*) namun setelah itu mereka kembali ke tempat yang telah ditunjukkan untuk menyelesaikan masa larangan bermain sementara.

d) Jangka waktu larangan bermain sementara dapat diperpanjang untuk karena kelakuan buruk (*misconduct*) yang dilakukan pemain tersebut pada saat larangan bermain sementara.

e) Pemain yang dilarang bermain seterusnya harus meninggalkan lapangan dan area sekelilingnya.

D. Karakteristik Siswa

Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki di SMP N 1 Mlati memiliki minat yang tinggi terhadap permainan hoki, hal ini di perkuat dengan penelitian Rohmat pada tahun 2017 menghasilkan faktor instrinsik 40, 52 % sedangkan faktor ekstrinsik sebanyak 59, 48 %.

E. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peraturan Futsal Peserta Ekstrakurikuler Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah Yogyakarta” oleh Rinanda Dwi Tanjung Putro pada tahun 2017. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah cabang olahraga, peraturan yang berbeda dan sampel penelitian. Sementara teknik pengambilan data memiliki persamaan yaitu dengan menggunakan angket
2. Penelitian yang berjudul “Minat Siswa Kelas VII Mengikuti Ekstrakurikuler Hoki di SMP N 1 Mlati Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017” oleh Rohmat pada tahun 2017. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terdapat pada fokus penelitian. Peneliti memfokuskan tentang tingkat pengetahuan siswa terhadap peraturan hoki sedangkan penelitian yang dilakukan Rohmat memfokuskan pada minat siswa mengikuti ekstrakurikuler hoki, sedangkan sampel penelitiannya sama yaitu SMP Negeri 1 Mlati Sleman.

3. Penelitian yang berjudul “Tingkat Kebugaran Jasmani Peserta Ekstrakurikuler Hoki di SMP Negeri 1 Mlati Tahun Ajaran 2015/2016” oleh Rizky Septianto pada tahun 2016. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada fokus penelitian. Penelitian Rizky Septianto memfokuskan pada tingkat kebugaran jasmani sedangkan peneliti memfokuskan pada tingkat pengetahuan siswa terhadap peraturan hoki, sedangkan sampel penelitiannya sama yaitu SMP Negeri 1 Mlati Sleman.

F. Kerangka Berfikir

Tingkat pengetahuan siswa terhadap peraturan hoki masih sangat minim, hal itu disebabkan karena siswa belum lama mempelajari permainan hoki dan pengetahuan siswa mengenai peraturan permainan hoki masih sangat umum seperti cara memukul bola, peralatan yang digunakan, cara memenangkan pertandingan dan jumlah pemain sedangkan peraturan hoki yang benar Berdasarkan “*Rules of Hokey 2007-2008*” masih belum dipelajari oleh siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Berdasarkan pernyataan Arikunto (2013: 3) “deskriptif” berasal dari istilah bahasa Inggris *to describe* yang berarti memaparkan atau menggambarkan sesuatu hal, misalnya keadaan kondisi, situasi, peristiwa, kegiatan, dan lain-lainya. Desain penelitian yang adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini akan mendeskripsikan tentang pengetahuan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki terhadap peraturan permainan hoki di SMP N 1 Mlati, Kabupaten Sleman.

B. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Deskripsi Lokasi

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Mlati yang beralamat di Sangrahan, Tirtoadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55251. Pelaksanaan pengambilan data juga dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mlati.

2. Waktu Penelitian

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan selama satu hari yaitu pada hari Rabu 15 Juli 2018 pukul 15.00-16.00 WIB. Pengambilan data tersebut diukur menggunakan Tes Pengetahuan Peraturan Permainan Hoki.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Berdasarkan pernyataan Sugiyono (1999: 22) populasi adalah wilayah generalisasi yang terjadi atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian saya adalah peserta ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Mlati yang berjumlah 30 siswa dengan jumlah 18 laki-laki dan 12 perempuan.

2. Sampel Penelitian

Penelitian ini menggunakan *total sampling*, artinya seluruh siswa yang berjumlah 15 siswa tersebut digunakan sebagai subjek (responden) penelitian. Siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler hoki di SMP N 1 Mlati dengan jumlah peserta, kelas 7 sebanyak 5 anak, dan kelas 8 sebanyak 5 anak dan kelas 9 sebanyak 10 anak dengan jumlah keseluruhan 5 anak.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan pernyataan Sugiyono (2015: 60), variable penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu tingkat pengetahuan peraturan hoki di SMP Negeri 1 Mlati.

Adapun definisi operasional variabel penelitian adalah tingkat pengetahuan yang dimiliki peserta ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Mlati yang

diukur menggunakan Tes Pengetahuan Peraturan Permainan Hoki, Untuk mengukur peserta menggunakan model soal angket salah/benar.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1) Instrumen Penelitian

Instrumen yang dipergunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta terhadap peraturan hoki menggunakan bentuk tes salah benar (B-S). Berdasarkan pernyataan Widoyoko (2009: 266) bentuk tes benar atau salah adalah tes yang butir-butir soalnya mengharuskan siswa mempertimbangkan suatu pertanyaan yang benar atau salah. Pertanyaan yang disajikan di buat sendiri dan mengacu pada instrument yang telah ada.

Berdasarkan pernyataan Sutrisno Hadi (1991: 7) dalam menyusun instrumen, dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

a. Mendefinisikan konstrak

Adalah langkah pertama yang membatasi variable yang akan diukur. Dalam Penelitian ini adalah tingkat pengetahuan peraturan permainan hoki, Yaitu mengukur seberapa baik tingkat pengetahuan siswa dalam peraturan bermain hoki. pembelajaran ekstrakurikuler hoki merupakan penyaluran minat dan bakat siswa di bidang olahraga.

b. Menyidik faktor

Tingkat pengetahuan termasuk dalam ranah kognitif. Level pengetahuan mempunyai kata operasional domain kognitif versi baru ada 5 antara lain: mengetahui, mendefinisikan, mengingat kembali, memilih, dan

mendaftar. Peneliti mengambil kata operasional “memilih” sebagai faktor instrument, karena paling sesuai dengan instrument tes yaitu bentuk tes benar atau salah (B-S).

