

**TINGKAT PEMAHAMAN ATLET *WOODBALL* TIM PORDA
KABUPATEN SLEMAN TENTANG PERATURAN
OLAHRAGA *WOODBALL* TAHUN 2017**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :
Bakti Rahmawan
NIM 14604224009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**TINGKAT PEMAHAMAN ATLET *WOODBALL* TIM PORDA
KABUPATEN SLEMAN TENTANG PERATURAN
OLAHHRAGA *WOODBALL* TAHUN 2017**

Oleh :
Bakti Rahmawan
NIM 14604224009

ABSTRAK

Atlet *woodball* merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam terlaksananya perlombaan *woodball*. Maka dari itu atlet *woodball* dituntut untuk memiliki tingkat pemahaman yang tinggi untuk mengikuti suatu perlombaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, sedangkan metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan datanya menggunakan tes dalam bentuk soal pilihan ganda. Instrumen penelitian sebanyak 25 butir soal dengan opsi pilihan jawaban benar dan salah. Uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus KR 21 (Kuder Richardson). Subjek dalam penelitian ini adalah atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tahun 2017 yang berjumlah 25 atlet. Teknik analisis data hasil perolehan jawaban soal yang benar dan dikategorikan dalam bentuk persentase melalui rumus penilaian acuan patokan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 yang berkategori “sangat tinggi” sebanyak 12 atlet atau sebesar 48%, kategori “tinggi” sebanyak 7 atlet atau sebesar 28%, kategori “sedang” sebanyak 5 atlet atau sebesar 20%, kategori “rendah” sebanyak 1 atlet atau sebesar 4% dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%.

Kata kunci: *pemahaman, atlet woodball, peraturan, woodball*.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bakti Rahmawan

NIM : 14604224009

Program Studi : PGSD Penjas

Judul TAS : Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA

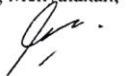
Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga *Woodball*

Tahun 2017.

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

Yogyakarta, 24 Oktober 2018

Yang Menyatakan,



Bakti Rahmawan
NIM 14604224009

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PEMAHAMAN ATLET WOODBALL TIM PORDA
KABUPATEN SLEMAN TENTANG PERATURAN
OLAHRAGA WOODBALL TAHUN 2017**

Disusun Oleh:

Bakti Rahmawan
NIM 14604224009

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

Yogyakarta, 26 Oktober 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi
PGSD Penjas

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Dr. Subagyo, M.Pd.
NIP. 19561107 198203 1 003

Drs. Sriawan, M.Kes.
NIP. 19580830 198703 1 003

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PEMAHAMAN ATLET *WOODBALL* TIM PORDA
KABUPATEN SLEMAN TENTANG PERATURAN OLAHRAGA
WOODBALL TAHUN 2017

Disusun Oleh:

Bakti Rahmawan
NIM 14604224009

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi

Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Penjas Fakultas Ilmu

Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

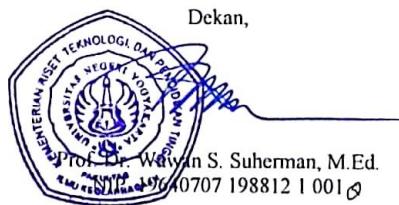
Pada tanggal 5 November 2018

Nama/Jabatan	TIM PENGUJI	Tanda tangan	Tanggal
Drs. Sriawan, M.Kes. Ketua Penguji/Pembimbing	Jk		27 - 11 - 18
Fathan Nurcahyo, S.Pd Jas., M.Or. Sekretaris Penguji	Fn		26 - 11 - 18
Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes. Penguji Utama	Es		23 - 11 - 18

Yogyakarta, November 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



v

HALAMAN MOTTO

1. Jaga kehormatan kedua orang tua di dunia dan pertanggungjawabkan kelakuanmu di akhirat. (Bapak dan Ibu)
2. “Untuk mencapai suatu tujuan maka berusaha dan berdoalah, jika sudah terwujud maka bersyukurlah ”. (Bakti Rahmawan)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang yang aku sayangi:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ibu Sudirah dan Alm. Bapak Sunardi yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat, motivasi, kasih sayang, materi dan segalanya yang tak pernah berhenti dicurahkan kepadaku. Untuk ibu “malaikat tak bersayap” sesungguhnya, maafkan anakmu yang belum bisa memberikan balasan setimpal sesuai apa yang telah ibu berikan kepadaku selama ini. Dan untuk alm. bapak terimakasih banyak sekali atas dorongan beliau kepadaku untuk melanjutkan sampai dibangku perkuliahan. Beliau adalah sosok yang menjadi inspirasiku, karena beliau sendiri yang mengajariku untuk menjadi seorang laki-laki yang bertanggungjawab dan berguna bagi diri sendiri, keluarga, orang lain, dan tentunya agama.
2. Untuk kakak tercinta Sunarti, Upik Aimanah dan Hari Cahyono yang senantiasa mendukungku, peduli, selalu memberi motivasi, memberikan kasih sayang, memberikan semangat serta memberikan doa yang sangat berarti sehingga termotivasi untuk cepat menyelesaikan tugas akhir ini. Doakan saudaramu ini sukses dan bisa membahagiakan keluarga dan menjadi kebanggaan keluarga serta membuatmu bangga mempunyai saudara seperti ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya. Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pemahaman Atlet Woodball Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga Woodball” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, disampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Drs. Sriawan, M.Kes., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi, Ketua Penguji sekaligus Pendamping Akademik yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes., selaku penguji utama yang telah memberikan masukan, saran, bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or., selaku sekretaris penguji yang telah memberikan masukan, saran, bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Dr. Subagyo, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas akademik.
7. Ketua Pengurus *Woodball* Kabupaten Sleman, yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Atlet *woodball* Kabupaten Sleman yang telah bersedia menjadi responden untuk kelancaran Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Semua teman-teman PJSD C 2014 yang selalu memberikan semangat, serta buat seseorang yang selalu memberikan motivasi, doa dan dorongan.
11. Keluarga kecilku KKN B20 tersayang, Pramanthana, Bayu, Hasim, Dian, Ines, Ardhya, Nukea, Aul, Agus dan pihak yang terkait terima kasih untuk kebersamaan selama ini sehingga kita bisa saling mengenal satu sama lain, saling bertegur sapa, canda dan tawa yang sudah kita lalui bersama semoga senantiasa bisa mempererat tali silaturahmi yang tak akan terputus hingga akhir zaman dan senantiasa saling memberikan dukungan semangat, doa dan motivasi.
12. Keluarga kecilku PLT SD N JLABAN tersayang, Bagus, Ega, Yayin, Adit, Iis, Refa, Ade, Pipit, Esti, Rima, Nisa, Diyan, Maryam, Hermin dan pihak yang terkait terima kasih untuk kebersamaan selama ini sehingga kita bisa

saling mengenal satu sama lain, saling bertegur sapa, canda dan tawa yang sudah kita lalui bersama semoga senantiasa bisa mempererat tali silaturahmi yang tak akan terputus hingga akhir zaman dan senantiasa saling memberikan dukungan semangat, doa dan motivasi.

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

Yogyakarta, 24 Oktober 2018

Penulis,



Bakti Rahmawan
NIM 14604224009

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat pemahaman	8
a. Pengertian Pemahaman	8
b. Tingkatan-tingkatan dalam Pemahaman	10
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman	12
2. Hakikat Olahraga Woodball	13
a. Sejarah Olahraga Woodball	13
b. Sejarah Olahraga Woodball Masuk ke Indonesia	14
c. Pengertian Olahraga Woodball	15
3. Hakikat Peraturan Perlombaan Woodball	22
a. Peraturan Sebelum Perlombaan	23
b. Peraturan Pada Saat Perlombaan	24
4. Hakikat Atlet	29
B. Hasil Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	32
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Populasi Penelitian	34

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	35
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	36
1. Instrumen Penelitian	36
a. Analisis Butir Soal	36
b. Tingkat Kesukaran (TK)	38
c. Daya Pembeda (DP)	39
d. Uji Validitas dan Reliabilitas	39
1) Validitas Instrumen	40
2) Reliabilitas	41
2. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	45
1. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran (TK)	47
2. Hasil Analisis Daya Pembeda (DP)	48
3. Faktor Sebelum Perlombaan	50
4. Faktor Pada Saat Perlombaan	52
B. Pembahasan	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	58
B. Implikasi Hasil Penelitian	58
C. Keterbatasan Penelitian	59
D. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	38
Tabel 2. Norma Penilaian Acuan Patokan (PAP)	44
Tabel 3. Norma Penilaian Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2017	46
Tabel 4. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes	47
Tabel 5. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Tes	49
Tabel 6. Norma Penilaian Faktor Sebelum Perlombaan dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2017	50
Tabel 7. Norma Penilaian Faktor Pada Saat Perlombaan dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2017	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom	11
Gambar 2. Bola	16
Gambar 3. <i>Mallet</i>	17
Gambar 4. <i>Gate</i>	18
Gambar 5. Botol Kayu	18
Gambar 6. Cangkir Kayu	19
Gambar 7. Tongkat Besi	19
Gambar 8. Kerangka Berpikir	33
Gambar 9. Diagram Batang Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2017	46
Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Kesukaran Soal Tes Mengenai Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2017	48
Gambar 11. Diagram Batang Daya Pembeda Soal Tes Mengenai Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2017	49
Gambar 12. Diagram Batang Faktor Sebelum Perlombaan dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2017	51
Gambar 13. Diagram Batang Faktor Pada Saat Perlombaan dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2017	53
Gambar 14. Responden Menjawab Soal Tes	94
Gambar 15. Responden Pada Saat Mengikuti Perlombaan	94

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Persetujuan Pembimbing TAS	64
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian dari FIK UNY	65
Lampiran 3. Surat Permohonan dan Pernyataan Expert Judgement	66
Lampiran 4. Surat Persetujuan Expert Judgement	68
Lampiran 5. Kartu Bimbingan TAS	69
Lampiran 6. Hasil Analisis Item/Butir Instrumen Penelitian	70
Lampiran 7. Butir-Butir Soal Penelitian	71
Lampiran 8. Jawaban Butir-butir Soal Penelitian	76
Lampiran 9. Tabulasi Data Penelitian	81
Lampiran 10. Statistik Penelitian Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2017	83
Lampiran 11. Pengkategorian Data Penelitian Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2017	84
Lampiran 12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes	86
Lampiran 13. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Tes	87
Lampiran 14. Statistik Penelitian Faktor Sebelum Perlombaan	88
Lampiran 15. Pengkategorian Data Penelitian Faktor Sebelum Perlombaan ..	89
Lampiran 16. Statistik Penelitian Faktor Pada Saat Perlombaan	91
Lampiran 17. Pengkategorian Data Penelitian Faktor Pada Saat Perlombaan ..	92
Lampiran 18. Dokumentasi	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga *woodball* masuk dan diperkenalkan di Indonesia pada tahun 2006 (Kriswanto, 2016: 9). Sebagai olahraga baru, dalam artian baru dikenal oleh khalayak, jelas sekali perlu sosialisasi dari seluruh pihak terkait untuk memajukan olahraga ini. Semakin banyak orang mengetahui, semakin banyak orang bertanya tentang keberadaan olahraga ini, maka akan semakin banyak bahasan-bahasan tentang olahraga ini, sehingga secara otomatis banyak yang akan peduli, dan yang paling nyata, akan semakin banyak orang melakukan atau memainkan olahraga ini. Sehingga berbagai macam bentuk sosialisasi terkait dengan keberadaan olahraga ini sangat diperlukan, terutama keberadaan olahraga *woodball* ini di Indonesia pada umumnya dan Kabupaten Sleman pada khususnya.