Langkah selanjutnya adalah membuat indikator yang mengkonstrak variabel tingkat pengetahuan peraturan hoki dalam “*Rules of Hokey* “ 2007-2008 yang mengadopsi dari *internasional Hokey Federation* ada 14 pasal atau indikator peraturan bermain hoki, seperti sebagai berikut.

- 1) Lapangan permainan
- 2) Komposisi seluruh tim
- 3) Kapten tim
- 4) Pakaian dan peralatan pemain
- 5) Pertandingan dan hasil
- 6) Memulai dan dimulainya lagi pertandingan
- 7) Bola keluar lapangan
- 8) Metode terciptanya gol
- 9) Tata cara bermain : pemain
- 10) Tata cara bermain : penjaga gawang
- 11) Tata cara bermain : wasit
- 12) Penalti / hukuman
- 13) Prosedur pelaksanaan penalti / hukuman
- 14) Hukuman personal

c. Menyusun butir-butir pertanyaan

Masing-masing *indikator* berisi 3 butir soal dengan kisi-kisi tes sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen

Variabel	Faktor	Butir Soal
Tingkat Pengetahuan Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Hoki Terhadap Peraturan permainan di SMP Negeri 1 Mlati	Lapangan Permainan	1,2,3
	Komposisi Seluruh Tim	4,5,6
	Kapten Tim	7,8,9
	Pakaian dan Peralatan Permainan	10,11,12
	Pertandingan dan Hasil	13,14,15
	Mulai dan Dimulainya Kembali Pertandingan	16,17,18
	Bola Keluar Lapangan	19,20,21
	Metode Terciptanya Gol	22,23,24
	Tata Cara Bermain: Pemain	25,26,27
	Tata Cara Bermain: Penjaga Gawang	28,29,30
	Tata Cara Bermain: Wasit	31,32,33
	Penalti/ Hukuman	34,35,36
	Prosedur Pelaksanaan penalty	37,38,39
	Hukuman Personal	40,41,42

F. Validitas Angket

Validitas angket dilaksanakan pada tanggal 03 Agustus 2018 dengan validator Dra. Sri Mawarti, M.Pd dan Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or sebagai ahli hoki hal ini diperkuat karena mereka adalah pengampu mata kuliah hoki di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY. Pada nomor soal 3, 7, 11 dan 22 dilakukan perbaikan yang mendasar sehingga soal menjadi lebih mudah

dicerna oleh subyek penelitian. Setelah dilakukannya beberapa perbaikan menghasilkan angket yang layak untuk dilakukannya penelitian dan telah disetujui oleh Dra. Sri Mawarti, M.Pd dan Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or dengan beberapa perbaikan sesuai saran yang telah diberikan.

G. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang baik sebelum digunakan untuk mengambil data seharusnya diuji terlebih dahulu sebagai alat pengumpul data yang baik dan sesuai. Dengan adanya hal tersebut maka instrumen perlu diuji coba untuk menguji validitas dan reabilitas instrument yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman dari responden. Berdasarkan pernyataan Suharsimi Arikunto (2006: 167) bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman instrumen. Apakah responden tidak menemukan kesulitan dalam menangkap maksud peneliti. Subyek yang dijadikan uji coba adalah peserta yang juga mengikuti kegiatan ekstrakurikuler hoki di SMP N 1 Mlati.

Setelah dilakukannya validasi oleh ahli angket kemudian disebar untuk di uji cobakan . Responden uji coba angket yaitu 15 peserta ekstrakurikuler hoki. Untuk mengukur validitas angket sebagai instrumen menggunakan rumus *person product moment* dengan bantuan aplikasi spss versi 16 *for windows*. Dengan taraf signifikan 5% dan $df (n-2) = 15-2 = 13$. Semua butir pertanyaan dikatakan valid apabila r hitung $> 0,44$.

Berdasarkan data yang telah ada sebanyak 12 butir soal dinyatakan tidak valid yaitu pada nomer 10, 14, 17, 19, 21, 22, 23, 30, 31, 33, 34, dan 42. 30

butir soal yang dinyatakan valid.

H. Uji Realibilitas

Reabilitas dapat menunjukkan bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian. Berdasarkan pernyataan Sugiyono (2006:354, mengungkapkan bahwa secara internal reabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Berdasarkan data uji coba yang telah ada dari 15 responden disimpulkan bahwa instrumen tes tingkat pengetahuan peraturan hoki adalah *reliable*. Hal ini disampaikan Sugiyono (2011:184), bahwa suatu instrumen dinyatakan *reliable* bila koefisien realibilitas minimal 0,60. Sedangkan hasil uji realibilitas untuk instrumen ini adalah 0,962 dengan Hasil yang tersebut instrumen ini dinyatakan *reliable*.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diawali dengan memberikan surat izin penelitian dari pihak fakultas kepada Kepala SMP Negeri 1 Mlati. Ketika izin sudah didapat, kepala sekolah meminta salah satu guru membimbing peneliti dalam melakukan penelitian. Peneliti diarahkan untuk minta izin dan berkoordinasi dengan pelatih ekstrakurikuler dalam melakukan penelitian. Pelatih ekstrakurikuler hoki memberikan izin pada waktu hari ekstrakurikuler berlangsung, sebelum ekstrakurikuler berjalan peneliti diperbolehkan untuk memberikan soal tes yang hendak diberikan kepada siswa serta mendokumentasikannya.

J. Teknik Analisis Data

Berdasarkan pernyataan Sugiyono (2015: 27) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif, maka setiap jawaban dari data pertanyaan diberi skor. Adapun alternatif jawaban dan skornya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor
Jawaban Benar	1
Jawaban Salah	0

Jika benar mendapatkan nilai 1 dan 0 untuk jawaban salah.

Kemudian untuk mencari nilai total dengan cara, sebagai berikut.

table 3: Rumus Penentuan Nilai

$$\frac{NT : JB \times 10}{3}$$

Keterangan :

NT : Nilai Total

JB : Jawaban Benar

Penyimpulan menggunakan skala ordinal. Berdasarkan pernyataan Iqbal Hasan (2002: 27) skala ordinal di mana penomoran objek / kategori disusun menurut besarnya, yaitu dari tingkat terendah ke tingkat tertinggi atau

sebaliknya dengan jarak/rentang yang tidak harus sama dan dimasukkan ke dalam lima kategori: sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

Tabel 4. Kategori Penilaian

No	Kategori Penilaian	Skor
1	Sangat Baik	80 – 100
2	Baik	65 – 79
3	Cukup	55 – 64
4	Kurang	45 – 54
5	Sangat Kurang	0 – 44

Sumber: Iqbal Hasan (2002: 34)

Berdasarkan pernyataan Anas Sudijono (2010: 43), untuk mencari besarnya frekuensi relatif (persentase) dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 5. Rumus Penentuan Persentase

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

Keterangan :

P : Persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah Subjek

Setelah data dimiliki langkah selanjutnya dengan mengolahnya dengan menggunakan aplikasi Microsoft Office Excel 2007 untuk mengetahui hasil angket. Dalam pengolahan ini didapatkan hasil sesuai kemampuan responden dengan rumus=SUM untuk menjumlah dan rumus =N/F untuk menentukan presentase, Setelah mendapatkan hasil penelitian ini akan disajikan dalam bentuk diagram column.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul tingkat pengetahuan peserta yang mengikuti ekstrakurikuler hoki terhadap peraturan hoki di SMP N 1 MLATI diperoleh hasil dari subyek penelitian sebagai berikut sebanyak 11 peserta mempunyai tingkat pengetahuan yang sangat baik dan 4 peserta mempunyai tingkat pengetahuan yang baik.

Tabel 6. Penilaian kategori

Ordinal	Kategori	Frekuensi	Presentase
80 -100	SANGAT BAIK	11	73%
65-79	BAIK	4	27%
55-64	CUKUP	0	0%
45-54	KURANG	0	0%
0-44	SANGAT KURANG	0	0%
Total		15	100%



Gambar. 1 diagram column Tingkat Pengetahuan peserta yang mengikuti ekstrakurikuler hoki terhadap peraturan permainan di SMP N 1 Mlati

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa 73% peserta memiliki pengetahuan tentang peraturan permainan hoki yang “sangat baik”, 27% peserta memiliki pengetahuan yang “baik” dan tidak ada siswa yang memiliki pengetahuan pada kategori cukup, kurang atau sangat kurang.

B. Pembahasan

Berdasarkan data diatas dapat dianalisis bahwa sebesar 73% Peserta ekstrakurikuler di SMP N 1 Mlati sudah memiliki pengetahuan yang sangat baik terhadap peraturan hoki, namun ada 27% peserta ekstrakurikuler yang berada dikategori baik dan harus di tingkatkan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan peserta dalam peraturan hoki yang akan berdampak pada mereka

agar bermain hoki dengan baik dan benar.

Beberapa soal yang memiliki tingkat kesalahan yang tinggi berada pada kategori kurang antara lain pada nomor 2, 6 dan 7 Dengan diketahui sebagian besar kekurangan siswa mengenai pengetahuan peraturan hoki pada nomor soal tersebut, diharapkan akan menjadi perhatian khusus kepada pelatih. Indikator tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Soal nomor 2 (Lapangan Permainan)

Berdasarkan analisis diatas 47% peserta ekstrakurikuler hoki belum menguasai pengetahuan tentang ukuran lapangan, dalam peraturan yang ada dalam "*rules of Hokey 2007-2008*" Lapangan hoki memiliki panjang lapangan 91,40 meter dan lebar 55,00 meter.

2. Soal nomor 6 (Komposisi Seluruh Tim)

Berdasarkan analisis deskripsi di atas 47% peserta didik menjawab dengan salah mengenai pergantian pemain. Mengacu pada "*Rules of Hokey 2007-2008*" tim tidak dibatasi kuota pergantian pemain atau diperbolehkan mengganti pemain sesukanya.

3. Soal nomor 7 (Kapten Tim)

Berdasarkan analisis diatas peserta ekstrakurkuler hoki peraturan kapten timhal ini dibuktikan 63% peserta menjawab dengan salah. Padahal dalam peraturannya sudah jelas bahwa pemain yang memakai jersey yang berbeda adalah penjaga gawang bukan kapten tim. Diharapkan hasil yang telah

ada bisa menjadi bahan pelatih untuk dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai penalti/ hukuman khususnya yang terjadi di area *circle*.

Berdasarkan analisis peneliti faktor yang membuat peserta memiliki pengetahuan yang tinggi terhadap peraturan permainan hoki antara lain:

1) Faktor Motivasi diri sendiri

Didalam pelatihan ekstrakurikuler hoki yang diselenggarakan pihak sekolah yaitu SMP N 1 Mlati peserta memiliki antusias yang tinggi untuk olahraga hoki sendiri, hal ini terlihat dari analisis saya lakukan. Peserta datang lebih awal kemudian melakukan pemanasan secara mandiri. Selain itu peserta juga mempersiapkan peralatan yang akan dipergunakan seperti bola, stick dan gawang secara bersama-sama.

2) Faktor Pelatih

Pelatih Ekstrakurikuler hoki di SMP N 1 Mlati mempunyai pengalaman yang sangat baik pada olahraga hoki, Beliau adalah salah 1 atlit yang mempunyai potensi dan cara melatih yang menyenangkan. Banyak bibit-bibit potensial yang telah dicetak oleh bapak Wilian Dalton ini. Faktor ini yang menjadikan peserta dapat dengan mudah menerima dan menangkap ilmu yang disalurkan.

2) Faktor Lingkungan

Lingkungan yang berada didaerah Tirtoadi, Mlati, Sleman , DIY mempunyai potensi yang luar biasa dalam bidang olahraga hoki. Didesa ini dijuluki kampung hoki karena memiliki atlit-atlit hoki yang potensial

mengharumkan nama daerah baik untuk Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta maupun Indonesia. Desa Tirtoadi memiliki klub yang diisi oleh atlit-altit dari kampung mereka sendiri bernama amuba klub yang didirikan 16 Desember 2007 . Kegiatan ini dilakukan turun temurun dari generasi tahun 90an sampai generasi sekarang. Selain berlatih di kegiatan sekolah yaitu ekstrakurikuler sekolah peserta juga ikut bergabung dalam klub yang mayoritas mempunyai umur dan pengalaman yang jauh lebih banyak sehingga mendapatkan banyak pengetahuan tentang peraturan permainan hoki dari anggota klub tersebut.