Tripilar pengembangan keolahragaan, olahraga pendidikan, olahraga prestasi dan olahraga kesehatan dan rekreasi merupakan wadah yang sangat ideal untuk pengembangan sebuah cabang olahraga (Nala, 1992: 32). Ketika sebuah olahraga tersebut bisa masuk kedalam ketiga sistem/pilar dari pengembangan keolahragaan maka bisa diharapkan sebuah olahraga tersebut bisa maju dan menjadi motor penggerak bagi sistem-sistem lainnya. Atau bagi olahraga itu sendiri jelas akan sangat menguntungkan karena akan banyak menjadi perhatian.

Demikian juga dalam bidang olahraga prestasi, wacana publik tentang prestasi sangat mempengaruhi perkembangan sebuah olahraga. Dengan asumsi, seseorang memilih/menekuni sebuah kegiatan olahraga karena ingin berprestasi

atau mendapatkan penghargaan dengan meraih hadiah atau sejumlah *prize money* dengan memenangkan sebuah turnamen atau kejuaraan dalam lingkup atau cakupan wilayah tertentu. Dengan demikian, pembinaan secara berjenjang untuk meraih prestasi optimal di usia puncak pasti akan sangat semarak dilakukan seperti halnya olahraga-olahraga populer lainnya seperti, badminton, sepakbola, bola voli, renang, begitu juga dengan olahraga *woodball*.

Di Kabupaten Sleman terdapat suatu perkumpulan atlet-atlet yang menggeluti olahraga *woodball*. Dimana *woodball* Kabupaten Sleman sendiri dibentuk dengan tujuan untuk membina atlet yang potensial, dan juga berprestasi dalam berbagai kejuaraan. Pada ajang PORDA DIY tahun 2017 khusunya cabang olahraga *woodball*, Kabupaten Sleman menjadi juara umum dari setiap nomor yang diperebutkan. Atlet *woodball* Kabupaten Sleman diikuti oleh putra maupun putri dari remaja, dewasa, dan tua yang berjumlah 25 atlet. Dimana sebagian besar atlet yang mengikuti berumur remaja sehingga ke depannya bisa menciptakan atlet-atlet yang berprestasi baik itu mewakili DIY dalam ajang PON bahkan mewakili Indonesia dalam kejuaraan internasional. Untuk jadwal latihan, yaitu setiap satu minggu dilakukan sebanyak tiga kali yaitu hari selasa, kamis, dan minggu yang bertempat di lapangan Batalion 403 TNI AD, Kelurahan Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman. Untuk peralatannya sendiri setiap atlet sudah memiliki mallet dan bola, sedangkan untuk gate sudah disediakan oleh pelatih.

Oleh karena itu, untuk dapat membina atlet yang potensial dan berprestasi dalam mengikuti perlombaan maupun kejuaraan, atlet diharuskan memahami

suatu peraturan yang berlaku. Begitu juga dengan olahraga *woodball*, dimana terdapat peraturan berdasarkan *Woodball Federation* (IWbF). Tentunya berdasarkan peraturan yang telah ditentukan. Peraturan sangatlah berperan besar dalam terciptanya seorang atlet untuk bisa berprestasi. Karena atlet akan dinilai secara nyata pada saat latihan dan juga saat mengikuti perlombaan. Dengan demikian maka atlet *woodball* harus mengetahui dan memahami peraturan-peraturan yang sudah ada dan mempelajari aturan yang berlaku. Dengan proses latihan tentunya memerlukan pembinaan yang baik, sedangkan faktor-faktor yang dapat menentukan prestasi menurut Irianto (2002: 32), yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor ini merupakan pendukung utama tercapainya prestasi olahragawan, sebab memberikan dorongan yang lebih stabil dan kuat yang muncul dari dalam diri olahragawan tersebut, meliputi: bakat dan motivasi.

2. Faktor Eksternal

Merupakan penguatan yang berpengaruh terhadap kualitas latihan yang selanjutnya akan mempengaruhi prestasi. Faktor tersebut meliputi: kemampuan dan kepribadian pelatih, fasilitas, hasil riset dan permainan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa seorang atlet untuk berprestasi dapat disebabkan oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Dimana faktor internal berasal dari dalam diri atlet itu sendiri pada saat mengikuti perlombaan. Sedangkan faktor eksternal berasal dari orang yang ada sekitar atlet tersebut pada saat mengikuti perlombaan. Sebagai contoh pelatih yang pada saat latihan maupun saat perlombaan dalam memberikan arahan secara berlebihan pada atlet. Sehingga dari dua faktor tersebut dapat menghambat prestasi seorang atlet.

Begini juga dengan atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman pada saat mengikuti porda DIY tahun 2017. Walaupun pada saat itu menjadi juara umum atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman masih melakukan pelanggaran dan sanksi yang diterima oleh para atlet. Contoh pelanggaran yang dilakukan oleh para atlet yaitu seperti mengambil batu yang tertancap dalam tanah tanpa meminta izin kepada wasit, pada saat akan melakukan pukulan masih terdapat atlet yang memukul bola tanpa melihat dan mendengarkan perintah memukul dari wasit sehingga atlet tersebut mendapatkan *pinalty*, ketika akan memukul bola terdapat atlet yang berjalan ke depan untuk melihat gate terlebih dahulu akan tetapi atlet tersebut dalam berjalan sedikit menggeruskan kakinya ke tanah yang dapat membuat alur lurus ke gate, dan ketika atlet sudah melakukan pukulan dan bola tersebut masuk ke dalam gate masih terdapat atlet yang memegang gate ketika berputar untuk memberhentikannya.

Hal tersebut dikarenakan oleh faktor internal dari atlet tersebut, apakah masih belum paham tentang peraturan olahraga *woodball* itu sendiri. Dan faktor eksternal dari pelatih terhadap atlet, apakah sudah ada atau belum waktu khusus untuk menjelaskan tentang peraturan olahraga *woodball*. Selain itu, juga terdapat kejadian pada saat perlombaan berlangsung yang menghambat prestasi atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman. Dimana atlet terlalu mendapat tekanan dari pelatih pada saat perlombaan berlangsung yang mengakibatkan atlet melakukan kesalahan.

Di setiap perlombaan maupun kejuaraan terdapat catatan statistik setiap atlet saat mengikuti perlombaan, sehingga dapat diketahui berapa banyak

pelanggaran dan sanksi yang dilakukan para atlet. Dapat dilihat juga siapa saja atlet yang sering melakukan pelanggaran. Berdasarkan hal tersebut, dapat dijadikan koreksi baik untuk pelatih maupun atlet itu sendiri agar di perlombaan berikutnya bisa menjadi lebih baik. Atlet yang melakukan pelanggaran tentunya dapat mengganggu atlet itu sendiri maupun tim secara keseluruhan, sehingga diharapkan atlet dapat memahami tentang peraturan secara menyeluruh.

Hal ini menimbulkan berbagai macam pertanyaan, karena belum diketahuinya tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball*. Untuk itu penulis ingin mengungkapkan dan mengadakan penelitian yang berjudul “Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2017”. Sehingga untuk ke depannya atlet dapat memahami peraturan olahraga *woodball* dan juga dalam mengikuti perlombaan maupun kejuaraan mampu memberikan prestasi.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut, maka dapat di identifikasi beberapa masalah, antara lain :

1. Masih terjadi kesalahan mendasar yang dilakukan atlet *woodball* pada saat perlombaan.
2. Atlet terlalu mendapat tekanan dari pelatih yang membuat melakukan kesalahan.
3. Belum ada waktu khusus untuk menjelaskan tentang peraturan olahraga *woodball* dari pelatih terhadap atlet.

4. Belum diketahuinya tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, tidak semua masalah akan diteliti karena mengingat luasnya masalah dan keterbatasan yang ada pada peneliti. Permasalahan yang akan dibahas, dibatasi pada masalah tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan menjadi “Seberapa tinggi tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017”?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi “Tingkat pemahaman atlet *woodball* Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball*”.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya penelitian yang telah ada di bidang olahraga, selain itu menambah pengetahuan khususnya olahraga *woodball*.

2. Secara Praktis

Penelitian ini dimaksudkan bisa menjadi evaluasi bagi atlet tentang peraturan olahraga *woodball*. Dengan demikian diharapkan nantinya bisa menghasilkan atlet *woodball* yang mempunyai pengetahuan dan pemahaman baik tentang peraturan olahraga *woodball*, sehingga bisa meningkatkan prestasi khususnya olahraga *woodball*. Bagi pelatih berguna sebagai bahan pembelajaran bahwa memahami suatu peraturan juga sangat penting dalam sebuah perlombaan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman memiliki arti yang sangat penting dalam setiap pelaksanaan tugas ataupun pekerjaan. Pemahaman tidak akan bermakna dalam penerapannya apabila dalam penerapan tersebut tidak didukung oleh sesuatu pemahaman terhadap pengetahuan itu sendiri. Demikian halnya dengan pemahaman tidak akan bermakna atau terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuknya.

Beberapa definisi tentang pemahaman telah diungkapkan oleh para ahli. Menurut Sudijono (2005: 50) pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan. Dalam hal ini tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan.

Dalam pengertian lain, menurut Harjanto (2008: 60) menjelaskan bahwa pemahaman (*comprehension*) didefinisikan sebagai kemampuan untuk menangkap pengertian dari sesuatu. Hal ini dapat ditunjuk dalam bentuk menerjemahkan sesuatu, misalnya angka menjadi kata-kata atau sebaliknya, menafsirkan sesuatu dengan cara menjelaskan atau membuat intisari dan memperkirakan kecenderungan pada masa yang akan datang. Menurut Purwanto (2013: 44) “pemahaman adalah tingkatan kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya”.