3) Faktor pemerintah

Pemerintah Kabupaten Sleman melalui KONI Sleman mempunyai program jangka panjang untuk mencari bibit-bibit pemain hoki yang potensial dengan melakukan kerjasama oleh SMP N 1 Mlati. Fasilitas baik sarana maupun prasarana seperti gawang, *stick*, bola dan lain sebagainya telah diberikan untuk menunjang kemampuan para peserta ekstrakurikuler hoki. Program ini bertujuan untuk dapat mengharumkan Kabupaten Sleman dalam olahraga hoki.

4) Faktor pengalaman

Peserta ekstrakurikuler hoki di SMP N 1 Mlati mempunyai pengalaman bertanding yang cukup baik. Pada usia yang masih tergolong muda mereka diikuti sertakan dalam berbagai perlombaan baik diusia mereka maupun diusia diatas mereka. Selain mengasah mental mereka bertandingkegiatan ini secara

tidak langsung memberikan pengetahuan tentang peraturan permainan hoki yang benar.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Pada saat penelitian dilaksanakan, peneliti tidak menjelaskan pertanyaan dengan rinci sehingga dimungkinkan ada siswa yang kurang memahami pertanyaan yang ada.
2. Penelitian ini hanya dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mlati sehingga tidak bisa digeneralisasikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler mengenai peraturan hoki di SMP N 1 Mlati menghasilkan data sebagai berikut: 11 peserta (73%) berada di kategori sangat baik, 4 peserta (27%) berada di kategori baik. Pelatih sudah memberi pengetahuan tentang peraturan hoki sudah sangat baik, tetapi harus ditingkatkan lagi bagi peserta yang mempunyai pengetahuan yang masih sebatas baik guna meningkatkan pengetahuan yang akan berdampak pada prestasi peserta dalam olahraga hoki.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Penelitian ini menunjukkan 73% peserta ekstrakurikuler hoki memiliki pengetahuan yang sangat baik mengenai peraturan hoki. Tetapi, masih ada beberapa peserta didik kurang memiliki pengetahuan mengenai peraturan hoki. Dengan hasil ini pelatih diharapkan bisa meningkatkan pengetahuan peserta didik yang masih minim dalam rangka meningkatkan prestasi peserta didik dalam bermain hoki.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang diberikan adalah sebagai berikut.

1. Pelatih harus memberikan perhatian ekstra kepada peserta yang baru bergabung dengan tim ekstrakurikuler sehingga peserta baru tidak

tertinggal dari peserta yang sudah lama mempelajari olahraga hoki.

2. Peserta diharapkan lebih mempelajari peraturan hoki untuk menunjang prestasi dan kemampuan peserta itu sendiri dalam olahraga hoki.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S. (2015). *Management Of Student Develompment*. Riau: Yayasa Indragiri.
- Kusrini. (2006). *Sistem Pakar Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Mubarok, W. (2007) *Promosi Kesehatan sebuah Pengantar Proses BelajarMengajar dalam Pendidikan*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Rohmat. (2017). Minat Siswa Kelas VII Untuk Mengikuti Ekstrakurikuler Hoki di SMP N 1 Mlati Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016. *eprint.uny.ac.id*.
- Septianto, R. (2016). Tingkat Kebugaran Jasmani Peserta Ekstrakurikuler Di SMP N 1 MLATI SLEMAN Tahun Ajaran 2015/2016. *eprint.uny.ac.id*.
- Soekidjo, N. (2005). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subagiyo. (2003). *Penelitian Intra dan Ekstrakurikuler*. Malang: Meta Kata.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan KuantitatifKualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutar, O.A. (2007). Peraturan Permainan Hoki. *Persatuan Hoki SeluruhIndonesia*. 10-53.
- Wuryani, S.E. (1989). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo. Wibowo, Y.A. dan Andriyani, F.D. (2005). *Pengembangan Ekstrakurikuler Olahraga Sekolah*. Yogyakarta: UNY Press.

Lampiran 1. Angket Sebelum di Validasi

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pengetahuan anda.
3. Mohon setiap butir pernyataan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan dengan pengetahuan anda sesungguhnya.
4. Berilah tanda (X) pada alternatif jawaban yang dipilih.
B : Benar
S : Salah
5. Data yang anda isi akan kami rahasiakan.

Isilah data ini dengan benar :

1. Nama :
2. Kelas :
3. Umur :

No	Pernyataan	Benar	Salah
Lapangan Permainan			
1	Di permainan hoki Lapangan berbentuk lingkaran		X
2	Pada permainan hoki Panjang lapangan 91, 40 meter dan lebar 55,00 meter	X	
3	Pada permainan hoki jarak titik pinalti dengan gawang sejauh 6,40 meter	X	
Komposisi Seluruh Tim			
4	Pada permainan hoki Jumlah maksimal pemain 11	X	
5	Pada permainan hoki diperbolehkan memainkan 2 penjaga gawang sekaligus		X
6	Pada permainan hoki pergantian pemain maksimal 3x		X
Kaptain Tim			
7	Pada permainan hoki kaptain tim harus memakai warna <i>jersey</i> yang berbeda		X
8	Pada permainan hoki tim harus memiliki 1 orang kaptain	X	