Cara mempertahankan pendapat tersebut tentu saja harus berlandaskan teori-teori yang berhubungan, bukan dengan asal-asalan. Selain itu orang tersebut dapat menjelaskan dengan sejelas-jelasnya kepada orang lain dan tanpa kesulitan ketika diberikan pertanyaan-pertanyaan tentang suatu materi yang telah kita pahami maka kita akan tetap bisa menjawab dengan memperluas cakupan jawaban tetapi masih saling berkesinambungan. Sehingga membuat orang yang bertanya kepada kita merasa jelas dan mengerti tentang hal yang ditanyakan. Pemahaman sendiri memiliki tingkatan yang berbeda-beda sesuai dengan pendapat ahli.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa “pemahaman merupakan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari mengetahui. Beberapa pendapat diatas pemahaman adalah suatu tingkah laku yang tidak hanya menafsirkan sebuah kata tetapi kemampuan berfikir untuk mengingat kembali permasalahan untuk mengetahui sesuatu hal untuk dapat diambil intisarinya. Serta

pemahaman merupakan sebuah teori atau konsep yang dipelajari yang kemudian diungkap kembali dalam bentuk ide-ide dan gagasan.

b. Tingakatan-tingkatan dalam Pemahaman

Pemahaman merupakan salah satu patokan kompetensi yang dicapai setelah atlet melakukan kegiatan. Dalam proses latihan, setiap individu atlet memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami peraturan olahraga yang dilakukannya. Ada yang mampu memahami peraturan secara menyeluruh dan ada pula yang sama sekali tidak dapat mengambil makna dari apa yang telah dilakukannya, sehingga yang dicapai hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan-tingkatan dalam memahami.

Menurut Bloom (1979: 89) membedakan tiga tingkatan pemahaman, yaitu:

- 1) *Translation* (pengubahan) yaitu pengalihan dari bahasa konsep ke dalam bahasa sendiri atau pengalihan dari konsep abstrak ke suatu model atau simbol, misalnya mampu mengubah soal kata-kata ke dalam simbol atau sebaliknya.
- 2) *Interpretation* (mengartikan) yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan bukan pokok, misalnya mampu mengartikan suatu kesamaan.
- 3) *Ekstrapolation* (perkiraan) misalnya mampu memperkirakan sesuatu kecenderungan atau gambar. Ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalah.

Pemahaman itu memiliki makna yang sangat penting dalam melaksanakan sebuah pekerjaan. Menurut Ibrahim (2003: 72-74), klasifikasi tingkah laku meliputi:

- 1) Pengetahuan
Aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar.

2) Pemahaman (*Comprehensif*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang dipelajari. Pada umumnya unsur pemahaman ini menyangkut kemampuan menangkap makna suatu konsep, yang ditandai antara lain dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri.

3) Aplikasi (Penerapan)

Aspek ini mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi baru, yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip dan sebagainya dalam memecahkan persoalan tertentu.

4) Analisis

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu kedalam komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lain, sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dipahami.

5) Sintesis

Aspek ini mengacu pada kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.

6) Evaluasi

Aspek ini mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan norma-norma atau patokan-patokan tertentu.



Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom
(Ibrahim, 2003: 74)

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Menurut Toha (2003: 135), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan pemahaman seseorang, antara lain:

1) Psikologi

Pemahaman seseorang mengenai segala sesuatu di alam dunia sangat dipengaruhi oleh keadaan psikologi.

2) Famili

Pengaruh yang sangat besar terhadap anak adalah familiinya. Orang tua yang telah mengembangkan suatu cara khusus didalam memahami dan melihat kenyataan didunia ini, banyak sikap dan pemahaman-pemahaman mereka yang diturunkan kepada anak-anaknya.

3) Kebudayaan

Kebudayaan dan lingkungan masyarakat tertentu juga merupakan salah satu faktor yang kuat di dalam mempengaruhi sikap, nilai, dan cara seseorang memandang dan memahami keadaan di dunia ini.

Sedangkan menurut Irwanto (2009: 96), dijelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman adalah sebagai berikut:

- 1) Perhatian yang selektif, artinya rangsang (stimulus) harus di tanggapi, akan tetapi individu hanya memusatkan pemahamannya pada rangsang tertentu saja.
- 2) Ciri-ciri rangsang, artinya intensitas rangsang yang paling kuat, rangsang yang bergerak atau dengan lebih menarik untuk dialami.
- 3) Nilai-nilai dan kebutuhan individu, artinya antara individu yang satu dengan yang lain tidak tergantung pada nilai tiap kebutuhannya.
- 4) Pengalaman terdahulu sangat mempengaruhi bagaimana seseorang memahami dari objek sekelilingnya melalui sebuah tanggapan.
- 5) Setiap individu cenderung melihat sesuatu yang sama dengan cara yang berbeda-beda, oleh karena itu setiap orang memberikan arti pemahaman kepada sesuatu dengan pendapat dan cara yang berbeda-beda.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa terkait dengan penelitian ini, bahwa seorang atlet *woodball* dalam memahami peraturan olahraga *woodball* dipengaruhi oleh pengalaman terdahulu dan

terutama faktor psikologis dari setiap atlet. Oleh karena itu, seorang atlet *woodball* sepantasnya memahami dan menguasai tentang peraturan olahraga *woodball* agar saat mengikuti perlombaan dapat maksimal dan tidak melakukan pelanggaran. Sehingga atlet dapat mencapai tujuan dalam meraih prestasi dengan memahami peraturan olahraga *woodball* dengan baik. Pada penelitian ini pemahaman yang akan dikaji adalah mengenai tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017.

2. Hakikat Olahraga *Woodball*

a. Sejarah Olahraga *Woodball*

Olahraga *woodball* (bola kayu) pertama kali ditemukan di Taiwan pada tahun 1990 oleh Ming Hui Weng dan Kuang Chu Young (Soetrisno, 2015: 10-11). Begitu juga menurut Kriswanto (2016: 3) bahwa “olahraga *woodball* pertama kali ditemukan di Taiwan pada tahun 1990 oleh Ming Hui Weng da Kuang Chu Young. Awalnya mereka hanya ingin membangun sebuah taman bagi kedua orang tuanya, supaya mereka dapat berjalan-jalan dilokasi yang nyaman dengan pemandangan yang indah di Nei-Shuang, Shun-Lin, Taipe, Taiwan. Akhirnya setelah mengelilingi area perbukitan, mereka menemukan area teras yang dapat dikembangkan menjadi sebuah tempat olahraga *outdoor*. Ide tersebut berkembang untuk memanfaatkan area tersebut sebagai lapangan bermain bola.

Dengan motivasi yang tinggi mereka terus mencoba menciptakan permainan bola (*ball*) dengan sistem permainan yang unik, dimana bola yang terbuat dari kayu dipukul dengan tongkat yang menyerupai palu (*mallet*, tongkat yang terbuat dari kayu) diarahkan ke gawang kecil (*gate*) yang lebarnya lebih

besar sedikit dari bolanya. Permainan *woodball* ini hampir mirip dengan permainan golf, namun lubang (*hole*) digantikan dengan gawang kecil (*gate*) dan apabila bola *woodball* tersebut di pukul dengan mallet, bola akan menggelinding dan tidak seperti dengan bola golf yang kalau di pukul akan melambung.

Peralatan *woodball* tersebut disempurnakan dan aturan mainpun segera dibuat, maka pada tahun 1993 permainan olahraga tersebut diresmikan dengan nama *woodball*. Pada tahun 1995 *woodball* mulai diperkenalkan ke negara lain, dan pada tahun 1999 olahraga *woodball* diresmikan sebagai salah satu kejuaraan olahraga pendukung dalam olimpiade asia, dan pada tahun yang sama berdirilah induk organisasi *woodball* sedunia yang bernama International Woodball Federation (IWbF).

b. Sejarah Olahraga *Woodball* masuk ke Indonesia

Menurut Soetrisno (2015: 11-12) “pada tahun 2006 olahraga *woodball* mulai masuk ke Indonesia, berawal dari diundangnya pengurus Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) yang pada waktu itu diwakili oleh Ibu Rita Subowo bersama dengan Tandiono Jecky mengikuti kejuaraan *woodball* internasional tahunan di Malaysia”. Sejak saat itulah *woodball* terdaftar di KONI dengan nomer: 2751/LNG/X/06 tanggal 4 Oktober 2006 dan merekomendasikan olahraga *woodball* untuk ikut pada 1st Asian Beach Games 2008 di Bali. Setelah itu dikuti dengan berdirinya Indonesia Woodball Association (IWbA) pada tanggal 1 Oktober 2006 yang berkedudukan di Pekunden Timur No 25, Semarang (Kriswanto, 2016: 9). Sesuai dengan keputusan General Assembly IWbF pada waktu itu Indonesia ditunjuk sebagai tuan rumah untuk menyelenggarakan 1st

Indonesia Open Woodball Championship 2007 yang telah terselenggara di Tlatar, Boyolali pada tanggal 28 Juni 2007 sampai dengan 3 Juli 2007, dihadiri 6 negara, yaitu Indonesia, Singapura, Malaysia, China, Taiwan dan Vietnam dengan jumlah peserta lebih kurang 250 orang.

Sejak saat itu IWbA yang berpusat di Semarang terus mengembangkan dan mengadakan sosialisasi olahraga *woodball* ke seluruh Indonesia yang saat ini sudah mempunyai pengurus daerah di 14 provinsi. Pembinaan atlet terus dilakukan dan membangun lapangan *woodball* dimana-mana serta mengirimkan atlet yang berprestasi untuk mengikuti kejuaraan internasional. Pada saat ini IWbA sudah menjuarai di ABG 2008 ke I di Bali untuk tim puterinya sebagai juara ketiga, di ABG 2010 ke II di Muscat, Oman, tim putera sebagai juara kedua. Kejuaraan internasional lainnya juga diraihnya seperti juara pertama di 6th Asian University Woodball Championship 2009 di Hangzhou, Zhejiang, China, 6th Asian Cup Woodball Championsip 2009 di Bali, Thailand Open, World University Woodball Championship 2010 di Uganda, Philpina Open 2011 dan kejuaraan internasional lainnya.

c. Pengertian Olahraga *Woodball*

Woodball (bola kayu) merupakan permainan hampir mirip dengan permainan golf (ada stick dan hole), namun telah dimodifikasi stick menjadi mallet dan hole menjadi gate (Soetrisno, 2015: 10). Dalam pengertian lain, menurut Kriswanto (2016: 10) “permainan *woodball* mempunyai karakteristik yang mirip dengan permainan golf”. Dimana sasaran dalam permainan ini adalah berusaha memasukan bola kedalam sasaran yang telah ditentukan dengan sedikit

mungkin jumlah pukulan. Sehingga pemenang dalam permainan *woodball* ini adalah pemain dengan jumlah pukulan paling sedikit dibanding dengan pemain lainnya. Sementara itu, ada juga metode lain dalam penetuan kemenangannya, yaitu pemenang ditentukan dengan perhitungan jumlah kemenangan tiap “gate” sasaran untuk memasukan bola dari total jumlah gate yang dipertandingkan.

Dalam olahraga *woodball* memerlukan perlengkapan yang terdiri dari bola (ball), pemukul (mallet), dan gawang (gate). Perlengkapan yang digunakan harus sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan oleh inspeksi International Woodball Federation/Federasi Woodball Internasional. Berikut spesifikasi perlengkapan dalam olahraga *woodball*:

1) Bola

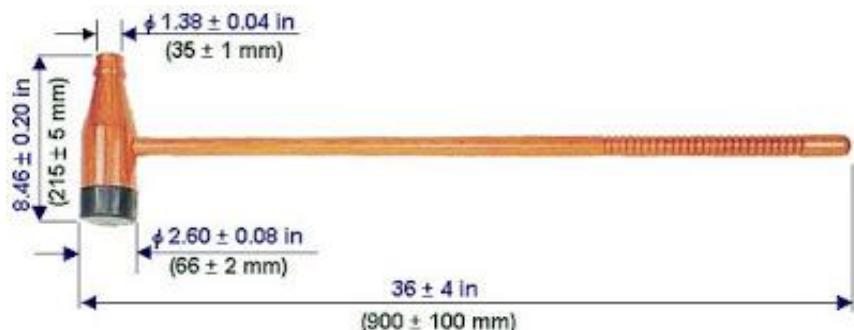
Bola harus berbentuk bundar terbuat dari kayu alami, bergaris tengah 9,5 cm dan berat antara 350 gram + 60 gram. Pada permukaan bola dapat diberi tanda nomer dan angka dan lambang *woodball* (Soetrisno, 2015: 19). Dan bentuk dan spesifikasi bola adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Bola
(Soetrisno, 2015: 19)

2) *Mallet/Pemukul*

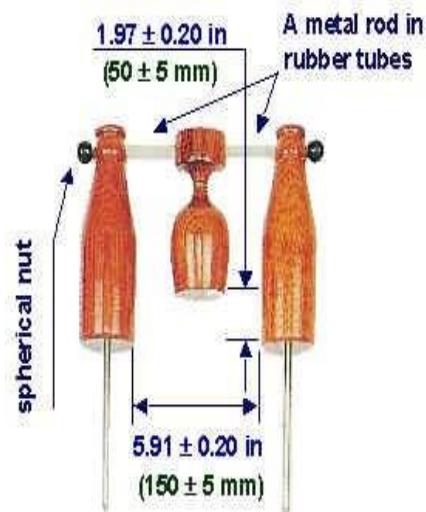
Menurut Soetrisno (2015: 19-20) dalam bermain *woodball* seseorang harus menggunakan *mallet* yang terbuat dari kayu berbentuk T dan memiliki berat kotornya sekitar 800 gram. Panjang *mallet* adalah 90 cm, kurang lebih 10 cm (terdiri dari pegangan dan kepala berbentuk botol). Ukuran kepala *mallet* berbentuk botol adalah 21,5 cm panjangnya: selisih $\pm 0,5$ cm. Dasarnya ditutup dengan topi karet. Garis tengah topi 6,6 cm: selisih $\pm 0,2$ cm, dasarnya setebal 1,3 cm, selisih $\pm 0,1$ cm: tingginya 3,8 cm: selisih $\pm 0,1$ cm dan ketebalan dinding luarnya 0,5 cm.



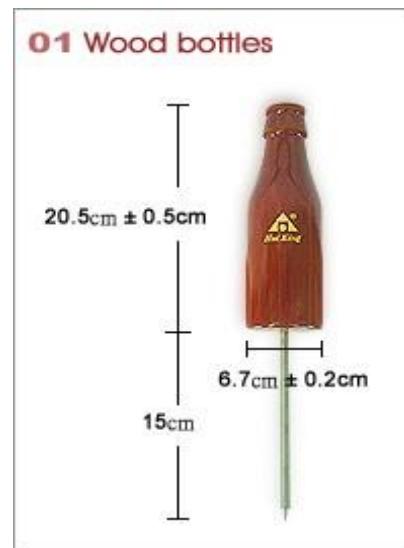
Gambar 3. *Mallet*
(Soetrisno, 2015: 20)

3) *Gawang/Gate*

Gawang terbuat dari kayu dengan aksesori seperti tongkat besi, kelereng kayu dan 2 selang karet. Gawang di bentuk dengan dua botol kayu sebagai tonggaknya, yang tanam/tancapkan pada permukaan tanah dengan jarak 15 cm, diukur dari bagian dalam kedua tonggak (Soetrisno, 2015: 20-21). Bentuk gawang seperti gambar berikut:



Gambar 4. Gate
(Soetrisno, 2015: 21)



Gambar 5. Botol Kayu
(Soetrisno, 2015: 21)

02 Wood Cup



Gambar 6. Cangkir Kayu
(Soetrisno, 2015: 21)

03 Metal Stick



Gambar 7. Tongkat Besi
(Soetrisno, 2015: 21)

Menurut Soetrisno (2015: 15-16), lapangan *woodball* sendiri harus ditempatkan pada ladang yang berumput atau tanah, dan fairwaynya (lintasannya) harus dirancang. Pada perlombaan *woodball* benda-benda alami seperti pohon, rumpun pepohonan (semak-semak), pagar tumbuhan, gundukan tanah dapat digunakan sebagai rintangan atau garis pembatas. Untuk desain permainan *woodball* terdiri dari 12 fairway atau kelipatannya, panjang keseluruhan 12 fairway dari *woodball* harus lebih dari 700 meter, fairway dirancang bergaris lurus atau bentuk lengkung, fairway dapat dibuatkan rintangan-rintangan sederhana/mudah dan garis pembatas sementara, lapangan *woodball* memiliki jarak/panjang fairway bervariasi mulai dari 30 meter sampai dengan 130 meter, untuk garis pembatas fairway menggunakan tali bulat berdiameter 1 cm berwarna putih atau kuning.

Sedangkan untuk spesifikasi fairway (lintasan) harus dipelihara dengan teratur, dan rumput harus dipotong menjelang permainan. Lebar tiap fairway tidak kurang dari 3 meter dan tidak lebih dari 10 meter lebarnya (Kriswanto, 2016: 21). Panjang fairway disebut sebagai jarak pendek untuk 50 meter, antara 51 meter sampai dengan 80 meter sampai dengan 130 meter disebut jarak panjang. Dari jumlah 12 fairway, 4 fairway melengkung dimana 2 melengkung ke kanan dan 2 melengkung ke kiri. Dari jumlah 12 fairway, paling tidak 2 berjarak panjang dan 2 berjarak pendek. Panjang fairway diukur dari sentral point garis start sepanjang garis tengah fairway sampai dengan sentral point depan gawang. Pada setiap awalan fairway harus dibuat satu garis horizontal sebagai permulaan yang disebut garis start. Panjang garis ini 2 meter, pada ujung garis tersebut ditarik kebelakang

sepanjang 3 meter sehingga mendekati empat persegi panjang, yang mana disebut sebagai daerah start. Pada ujung tiap fairway harus dibuatkan area gawang melingkar berdiameter 5 meter dengan gawang sebagai pusatnya. Area tersebut harus dibatasi sampai dengan 5 meter dalam hal pada kedua sisi gawang tidak mendukung. Diantara tepian area gawang dan batas fairway sediakan jarak 2 meter atau lebih sebagai bidang penyangga. Gawang diletakan ditengah area gawang dan dapat menghadap setiap arah fairway. Area start dan area gawang mempunyai kondisi datar dan rata tanpa hambatan.

Dan untuk kompetisi *woodball* dibagi dalam 3 jenis kompetisi, yaitu: kompetisi tunggal (*stroke competition*), kompetisi ganda (*double stroke competition*), dan kompetisi team (*team stroke competition*). Sedangkan untuk metode kompetisi ada 2, yaitu kompetisi pukulan (*stroke competition*) dan kompetisi fairway (*fairway competition*). Untuk metode kompetisi ada 2, yaitu: kompetisi pukulan (*stroke competition*) dimana pemain yang menyelesaikan dua belas fairway atau kelipatannya dengan jumlah pukulan paling sedikit akan menjadi pemenang, dan kompetisi fairway (*fairway competition*) dimana para pemain yang telah memenangkan jumlah yang paling besar dari dua belas fairway atau kelipatannya dengan jumlah pukulan paling sedikit akan menjadi pemenang. Olahraga *woodball* sendiri diperuntukan bagi semua kalangan dari bawah, menengah, dan atas. Selain itu olahraga *woodball* juga bisa dilakukan oleh anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua.

Berdasarkan uraian diatas mengenai kompetisi *woodball*, dapat disimpulkan bahwa olahraga *woodball* bisa dilakukan oleh tunggal (*stroke*

competition), ganda (double stroke competition), dan team (team stroke competition) yang bertujuan untuk memasukan bola kedalam gate dengan jumlah pukulan sesedikit mungkin. Yang paling utama dari seorang atlet *woodball* harus memiliki pemahaman yang baik, yaitu dengan latihan yang terprogram dan teratur.

3. Hakikat Peraturan Perlombaan *Woodball*

Manusia merupakan mahluk sosial sehingga dalam kesehariannya selalu berhubungan dengan manusia-manusia yang lain. Karena seringnya terjadi interaksi antar manusia tersebut, maka dibutuhkan sesuatu yang bersifat mengatur dan mengikat manusia-manusia tersebut untuk selalu mematuhi aturan yang telah ditetapkan. Peraturan dibuat untuk mengatur manusia-manusia yang terdapat dalam satu kelompok untuk menghindari sikap brutal, mau menang sendiri, dan lain-lain.

Menurut Arsadinata (2017: 11) “peraturan adalah perangkat yang berisi patokan dan ketentuan untuk dijadikan pedoman yang merupakan hasil dari keputusan yang telah disepakati dalam suatu organisasi yang bersifat mengikat, membatasi dan mengatur dan harus ditaati serta harus dilakukan untuk menghindari sanksi dengan tujuan menciptakan ketertiban, ketaraturan, dan kenyamanan”. Peraturan dalam olahraga adalah peraturan yang mendefinisikan bagaimana suatu olahraga dimainkan.