No	Pernyataan	Benar	Salah
9	Pada permainan hoki hukuman personal akan diberikan apabila kaptain tidak melaksanakan tugasnya	X	
Pakaian dan Peralatan Pemain			
10	Pada permainan hoki seluruh pemain kecuali penjaga gawang harus mengenakan pakaian yang seragam	X	
11	Pada pertandingan hoki bentuk <i>stick</i> pemukul persegi		X
12	Pada pertandingan hoki seluruh penjaga gawang harus mengenakan pelindung kepala, pelindung kaki, pelindung telapak kaki	X	
Pertandingan dan Hasil			
13	Pada permainan hoki pertandingan terdiri dari 4 babak dengan masing-masing babak 10 menit		X
14	Pada permainan hoki tim yang paling banyak menciptakan gol menjadi pemenangnya	X	
15	Pada permainan hoki jika kedua tim menciptakan gol yang sama akan dilanjutkan dengan adu <i>penalty stroke</i>		X
Memulai dan Dimulainya Kembali pertandingan			
16	Pada permainan hoki tim yang memenangkan undian diperbolehkan untuk memilih posisi gawang	X	
17	Pada permainan hoki pergantian babak akan dimulai dengan <i>jumball</i>		X
18	Pada permainan hoki <i>bully</i> diberikan apabila permainan telah diberhentikan karena terjadi insiden		X
Bola Keluar Lapangan			
19	Pada permainan hoki <i>bully</i> diberikan apabila bola meninggalkan lapangan dari garis samping (<i>side line</i>)		X
20	Pada permainan hoki apabila bola meninggalkan garis belakang lapangan dan mengenai pemain petahan akan menghasilkan <i>penalty corner</i>	X	
21	Pada permainan hoki bola keluar permainan apabila keseluruhan melewati garis samping atau garis belakang	X	
Metode Terciptanya Gol			
22	Pada permainan hoki diperbolehkan mencetak gol langsung dari area pertahanannya sendiri		X

No	Pernyataan	Benar	Salah
23	Pada permainan hoki gol dapat tercipta apabila bola dimainkan di dalam <i>circle</i> oleh penyerang dan melintasi sepenuhnya garis gawang dan berada di bawah tiang silang	X	
24	Pada permainan hoki gol dapat diciptakan melalui <i>penalty stroke</i>	X	
Tata Cara Bermain: Pemain			
25	Pada permainan hoki seluruh pemain((field player) tidak diperbolehkan menghentikan, menendang, mendorong, mengambil, melempar, atau membawa bola dengan menggunakan bagian apapun dari badan mereka	X	
26	Pada permainan hoki seluruh pemain tidak boleh melempar benda apapun atau peralatan ke arah lapangan, ke arah bola, atau ke arah pemain lainnya, wasit atau orang lain	X	
27	Pada permainan hoki seluruh pemain tidak boleh menghalangi lawan yang sedang berusaha untuk memainkan bola	X	
Tata Cara Bermain: Penjaga Gawang			
28	Pada permainan hoki penjaga gawang diperbolehkan berbaring diatas bola		X
29	Pada permainan hoki penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangan diluar <i>circle</i>		X
30	Pada permainan hoki penjaga gawang wajib menggunakan peralatan pelindung yang terdiri dari sekurang-kurangnya pelindung kepala, pelindung kaki penjaga gawang [<i>legguard</i>] dan pelindung telapak kaki penjaga gawang [<i>kicker</i>]	X	
Tata Cara Bermain: Wasit			
31	Pada permainan hoki wasit bertugas untuk mengontrol jalannya pertandingan, menerapkan peraturan dan menjadi hakim permainan yang <i>fair (fair play)</i> .	X	
32	Pada permainan hoki wasit yang bertugas pada setiap pertandingan sebanyak 3 orang		X
33	Pada permainan hoki wasit tidak diperbolehkan untuk memberikan instruksi kepelatihan selama pertandingan	X	

No	Pernyataan	Benar	Salah
Penalty/ Hukuman			
34	Pada permainan hoki penalty/ hukuman diberikan hanya ketika pemain atau tim telah dirugikan yang berada didalam lapangan	X	
35	Pada permainan hoki pukulan bebas/ <i>free hit</i> diberikan ketika pemain dilanggar di area <i>circle</i>		X
36	pada permainan hoki apabila bola masuk kedalam pakaian atau peralatan pemain ketika didalam <i>circle</i> akan diberikan <i>penalty stroke</i>	X	
Prosedur Pelaksanaan Penalti			
37	Pada permainan hoki jarak pemain lawan dengan titik dilakukanya pukulan bebas / <i>free hit</i> adalah 5 meter		X
38	Pada permainan hoki prosedur pelaksanaan <i>penalty stroke</i> bola harus bergerak minimal 1 meter dari tempat semula		X
39	Pada permainan hoki prosedur <i>penalty stroke</i> pemain yang berada dilapangan selain daripada pemain yang melaksanakan <i>penalty stroke</i> dan petahan harus berdiri diluar daerah 23 meter dan tidak boleh mempengaruhi pelaksanaan <i>penalty stroke</i>	X	
Hukuman Personal			
40	Pemain yang mendapatkan kartu merah dilarang bermain dan harus meninggalkan lapangan permainan	X	
41	Pada permainan hoki pemain yang mendapatkan kartu kuning dilarang bermain selama 2 menit		X
42	Pada permainan hoki pemain yang dilarang bermain seterusnya harus meninggalkan lapangan dan area sekelilingnya	X	

Lampiran 2. Angket Sesudah di Validasi

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pengetahuan anda.
3. Mohon setiap butir pernyataan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan dengan pengetahuan anda sesungguhnya.
4. Berilah tanda (X) pada alternatif jawaban yang dipilih.