Dalam perlombaan *woodball* terdapat peraturan yang telah diterapkan. Peraturan-peraturan yang ada selalu digunakan setiap perlombaan. Terdapat peraturan dan sanksi yang perlu diperhatikan dalam berlomba. Tentunya setiap

cabang olahraga memiliki peraturan-peraturan dan sanksi yang berbeda. Perlombaan *woodball* dilaksanakan sesuai dengan peraturan dan ketepatan dengan organizer dan peraturan *woodball*. Berikut peraturan permainan *woodball* sebelum perlombaan dan pada saat perlombaan:

a. Peraturan Sebelum Perlombaan

Dalam perlombaan *woodball* setiap pemain harus mentaati dan melaksanakan peraturan yang telah diterapkan. Berikut peraturan sebelum perlombaan menurut Soetrisno (2015: 66-68), yaitu:

- 1) Pemain yang tidak terdaftar namanya untuk pertandingan tidak diperbolehkan bermain dalam perlombaan/pertandingan.
- 2) Jika pemain dalam pertandingan, setelah dipanggil oleh wasit tidak hadir atau terlambat dalam waktu 5 menit atau menolak untuk bertanding, maka pemain ini dianggap melanggar aturan dan bisa didiskualifikasi.
- 3) Seorang pemain dalam kompetisi team sebaiknya memakai baju olahraga seragam, mengingat pemain dalam kompetisi tunggal diminta berpakaian olahraga kasual.
- 4) Dalam permainan, pemain tidak diperbolehkan memakai sepatu berhak tinggi dan pakaian yang tidak cocok untuk olahraga.
- 5) Pemain harus membawa identitas untuk cek kualifikasi, bila lupa membawa identitas tidak diperkenankan untuk bermain.
- 6) Kualifikasi dari pemain yang telah terlibat pelanggaran tidak boleh ikut dalam pertandingan.

- 7) Peralatan *woodball* yang digunakan dalam pertandingan harus sesuai dengan spesifikasinya yang sudah disetujui dan ditentukan oleh IWbF.
- 8) Pemain yang peralatannya tidak memenuhi standar spesifikasi tidak diperkenankan untuk bermain, kecuali diganti dengan peralatan yang sesuai standar spesifikasinya.
- 9) Sebelum pertandingan dimulai akan dilakukan pengundian untuk menentukan urutan pemain dan pemain harus segera bermain sesuai dengan urutannya.

b. Peraturan Pada Saat Perlombaan

Untuk peraturan yang harus ditaati dan dilaksanakan oleh pemain pada saat perlombaan menurut Soetrisno (2015: 30-35), yaitu:

- 1) Pelanggaran Peraturan pada Pukulan dan Hukuman

Pada saat perlombaan *woodball*, pertama setiap pemain harus siap ketika wasit memberikan tanda untuk memukul. Pemain harus melakukan pukulan dalam waktu 10 detik. Jika dalam waktu 10 detik tidak melakukan pukulan maka diberi peringatan terlebih dahulu, apabila melanggar peraturan lagi akan dikenakan hukuman satu pukulan. Kedua, pada saat pemain akan melakukan pukulan pertamanya harus meletakan bola digaris start atau pada area start, dan ketika memukul dengan posisi tidak bergerak. Pemain akan dikenai hukuman satu pukulan apabila bolanya tersentuh. Pemain memukul pukulan pertamanya kembali, akan tetapi pukulannya dianggap sebagai pukulan kedua. Ketiga, apabila terdapat pemain melakukan pukulan pertama bolanya di luar di area start, maka akan dihitung sebagai satu pukulan. Pemain melakukan pukulan pertamanya lagi tetapi dianggap sebagai pukulan yang kedua.

2) Pelanggaran Peraturan dalam Daerah Pukulan dan Hukuman

Pada saat pemain akan melakukan pukulan, pemain tersebut harus berdiri tegak pada kedua kakinya. Memegang mallet pada kedua tangannya serta menaruh dibelakang bola dan mulai melakukan pukulan. Pemain tidak boleh melakukan pukulan dengan sambil berjalan atau bahkan berlari. Jika terdapat pemain yang melakukan pelanggaran maka dikenai hukuman satu pukulan dan melakukan pukulan bola berikutnya dari posisi baru.

- a) Ketika pemain akan melakukan percobaan pukulan (dengan tidak menyentuh bola). Semua pukulan tidak dihitung tetapi pemain tidak boleh melakukan berulang-ulang sehingga dapat menunda pertandingan. Jika terdapat pemain yang melakukannya akan diperingatkan. Apabila pemain melanggar peraturan lagi maka akan mendapat hukuman satu pukulan.
- b) Ketika mendapat giliran untuk melakukan pukulan pemain harus menyelesaikan pukulannya dalam 10 detik tanpa penundaan. Jika pemain melakukan pelanggaran akan diperingatkan terlebih dahulu, apabila melanggar lagi akan mendapatkan hukuman satu pukulan.
- c) Jika terdapat pemain sedang melakukan pukulan tidak diijinkan bagi pemain lain memasuki atau melintasi fairway didepannya. Setiap pemain yang melanggar akan dikenai hukuman satu pukulan.
- d) Ketika salah satu pemain sedang melakukan pukulan, maka pemain lainnya tidak boleh berteriak yang dapat mempengaruhi pukulan pemain lainnya. Jika terdapat pemain yang melakukan pelanggaran akan dikenai hukuman satu pukulan.

- e) Ketika pemain akan memukul dengan mengayunkan malletnya yang sedikit menyentuh atau menggerakan bolanya, maka dianggap sebagai satu pukulan.
- f) Ketika pemain akan memukul bola harus dengan kepala mallet, bisa dengan kepala atau dasar botol, jika memukul bola diluar bagian tersebut atau dengan tongkat mallet tidak diijinkan. Jika pemain melakukan hal tersebut akan dikenakan hukuman satu pukulan dan melakukan pukulan berikutnya dari posisi baru bolanya.
- g) Mendorong bola dengan mallet tidak diijinkan. Jika terdapat pemain melakukan pelanggaran akan dikenai satu pukulan dan melakukan pukulan dari posisi baru bolanya.
- h) Pemain tidak diijinkan dan tidak diperbolehkan memukul bola yang sedang menggelinding berulang-ulang. Jika pemain melakukan pelanggaran tersebut akan dikenai satu pukulan dan melakukan pukulan dari posisi baru bolanya.

3) Pelanggaran Peraturan pada Permainan dan Hukuman

Para pemain yang posisi bolanya didalam fairway paling jauh dari gate atau gawang akan diberikan kesempatan untuk memukul terlebih dahulu. Setiap pemain tidak diperbolehkan melakukan pukulan sesuka hatinya. Jika ada pemain yang melakukan pukulan bola ke gate sebelum wasit memberikan tanda untuk memukul akan dikenai hukuman satu pukulan dan memukul bola dari posisi yang baru.

- a) Pemain yang memukul bolanya dalam fairway, dan bolanya OB tanpa menyentuh garis batas diperlakukan sebagai OB. Pemain akan dikenai hukuman satu pukulan.

- b) Selama kompetisi jika bola menghalangi bola pemain berikutnya pemain yang bersangkutan dapat meminta untuk melakukan pukulan terlebih dahulu atau mengambil bola dan memberikan tanda dengan ijin wasit. Pelanggaran urutan dikenai hukuman satu pukulan.
- c) Bola yang membentur halangan yang dianggap sebagai garis batas dan memantul kembali ke fairway tidak dianggap sebagai OB. Tetapi bola membentur halangan diluar garis batas dianggap dan diberlakukan sebagai OB.
- d) Bilamana pemain bermain pada fairway yang berbelok/lengkungan yang berbeda, bola harus diteruskan pada fairway. Pemukulan bola yang melayang melewati batasan keluar atau memotong sudut fairway tidak diijinkan. Pemain yang melanggar peraturan dan bolanya dianggap sebagai OB.
- e) Bila bola dalam permainan yang mebentur satu sama lain karena pukulan:
- Bola yang dibentur tetapi tidak keluar, posisi bolanya adalah posisi yang baru. Dalam hal bola menerobos gawang, bola dianggap mengakhiri satu fairway, tetapi bilamana bola yang dibentur OB, tidak dikenakan satu pukulan.
 - Jika bola si pemukul OB setelah membentur bola lainnya diperlakukan sebagai OB dan si pemukul dikenai satu pukulan.
 - Jika bola si pemukul tetap pada fairway setelah membentur, posisi dimana bola berhenti dianggap sebagai posisi barunya.
- f) Dalam proses permainan jika pemain melakukan tindakan yang tidak sportif, pemain akan diperingatkan dan diminta untuk merubahnya dan bilamana pada

saat yang sama dia melakukan lagi, maka dikenakan hukuman satu pukulan.

Pengulangan dalam pelanggaran yang berulangkali akan di diskualifikasi.

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

4) Pelanggaran Peraturan dalam Daerah Gawang dan Hukuman

Wasit dapat memutuskan urutan pukulan berdasarkan kondisi bola dalam area gawang. Pada prinsipnya, bola yang paling dekat dengan gawang diberikan prioritas pertama. Pemain yang melanggar peraturan diberikan pukulan hukuman, dan harus melakukan pemukulan bola dari posisi pertama. Jika bola melewati gawang maka tidak dinyatakan sebagai bola masuk. Pemain tidak di perkenankan merusak gawang dengan maksud tertentu. Pemain yang melakukan pelanggaran akan diberi peringatan dan ditambahkan satu pukulan hukuman. Pengulangan pelanggaran, maka pemain akan dikeluarkan.

4. Hakikat Atlet

Dalam kehidupan sehari-hari sering terdengar kata atlet sebagai sebutan seseorang, sebutan ini biasanya dikaitkan dengan bidang olahraga. Dilihat dari realita dilapangan disebut sebagai atlet apabila seseorang adalah seorang olahragawan yang mengikuti sebuah perlombaan atau pertandingan yang meliputi kekuatan, ketangkasan, dan kecepatan dalam bidang olahraga. Selain itu dikatakan sebagai atlet apabila seseorang itu ahli dalam suatu cabang olahraga tersebut.

Atlet adalah seseorang yang menggeluti (menekuni) dan aktif melakukan latihan untuk meraih prestasi pada cabang olahraga yang dipilihnya (Sukadiyanto, 2010: 4). Hubungannya dengan usaha pemahaman, tidak hanya tergantung dari diri atlet dan pelatih tetapi banyak faktor yang harus diperhatikan, antara lain fasilitas, program, dan lingkungan. Prestasi yang tinggi, hanya dapat dicapai oleh atlet yang benar-benar berbakat, cara pemilihan atlet berbakat adalah dengan mengadakan pemanduan bakat secara intensif, segi-segi yang harus diukur dan diamati dalam bakat atlet.

Atlet *woodball* hendaknya memiliki kesehatan fisik, mental yang baik dan memiliki kondisi fisik yang meliputi daya tahan, kekuatan lengan, keseimbangan, koordinasi, ketepatan, dan stamina, aspek kejiwaan dan kepribadian yang baik. Untuk mencapai prestasi semaksimal mungkin di samping memiliki potensi fisik yang tinggi perlu motor penggerak dan pendorong dari aspek kejiwaan dan kepribadian. Misalnya: daya pikir, kemauan, perasaan, akal, disiplin, kekuatan, etika, dan tanggung jawab dan penguasaan teknik yang sempurna baik teknik dasar, teknik menengah dan teknik-teknik tinggi (Suharno, 1978: 7).

Unsur-unsur yang perlu dibina dari seorang atlet agar dapat mencapai prestasi yang optimal menurut Suharno (1978: 7) adalah pembinaan fisik, pembinaan teknik, pembinaan taktik, mental, kemungkinan bertanding dan pembinaan enam unsur di atas akan lebih berhasil maka prosesnya harus didukung oleh berbagai faktor seperti pelatih, sarana dan prasarana, organisasi, lingkungan, dan motivasi atlet.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan yaitu penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yang digunakan sebagai acuan referensi untuk memperkuat dan mendukung kajian teori serta sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anggara Adi Pradana (2018) berjudul “Tingkat Pemahaman Wasit dan *Linesman* Permainan *Woodball* di Daerah Istimewa Yogyakarta”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan presentatif. Populasi dalam penelitian adalah wasit dan *linesman woodball* PORDA DIY 2017 yang berjumlah 25 orang wasit dan *linesman woodball* yang dipilih melalui *purposive sampling*. Pengumpulan data dikumpulkan dengan memberikan angket kepada responden melalui bantuan *google form*. Analisis data dilakukan dengan menuangkan penilaian dalam bentuk presentase melalui rumus penilaian acuan patokan dengan menggunakan perhitungan *microsoft excel*.

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* DIY termasuk kedalam kategori sangat tinggi (20 %), kategori tinggi (48 %), kategori sedang (28 %), kategori rendah (4 %), dan kategori sangat rendah (0 %).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fatoni (2013) dengan judul “Survei Tingkat Pemahaman Pemain Sepakbola Usia 13-15 Tahun terhadap Peraturan Sepakbola (*Laws Of The Game*) 2010/2011 di SSB Se-Kabupaten Temanggung. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Subjek penelitian ini adalah pemain sepakbola usia 13-15 tahun di SSB Se-Kabupaten Temanggung tahun 2013. Dalam penentuan subjek penelitian survei ini dilakukan dengan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode dokumentasi, observasi dan angket atau kuesioner. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif presentase. Berdasarkan analisis deskriptif presentase, hasil penelitian menunjukan bahwa pemain sepakbola usia 13-15 tahun di SSB Se-Kabupaten Temanggung mempunyai pemahaman yang baik terhadap peraturan sepakbola (*Laws Of The Game*) 2010/2011. Didapatkan hasil 0 % kategori sangat baik, 60 % kategori baik, 31 % kategori cukup baik, 9 % kategori kurang dan 0 % kategori sangat kurang.

Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, karena sama-sama menggunakan instrumen penelitian berupa angket dan mencoba memahami tentang keadaan suatu objek yang diteliti. Penelitian ini

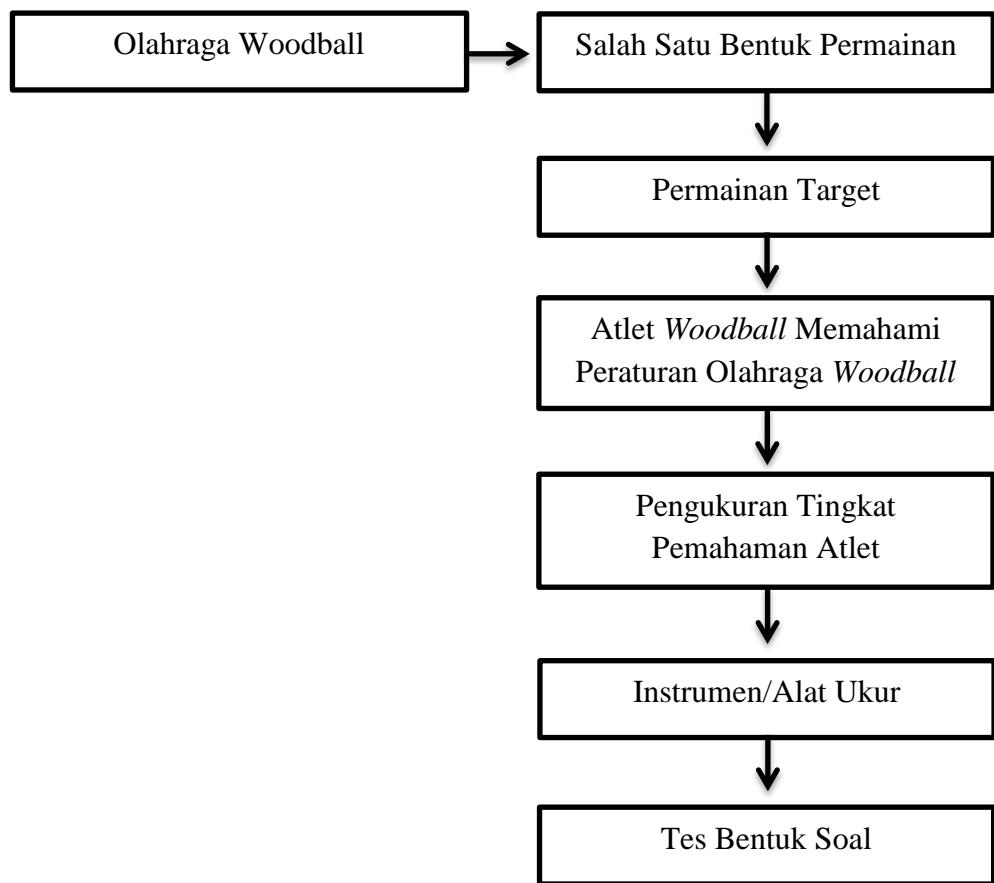
lebih dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui besarnya tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan dari bagian yang sudah dijabarkan pada tinjauan pustaka, untuk meningkatkan pemahaman atlet *woodball* tentang peraturan olahraga *woodball* diperlukan waktu khusus untuk melakukan sosialisasi. *Woodball* Kabupaten Sleman juga harus mengadakan perlombaan atau kompetisi yang diikuti oleh para atlet karena sebagai tolak ukur atlet dalam kemampuannya memahami peraturan olahraga *woodball*.

Dalam kajian teori telah disimpulkan bahwa “pemahaman merupakan kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari mengetahui”, artinya seseorang atlet *woodball* harus benar-benar memahami peraturan olahraga *woodball* karena hal tersebut sangatlah penting sebagai modal utama atlet untuk dapat berprestasi. Selain itu pelatih juga memegang peran penting terhadap atlet karena harus memperhatikan aspek pemahaman atlet dan tidak hanya menekankan pada aspek fisiknya saja.

Dengan dilakukannya tes pemahaman mengenai peraturan olahraga *woodball* diharapkan dapat membantu bagi atlet untuk mengetahui seberapa tinggi dan tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman terhadap peraturan olahraga *woodball* tahun 2017. Dan dengan adanya data yang diperoleh dari penelitian ini semoga memudahkan pelatih dalam memilih atlet untuk mewakili klub apabila ada perlombaan atau kompetisi.



Gambar 8. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Desain dalam penelitian yang berjudul “Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2017” merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Burhan (2006: 36), penelitian kuantitatif dengan format deskriptif bertujuan untuk menjelaskan, meringkaskan berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai variabel yang timbul di masyarakat yang menjadi objek penelitian itu berdasarkan apa yang terjadi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes dengan soal pilihan ganda. Penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan tentang bagaimana tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 September 2018 yang bertempat di Lapangan Salamrejo, Sentolo, Kulonprogo.

C. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008: 61). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh atlet *woodball* tim PORDA

Kabupaten Sleman yang berjumlah 25 atlet yang terdiri dari 14 atlet putra dan 11 atlet putri pada saat mengikuti PORDA DIY tahun 2017. Karena dari keseluruhan subjek diambil semua yaitu berjumlah 25 atlet *woodball*, sehingga penelitian ini dapat dikatakan sebagai penelitian *total sampling*.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Penelitian ini perlu diketahui terlebih dahulu variabel penelitiannya, karena variabel merupakan sesuatu yang akan menjadi objek penelitian yang berperan dalam peristiwa yang akan diukur. Variabel dalam penelitian ini adalah pemahaman atlet *woodball*. Pemahaman atlet disini adalah kemampuan atlet untuk mengetahui seluruh peraturan olahraga *woodball* untuk kemudian diungkapkan kembali dalam bentuk ide-ide dan penerapannya dalam proses berlomba dan mengetahui faktor peraturan sebelum perlombaan dan faktor peraturan pada saat perlombaan yang dapat mempengaruhi atlet saat lomba berlangsung. Dimana pada saat PORDA DIY tahun 2017, masih terdapat atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman melakukan pelanggaran yang mendasar dan berakibat mendapatkan sanksi. Penelitian ini proses atlet dalam melakukan permainan *woodball* akan diamati dan diteliti secara langsung oleh peneliti dilapangan dengan menggunakan alat atau instrumen yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet *woodball* tersebut dengan metode survei, sedangkan intrumennya dengan tes dan pengumpulan datanya menggunakan soal pilihan ganda.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan tes dengan soal pilihan ganda. Berdasarkan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, maka jenis penelitian yang cocok dan relevan dalam penelitian ini adalah tes hasil perlombaan. Karena pemahaman masuk ranah kognitif maka peneliti menggunakan tes ini dengan tes ini dapat diketahui tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017.

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini pertama dibuat oleh peneliti mengacu pada kajian pustaka di Bab II, kemudian setelah itu dilakukan validasi kepada ahli. Menurut Suharsimi (2006: 69), menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Subjek yang dijadikan responden adalah atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tahun 2017 yang diambil secara *total sampling* yang berjumlah 25 atlet.

a. Analisis Butir Soal

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes dengan menggunakan soal pilihan ganda (*multiple choice*). Dimana responden tinggal memilih salah satu jawaban yang telah disediakan. Menurut Mahmud (2011: 156) “tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki

oleh individu atau kelompok. Lebih lanjut disebutkan bahwa tolak ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.
- 2) Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.
- 3) Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.
- 4) Reliabel, yaitu derajat kekonsistennan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

Sedangkan menurut Suharsimi (2010: 167) menjelaskan bahwa langkah-langkah dan cara dalam penyusunan tes adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan mengadakan tes.
- 2) Mengadakan pembatasan terhadap bahan yang akan dijadikan tes.
- 3) Merumuskan tujuan intruksional khusus dari tiap bagian bahan.
- 4) Menderetkan semua indikator dalam tabel persiapan yang memuat pula aspek tingkah laku yang terkandung dalam indikator itu.
- 5) Menyusun tabel spesifikasi yang memuat pokok materi.
- 6) Menuliskan butir-butir soal, didasarkan atas indikator-indikator yang sudah dituliskan pada tabel indikator dan aspek tingkah laku yang dicakup.