B : Benar

S : Salah

5. Data yang anda isi akan kami rahasiakan.

Isilah data ini dengan benar :

Nama :

Kelas :

Umur :

No	Pernyataan	Benar	Salah
Lapangan Permainan			
1	Lapangan permainan hoki berbentuk persegi panjang	X	
2	Lapangan hoki memiliki panjang lapangan 91,40 meter dan lebar 55,00 meter	X	
3	Jarak titik pinalti dengan gawang sejauh 7 meter		X
Komposisi Seluruh Tim			
4	Jumlah pemain pada permainan hoki 11	X	
5	Penjaga gawang pada permainan hoki memakai jersey yang berbeda	X	
6	Pergantian pemain pada permainan hoki maksimal 3x		X
Kapten Tim			
7	Kapten tim harus memakai warna <i>jersey</i> yang berbeda		X
8	Tim harus memiliki 1 orang kapten	X	
9	Hukuman personal akan diberikan apabila kapten tidak melaksanakan tugasnya	X	

Pakaian dan Peralatan Pemain			
10	Seluruh pemain kecuali penjaga gawang harus mengenakan pakaian yang seragam	X	
No	Pernyataan	Benar	Salah
11	Bentuk <i>stick</i> pemukul permainan hoki berbentuk persegi		X
12	Seluruh penjaga gawang harus mengenakan pelindung kepala, pelindung kaki, pelindung telapak kaki	X	
Pertandingan dan Hasil			
13	Pertandingan terdiri dari 4 babak dengan masing-masing babak 10 menit		X
14	Tim yang paling banyak menciptakan gol menjadi pemenangnya	X	
15	Jika kedua tim menciptakan gol yang sama akan dilanjutkan dengan adu <i>penalty stroke</i>		X
Memulai dan Dimulainya Kembali pertandingan			
16	Tim yang memenangkan undian diperbolehkan untuk memilih posisi gawang	X	
17	Pergantian babak akan dimulai dengan <i>jumball</i>		X
18	<i>Bully</i> diberikan apabila permainan telah diberhentikan karena terjadi insiden		X
Bola Keluar Lapangan			
19	<i>Bully</i> diberikan apabila bola meninggalkan lapangan dari garis samping (<i>side line</i>)		X
20	Ketika bola meninggalkan garis belakang lapangan dan mengenai pemain petahan akan menghasilkan <i>penalty corner</i>	X	
21	Bola keluar permainan apabila keseluruhan melewati garis samping atau garis belakang	X	
Metode Terciptanya Gol			
22	Diperbolehkan mencetak gol langsung dari area pertahanannya sendiri		X
23	Gol dapat tercipta apabila bola dimainkan di dalam <i>circle</i> oleh penyerang dan melintasi sepenuhnya garis gawang dan berada di bawah tiang silang	X	
24	Gol dapat diciptakan melalui <i>penalty stroke</i>	X	
Tata Cara Bermain: Pemain			
25	Seluruh pemain (<i>field player</i>) tidak diperbolehkan menghentikan, menendang, mendorong, mengambil, melempar, atau membawa bola dengan menggunakan bagian apapun dari badan mereka	X	

26	Seluruh pemain pada permainan hoki tidak boleh melempar benda apapun atau peralatan ke arah lapangan, ke arah bola, atau ke arah pemain lainnya, wasit atau orang lain	X	
No	Pernyataan	Benar	Salah
27	Seluruh pemain tidak boleh menghalangi lawan yang sedang berusaha untuk memainkan bola	X	
Tata Cara Bermain: Penjaga Gawang			
28	Penjaga gawang diperbolehkan berbaring diatas bola		X
29	Penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangan diluar <i>circle</i>		X
30	Penjaga gawang wajib menggunakan peralatan pelindung yang terdiri dari sekurang-kurangnya pelindung kepala, pelindung kaki penjaga gawang [<i>legguard</i>] dan pelindung telapak kaki penjaga gawang [<i>kicker</i>]	X	
Tata Cara Bermain: Wasit			
31	Wasit bertugas untuk mengontrol jalannya pertandingan, menerapkan peraturan dan menjadi hakim permainan yang <i>fair (fair play)</i> .	X	
32	Wasit yang bertugas pada setiap pertandingan sebanyak 3 orang		X
33	Wasit tidak diperbolehkan untuk memberikan instruksi kepelatihan selama pertandingan	X	
Penalty/ Hukuman			
34	Penalty/ hukuman diberikan hanya ketika pemain atau tim telah dirugikan yang berada didalam lapangan	X	
35	Pukulan bebas/ <i>free hit</i> diberikan ketika pemain dilanggar di area <i>circle</i>		X
36	Apabila bola masuk kedalam pakaian atau peralatan pemain ketika didalam <i>circle</i> akan diberikan <i>penalty stroke</i>	X	
Prosedur Pelaksanaan Penalti			
37	Jarak pemain lawan dengan titik dilakukanya pukulan bebas / <i>free hit</i> adalah 5 meter		X
38	Prosedur pelaksanaan <i>penalty stroke</i> bola harus bergerak minimal 1 meter dari tempat semula		X
39	Prosedur <i>penalty stroke</i> pemain yang berada dilapangan selain pemain yang melaksanakan <i>penalty stroke</i> dan petahan harus berdiri diluar daerah 23 meter dan tidak boleh mempengaruhi pelaksanaan	X	

40	Pemain yang mendapatkan kartu merah dilarang bermain dan harus meninggalkan lapangan permainan	X	
41	Pemain yang mendapatkan kartu kuning dilarang bermain selama 2 menit		X
No	Pernyataan	Benar	Salah
42	Pemain yang dilarang bermain seterusnya harus meninggalkan lapangan dan area sekelilingnya	X	

Lampiran 3. Validasi angket

Item-Total Statistics					
Butir Soal	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
soal_1	26.8667	92.838	.643	.921	VALID
soal_2	26.8000	92.743	.700	.921	VALID
soal_3	26.9333	92.638	.638	.921	VALID
soal_4	26.8000	93.600	.600	.922	VALID
soal_5	27.0000	92.714	.618	.921	VALID
soal_6	26.9333	92.924	.608	.921	VALID
soal_7	26.8000	93.886	.567	.922	VALID
soal_8	26.8667	91.981	.738	.920	VALID
soal_9	27.0000	93.571	.529	.922	VALID
soal_10	26.8000	98.600	.035	.927	TIDAK
soal_11	26.8000	92.457	.734	.920	VALID
soal_12	26.6000	96.686	.467	.923	VALID
soal_13	27.0000	92.571	.633	.921	VALID
soal_14	26.9333	104.067	-.503	.932	TIDAK
soal_15	26.7333	94.352	.572	.922	VALID
soal_16	26.6667	93.952	.740	.921	VALID
soal_17	26.8000	99.314	-.044	.927	TIDAK
soal_18	26.9333	91.495	.760	.920	VALID
soal_19	27.0000	97.571	.126	.926	TIDAK
soal_20	26.8667	92.410	.690	.921	VALID
soal_22	26.8667	98.552	.034	.927	TIDAK
soal_23	27.0667	97.924	.091	.927	TIDAK
soal_24	26.8000	92.457	.734	.920	VALID
soal_25	26.8667	93.410	.581	.922	VALID

Item-Total Statistics					
Butir Soal	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
soal_28	26.9333	91.495	.760	.920	VALID
soal_29	26.8667	92.838	.643	.921	VALID
soal_30	26.9333	97.781	.108	.926	TIDAK
soal_31	27.0000	101.143	-.220	.930	TIDAK
soal_32	26.8000	92.457	.734	.920	VALID
soal_33	26.9333	95.210	.370	.924	TIDAK
soal_34	27.0000	98.857	.000	.928	TIDAK
soal_35	26.8667	92.410	.690	.921	VALID
soal_36	27.0000	92.714	.618	.921	VALID
soal_37	26.8667	91.124	.833	.919	VALID
soal_38	27.0667	93.638	.522	.922	VALID
soal_39	26.6667	94.381	.676	.921	VALID
Soal 40	26.7333	93.924	.627	.921	VALID
Soal 41	26.9333	92.638	.638	.921	VALID
Soal 42	26.9333	97.067	.180	.926	TIDAK

Lampiran 4. Angket penelitian

No	Pernyataan	Benar	Salah
Lapangan Permainan			
1	Lapangan permainan hoki berbentuk persegi panjang	X	
2	Lapangan hoki memiliki panjang lapangan 91,40 meter dan lebar 55,00 meter	X	
3	Jarak titik pinalti dengan gawang sejauh 7 meter		X
Komposisi Seluruh Tim			
4	Jumlah pemain pada permainan hoki 11	X	
5	Penjaga gawang pada permainan hoki memakai jersey yang berbeda	X	
6	Pergantian pemain pada permainan hoki maksimal 3x		X
Kapten Tim			
7	Kapten tim harus memakai warna <i>jersey</i> yang berbeda		X
8	Tim harus memiliki 1 orang kapten	X	
9	Hukuman personal akan diberikan apabila kapten tidak melaksanakan tugasnya	X	
Pakaian dan Peralatan Pemain			
10	Bentuk <i>stick</i> pemukul permainan hoki berbentuk persegi		X
11	Seluruh penjaga gawang harus mengenakan pelindung kepala, pelindung kaki, pelindung telapak kaki	X	
Pertandingan dan Hasil			
12	Pertandingan terdiri dari 4 babak dengan masing-masing babak 10 menit		X
13	Jika kedua tim menciptakan gol yang sama akan dilanjutkan dengan adu <i>penalty stroke</i>		X
Memulai dan Dimulainya Kembali pertandingan			
14	Tim yang memenangkan undian diperbolehkan untuk memilih posisi gawang	X	
15	Bully diberikan apabila permainan telah diberhentikan karena terjadi insiden		X
Bola Keluar Lapangan			
16	Ketika bola meninggalkan garis belakang lapangan dan mengenai pemain petahan akan menghasilkan <i>penalty corner</i>	X	
Metode Terciptanya Gol			
17	Gol dapat diciptakan melalui <i>penalty stroke</i>	X	


No	Pernyataan	Benar	Salah
Tata Cara Bermain: Pemain			
18	Seluruh pemain (field player) tidak diperbolehkan menghentikan, menendang, mendorong, mengambil, melempar, atau membawa bola dengan menggunakan bagian apapun dari badan mereka	X	
19	Seluruh pemain pada permainan hoki tidak boleh melempar benda apapun atau peralatan ke arah lapangan, ke arah bola, atau ke arah pemain lainnya, wasit atau orang lain	X	
20	Seluruh pemain tidak boleh menghalangi lawan yang sedang berusaha untuk memainkan bola	X	
Tata Cara Bermain: Penjaga Gawang			
21	Penjaga gawang diperbolehkan berbaring diatas bola		X
22	Penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangan diluar <i>circle</i>		X
Tata Cara Bermain: Wasit			
23	Wasit yang bertugas pada setiap pertandingan sebanyak 3 orang		X
Penalty/ Hukuman			
24	Pukulan bebas/ <i>free hit</i> diberikan ketika pemain dilanggar di area <i>circle</i>		X
25	Apabila bola masuk kedalam pakaian atau peralatan pemain ketika didalam <i>circle</i> akan diberikan <i>penalty stroke</i>	X	
Prosedur Pelaksanaan Penalti			
26	Jarak pemain lawan dengan titik dilakukanya pukulan bebas / <i>free hit</i> adalah 5 meter		X
27	Prosedur pelaksanaan <i>penalty stroke</i> bola harus bergerak minimal 1 meter dari tempat semula		X
28	Prosedur <i>penalty stroke</i> pemain yang berada dilapangan selain pemain yang melaksanakan <i>penalty stroke</i> dan petahan harus berdiri diluar daerah 23 meter dan tidak boleh mempengaruhi pelaksanaan	X	
Hukuman Personal			
29	Pemain yang mendapatkan kartu merah dilarang bermain dan harus meninggalkan lapangan permainan	X	
30	Pemain yang mendapatkan kartu kuning dilarang bermain selama 2 menit		X

Lampiran 5. Hasil penelitian


Butir soal	KN	DP	AI	IB	GW	KL	BL	BI	ER	NE	SK	WR	JL	GK	PD	total
soal 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	12
soal 2	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	7
soal 3	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	11
soal 4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	12
soal 5	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	12
soal 6	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	7
soal 7	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	7
soal 8	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	12
soal 9	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12
soal 10	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12
soal 11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	13
soal 12	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
soal 13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13
soal 14	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
soal 15	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12
soal 16	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
soal 17	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
soal 18	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
soal 19	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	12
soal 20	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13
soal 21	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
soal 22	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	12
soal 23	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
soal 24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	13
soal 25	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	11
soal 26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	13
soal 27	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	12
soal 28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	13
soal 29	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12
soal 30	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13
total	21	21	26	24	22	25	25	24	23	22	24	25	25	25	24	