Penilaian dalam instrumen menggunakan tes dengan soal pilihan ganda (*multiple choice*) pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah “1” dan jika jawaban salah maka nilainya “0”. Komponen-komponen instrumen sebagai alat pengumpulan data disajikan berupa kisi-kisi yang dapat mempermudah dan membatasi supaya tidak keluar dari populasi. Kisi-kisi instrumen penelitian pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2017

Variabel	Faktor	Indikator	No. Butir	Jumlah
Tingkat pemahaman atlet <i>woodball</i> Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga <i>woodball</i>	1. Peraturan sebelum perlombaan	a. Menjelaskan peraturan administrasi.	1, 2, 3, 4	4
		b. Menjelaskan peraturan peralatan.	5, 6, 7, 8	4
	2. Peraturan pada saat perlombaan	a. Menentukan peraturan pada pukulan.	9, 10, 11	3
		b. Menentukan peraturan dalam daerah pukulan.	12, 13, 14, 15, 16	5
		c. Menentukan peraturan pada permainan.	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	7
		d. Menentukan peraturan dalam daerah gawang.	24, 25	2
Jumlah				25

b. Tingkat kesukaran (TK)

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Indeks tingkat kesukaran ini pada umumnya dinyatakan dalam bentuk proporsi yang besarnya berkisar 0,00 – 1,00 (Aiken, 1994:66). Semakin besar indeks tingkat kesukaran yang diperoleh dari hasil hitungan, berarti semakin mudah soal itu. Suatu soal memiliki $TK = 0,00$ artinya bahwa tidak ada atlet yang menjawab benar dan bila memiliki $TK = 1,00$ artinya bahwa atlet menjawab benar. Perhitungan indeks tingkat kesukaran ini dilakukan untuk setiap nomor soal. Pada prinsipnya, skor rata-rata yang diperoleh atlet pada butir soal yang bersangkutan

dinamakan tingkat kesukaran butir soal itu. Fungsi tingkat kesukaran soal biasanya dikaitkan dengan tujuan tes. Rumus ini dipergunakan untuk soal obyektif. Rumusnya adalah seperti berikut ini (Nitko, 1996: 310).

$$\text{Tingkat Kesukaran (TK)} = \frac{\text{Jumlah Atlet yang Menjawab Benar Butir Soal}}{\text{Jumlah Atlet yang Mengikuti Tes}}$$

c. Daya Pembeda (DP)

Manfaat daya pembeda butir soal adalah untuk meningkatkan mutu setiap butir soal melalui data empiriknya. Berdasarkan indeks daya pembeda, setiap butir soal dapat diketahui apakah soal itu baik, direvisi, atau ditolak. Untuk mengetahui seberapa jauh setiap butir soal dapat mendeteksi/membedakan kemampuan untuk mengetahui daya pembeda soal adalah dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$DP = \frac{BA - BB}{\frac{1}{2} N}$$

Keterangan :

DP = Daya pembeda soal

BA = Jumlah jawaban benar pada kelompok atas

BB = Jumlah jawaban benar pada kelompok bawah

N = Jumlah responden penelitian

d. Uji Validitas dan Pembuktian Reliabilitas

Sebelum diujikan untuk mengetahui nilai validitas dan pembuktian reliabilitas instrumen, maka instrumen di validasi ahli (*expert judgment*). Validasi ahli dilakukan dengan tujuan untuk menilai kalimat-kalimat dalam tiap butir soal pilihan ganda dalam instrument tersebut. Selain itu validasi ahli juga dilakukan

terkait untuk lebih memfokuskan materi soal agar sesuai dapat menjawab tingkat pemahaman atlet. Instrumen soal dalam penelitian ini telah di validasi ahli oleh Bapak Drs. Sriawan, M.Kes. Bukti *expert judgment* terlampir di lampiran 3.

1) Validitas Instrumen

Pembuktian validitas ini untuk mengetahui apakah instrumen ini mampu mengukur apa yang hendak diukur. Menurut Sugiyono (2011: 181), pengujian validitas tiap butir soal pilihan ganda digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Selanjutnya dalam memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi, Sugiyono (2011: 182), menyatakan “item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula”. Syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau $r = 0,3$. Kalau korelasi antara butir dengan skor total kurang dari “0,3” maka butir dalam intrument tersebut dinyatakan tidak valid. Korelasi yang digunakan adalah korelasi “*Product Moment*”, yang rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

Sumber : Sugiyono (2008: 228)

Keterangan :

r_{xy} : korelasi antara variabel x dan y

x : $(x_i - \bar{x})$

y : $(y_i - \bar{y})$

Berdasarkan data yang terkumpul dari 25 responden saat pengambilan data dan proses penghitungan validitas, maka terdapat hasil 25 koefisien korelasi

(berdasarkan jumlah butir soal sebanyak 25). Hasil analisis item/butir soal dalam tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 terlampir dilampiran 6.

Dari hasil analisis ternyata koefisien korelasi semua item/ butir soal dengan skor total, diperoleh hasil keseluruhan di atas “0,381”, sehingga semua butir instrumen soal tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 dinyatakan valid. Butir yang mempunyai validitas tertinggi adalah butir nomor 4 dengan koefisien korelasi sebesar “0,72” dan yang mempunyai validitas paling rendah adalah butir nomor 5 dan 6 dengan koefisien korelasi sebesar “0,40”.

2) Reliabilitas

Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu (Sugiyono, 2008: 354). Dalam penelitian ini pembuktian reliabilitas instrumen dengan *internal consistency*, yaitu dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja. Kemudian yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus KR 21 (Kuder Richardson). Adapun rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{k s_t^2} \right\}$$

Sumber : Sugiyono (2008: 361)

Keterangan :

K = Jumlah item dalam instrumen

M = Mean skor total

St = Varians total

Berdasarkan data yang terkumpul dari 25 responden uji coba dan proses perhitungan reliabilitas menggunakan rumus KR 21 (Kuder Richardson), maka terdapat hasil reliabilitas instrumen soal mengenai tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017, sebesar “0,81”. Menurut Sugiyono (2011: 184), bahwa suatu instrumen dinyatakan reliabel bila koefisien reliabilitas minimal 0,6. Pembuktian reliabilitas instrumen telah memenuhi syarat, karena pengujian koefisien reliabilitas instrumen hasilnya diatas koefisien reliabilitas minimal ($0,81 > 0,6$).

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada atlet yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat surat ijin penelitian kepada Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Peneliti meminta izin ke ketua pengurus *woodball* Kabupaten Sleman.
- c. Peneliti mengumpulkan data atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tahun 2017.
- d. Peneliti menentukan jumlah atlet yang menjadi subjek penelitian.

- e. Peneliti menyebarluaskan lembar tes kepada atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tahun 2017.
- f. Selanjutnya peneliti mengumpulkan soal pilihan ganda dan melakukan transkip atas hasil pengisian soal.
- g. Setelah proses pengkodingan peneliti melakukan proses pengelolaan data dan analisis data.
- h. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, dari penelitian ini dapat dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase yaitu data dari soal-soal pilihan ganda yang berhasil dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan persentase. Didalam penelitian ini analisis tersebut untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, perhitungan *mean*, *modus*, *median*, standar deviasi, dan persentase (Sugiyono, 2013: 207). Selanjutnya untuk menghitung persentase yang termasuk dalam kategori disetiap aspek digunakan rumus (Ali, 2009: 43) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Nilai

f = Skor mentah

n = Skor maksimum

Kemudian dilakukan pengkategorian tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 menggunakan teknik deskriptif melalui bentuk penilaian acuan patokan yang disusun dengan 5 kategori, yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah (Ali, 2009: 43). Secara statistik 5 kategori tersebut dapat dituliskan sebagai berikut:

Tabel 2. Pengkategorian Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2017

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

Sumber: (Ali, 2009: 43)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

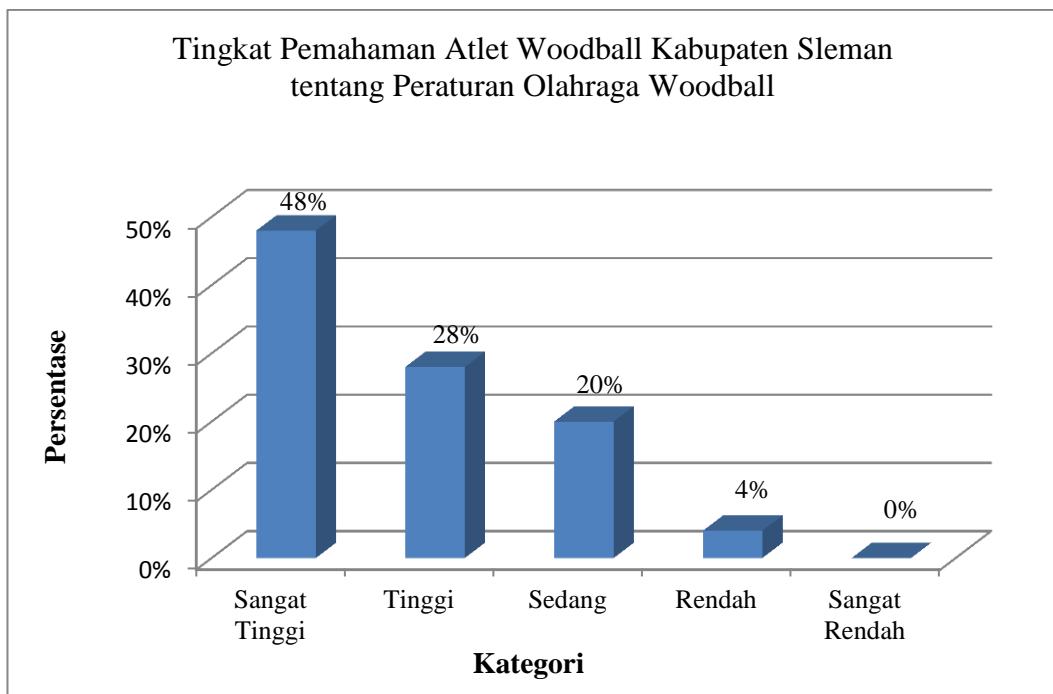
Hasil penelitian berupa data yang dideskripsikan untuk mengetahui gambaran tentang tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 yang diukur dengan metode survei menggunakan tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal dengan alternatif jawaban, yaitu: benar diberi skor “1” dan salah diberi skor “0”. Soal pilihan ganda yang digunakan diisi oleh responden sebanyak 25 atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tahun 2017. Pemahaman atlet akan dijabarkan dalam bentuk pertanyaan yang terdiri dari dua faktor yaitu faktor sebelum perlombaan dan faktor pada saat perlombaan.