KARTU BIMEINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : KUNCORO MOOR PAMUNGKAR
 NIM : 14601241080
 Program Studi : PJKP
 Pembimbing : Dra. Siti Mawarti, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	17/1/2018	Musalah Bab I	
2.	27/1/2018	Perbaikan BAB I	
3.	7-2-2018	Latar belakang	
4.	20-2-2018	REVISI LATAR BELAKANG	
5.	5-3-2018	BAB II	
6.	20-3-2018	REVISI BAB II	
7.	10-4-2018	KISI-KISI INSTRUMENT	
8.	20-4-2018	REVISI INSTRUMENT	
9.	30-4-2018	BAB III	
10.	10-5-2018	REVISI BAB III	
11.	20-5-2018	EXPERT JUDGEMENT	
12.	10-6-2018	UJI COBA PENELITIAN	
13.	5-7-2018	REVISI PENELITIAN	
14.	12-8-2018	HASIL PENELITIAN	
15.	28-8-2018	BAB I-V + PERSETUJUAN WIAN	

Ketua Jurusan POR,


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





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

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

Nomor: 5.29 /UN.34.16/PP/2018.

18 Mei 2018

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Observasi.

Kepada Yth.
SMP Negeri 1 Mlati Sleman
di Tempat.

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

No.	NIM	Nama	Prodi
1	14601241088	Kuncoro Noor Pamungkas	P J K R

Dosen Pengampu : Dra. Sri Mawati, M.Pd.

NIP : 19590607 198703 2 001


Pelaksanaan observasi pada :

Waktu : 26 Mei s/d 10 juni 2018

Tempat/Objek : SMP Negeri 1 Mlati Sleman

Judul : Obsrv. Dan Wawancara guru Pendidikan Jasmani Ekstrakurikuler

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

Dekan

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

Tembusan :

1. Dosen Pembimbing/Pengampu.
2. Mhs ybs



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

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

Nomor : 7.08/UN.34.16/PP/2018.
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

9 Juli 2018.

Kepada Yth.
Ka. Badan Kesatuan Bangsa
dan Politik Kabupaten Sleman.
Jl. Candi Gebang, Beran,
Tridadi, Sleman, Yogyakarta.

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

Nama : Kuncoro Noor Pamungkas
NIM : 14601241088
Program Studi : PJKR
Dosen Pembimbing : Sri Mawarti, M.Pd.
NIP : 195906071987032001
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : Juli s/d Agustus 2018.
Tempat : SMP Negeri 1 Mlati, Tlogoadi Mlati Sleman
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Siswa yang Mengikuti Ekstrakurikuler Hoki Terhadap Peraturan Hoki di SMP Negeri 1 Mlati

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

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 196407071988121001

Tembusan :

1. Kepala SMP Negeri 1 Mlati
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing Tas
4. Mahasiswa ybs.

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas.M.Or
NIP : 198101252006041001
Jurusan : POR

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Kuncoro Noor Pamungkas
NIM : 14601241088
Prodi : PJKR
Judul TA : Tingkat Pengetahun Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Hoki di SMP N 1 Mlati

Setelah dilakukanya kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

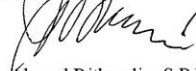
- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 agustus 2018

Validator



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

NIP.198101252006041001

Catatan : Beri tanda ✓

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Sri Mawarti, M.Pd
NIP : 195906071987032001
Jurusan : POR

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Kuncoro Noor Pamungkas
NIM : 14601241088
Prodi : PJKR
Judul TA : Tingkat Pengetahun Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler
Hoki di SMP N 1 Mlati

Setelah dilakukanya kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

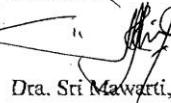
- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 agustus 2018

Vaalidator



Dra. Sri Mawarti, M.Pd

NIP.195906071987032001

Catatan : Beri tanda ✓



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimilie (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail : kesbang.sleman@yahoo.com

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Kesbangpol / 2678 / 2018

TENTANG PENELITIAN

KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 32 Tahun 2017 Tentang Izin Penelitian, Izin Praktik Kerja Lapangan, Dan Izin Kuliah Kerja Nyata.
Menunjuk : Surat dari Dekan FIK UNY
Nomo : 7.08/UN.34.16/PP/2018
Hal : Ijin Penelitian

Tanggal : 9 Juli 2018

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : KUNCORO NOOR PAMUNGKAS
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 14601241088
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta
Alamat Rumah : Kerten Imogiri Bantul
No. Telp / HP : 082137975866
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA YANG MENGIKUTI
EKSTRKURIKULER HOKI TERHADAP PERATURAN DI SMP NEGERI 1
MLATI**
Lokasi : SMP N 1 Mlati

Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 19 Juli 2018 s/d 18 Oktober 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

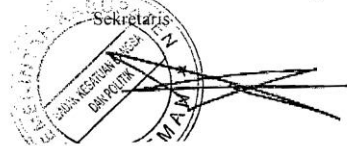
Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 19 Juli 2018

a.n. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3. Camat Mlati
4. Kepala Sekolah SMP N 1 Mlati
5. Kaprodi PJKR
6. Pembimbing Tas





**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 MLATI**

Sanggrahan, Tirtoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta 55287
Telepon 08112651682
Website: www.smpn1mlati.sch.id, E-mail: smpn_mlati@yahoo.co.id

**SURAT KETERANGAN
Nomor: 074/155**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Mlati, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, menerangkan bahwa:

Nama : KUNCORO NOOR PAMUNGKAS
NIM : 14601241088
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Jenjang Pendidikan : S 1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta
Alamat Rumah : Kerten, Imogiri, Bantul

yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Mlati Sleman pada tanggal 20 s.d 25 Juli 2018 dengan judul “ **TINGKAT PENGETAHUAN SISWA YANG MENGIKUTI EKSTRAKURIKULERHOKI TERHADAP PERATURAN DI SMP NEGERI 1 MLATI** ”.

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mlati, 26 Juli 2018
Kepala Sekolah,

Rr. Suratmingsih, S.Pd.
Pembina PIA
NIP. 196306031984122001