Setelah responden memilih jawaban kemudian dilakukan perhitungan skor dari dari masing-masing faktor dengan menggunakan aplikasi *SPSS 16*. Hasil data penelitian yang diperoleh, tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 dapat dikategorikan menjadi 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Sehingga untuk tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 diperoleh hasil $sum = 472$, skor minimum sebesar = 10, skor maksimum = 25, rerata (*mean*) = 18,88; dan *standard deviasi* = 4,53. Deskripsi tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 dapat diihat pada tabel 3 dibawah ini :

Tabel 3. Norma Penilaian Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2017

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	12 Atlet	48%
61 – 80	Tinggi	7 Atlet	28%
41 – 60	Sedang	5 Atlet	20%
21 – 40	Rendah	1 Atlet	4%
1 – 20	Sangat Rendah	0 Atlet	0%
Jumlah		25 Atlet	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, berikut gambar diagram batang tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 terlihat pada gambar 9 dibawah ini. Subjek penelitian ini adalah atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman.



Gambar 9. Diagram Batang Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2017

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 9 diatas diketahui bahwa tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 12 atlet atau sebesar 48%, kategori “tinggi” sebanyak 7 atlet atau sebesar 28%, kategori “sedang” sebanyak 5 atlet atau sebesar 20%, kategori “rendah” sebanyak 1 atlet atau sebesar 4% dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 75,52 bahwa tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 masuk dalam kategori “tinggi”.

Berikut akan disajikan data penelitian berdasarkan tingkat kesukaran, daya pembeda, dan faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017, yaitu sebagai berikut:

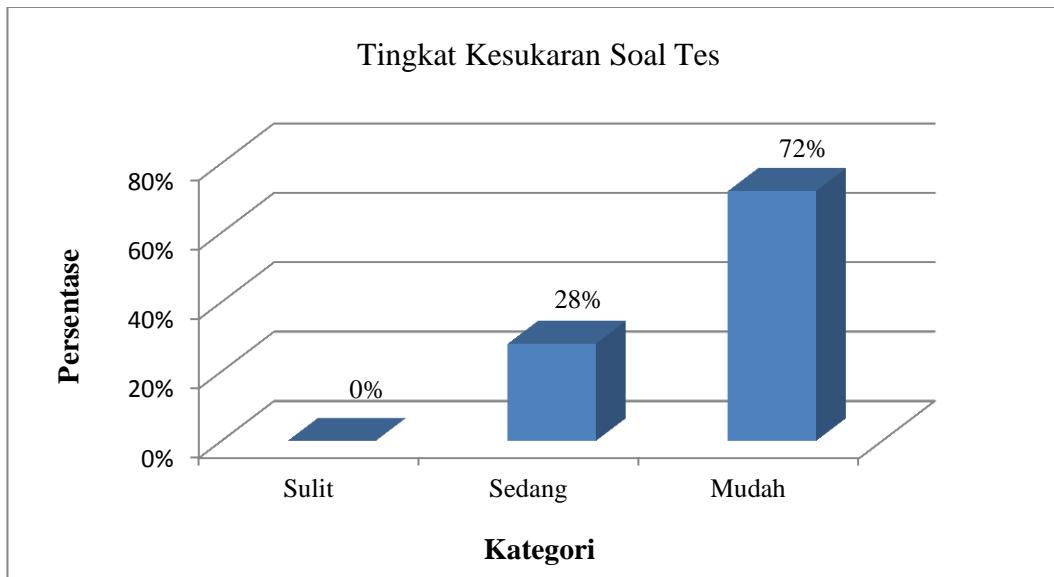
1. Tingkat Kesukaran (TK)

Berikut hasil analisis tingkat kesukaran soal tes mengenai tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 dapat di lihat pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes

Interval Tingkat Kesukaran Soal	Kategori Tingkat Kesukaran Soal	Frekuensi	Persentase
0,00 – 0,30	Sulit	0 Atlet	0%
0,31 – 0,70	Sedang	7 Atlet	28%
0,71 – 1,00	Mudah	18 Atlet	72%
Jumlah		25 Atlet	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, berikut gambar diagram batang tingkat kesukaran soal tes mengenai tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 terlihat pada gambar 10 dibawah ini:



Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Kesukaran Soal Tes

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 10 diatas diketahui bahwa tingkat kesukaran soal tes mengenai tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017, untuk kategori “sulit” sebanyak 0 soal atau sebesar 0%, kategori “sedang” sebanyak 7 soal atau sebesar 28%, dan kategori “mudah” sebanyak 18 soal atau sebesar 72%.

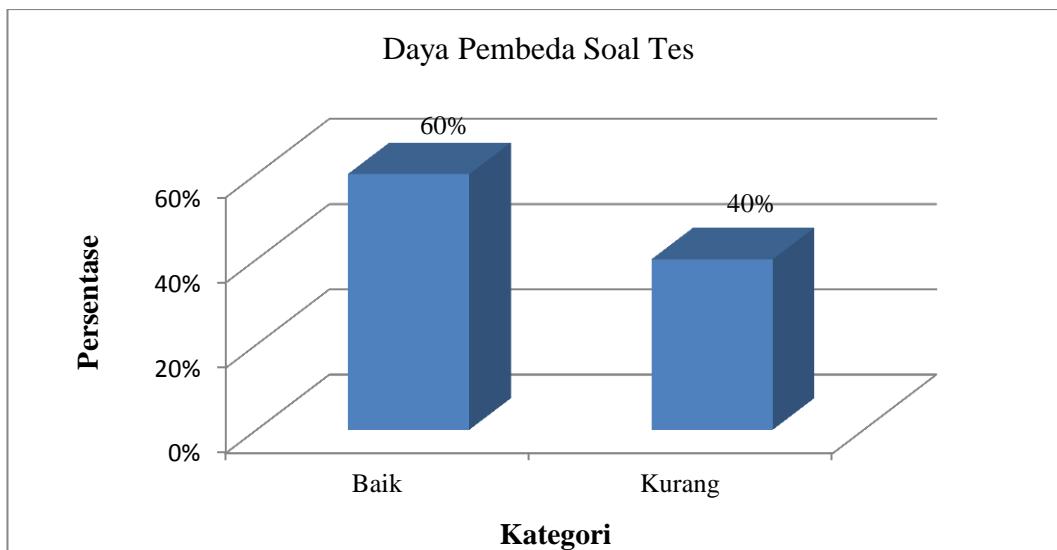
2. Daya Pembeda (DP)

Berikut hasil analisis daya pembeda soal tes mengenai tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 dapat di lihat pada tabel 5 dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Tes

Interval Daya Pembeda Soal	Kategori Tingkat Daya Pembeda	Frekuensi	Persentase
0,31 – 1,00	Baik	15 Soal	60%
0,00 – 0,30	Kurang	10 Soal	40%
Jumlah		25 Soal	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, berikut gambar diagram batang daya pembeda soal tes mengenai tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 terlihat pada gambar 11 dibawah ini:



Gambar 11. Diagram Batang Daya Pembeda Soal Tes

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 11 diatas diketahui bahwa daya pembeda soal tes mengenai tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017, untuk kategori “baik” sebanyak 15 soal atau sebesar 60%, dan kategori “kurang” sebanyak 10 soal atau sebesar 40%.

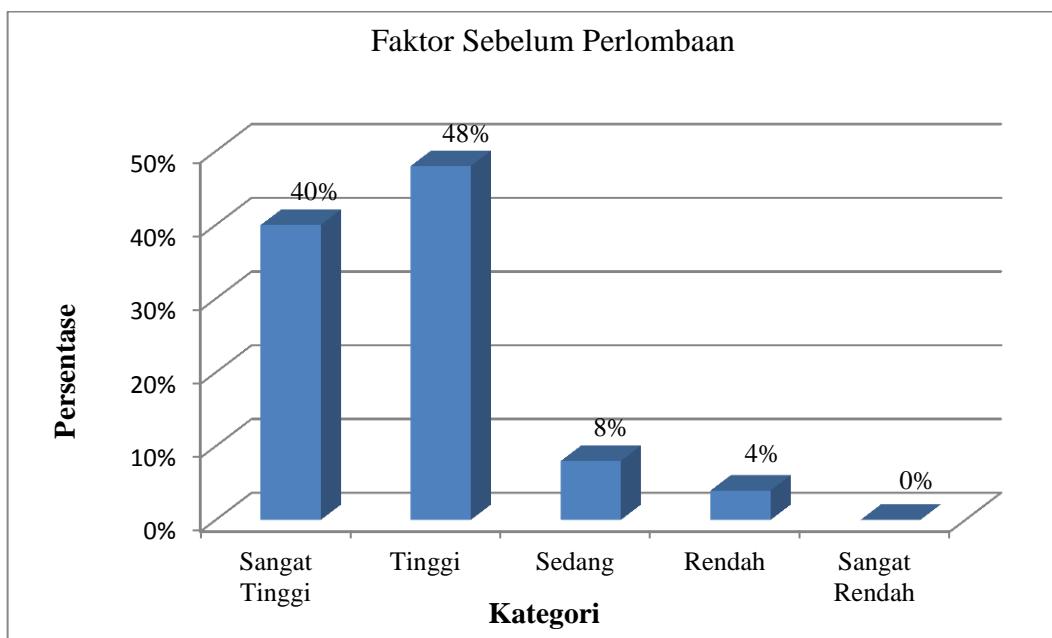
3. Faktor Sebelum Perlombaan

Dari data hasil penelitian mengenai faktor sebelum perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017, diperoleh hasil $sum = 153$; skor minimum = 3; skor maksimum = 8; rerata (*mean*) = 6,12; dan *standar deviasi* = 1,33. Deskripsi tingginya faktor sebelum perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6. Norma Penilaian Faktor Sebelum Perlombaan dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2017.

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	10 Atlet	40%
61 – 80	Tinggi	12 Atlet	48%
41 – 60	Sedang	2 Atlet	8%
21 – 40	Rendah	1 Atlet	4%
1 – 20	Sangat Rendah	0 Atlet	0%
Jumlah		25 Atlet	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, berikut gambar diagram batang mengenai faktor sebelum perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 terlihat pada gambar 12 dibawah ini. Subjek penelitian ini adalah atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman.



Gambar 12. Diagram Faktor Sebelum Perlombaan dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Olahraga *Woodball* Tahun 2017

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 12 di atas diketahui bahwa besarnya hasil penelitian mengenai faktor sebelum perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 10 atlet atau sebesar 40%, kategori “tinggi” sebanyak 12 atlet atau sebesar 48%, kategori “sedang” sebanyak 2 atlet atau sebesar 8%, kategori “rendah” sebanyak 1 atlet atau sebesar 4%, dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 76,5 bahwa faktor sebelum perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 masuk dalam kategori “tinggi”.

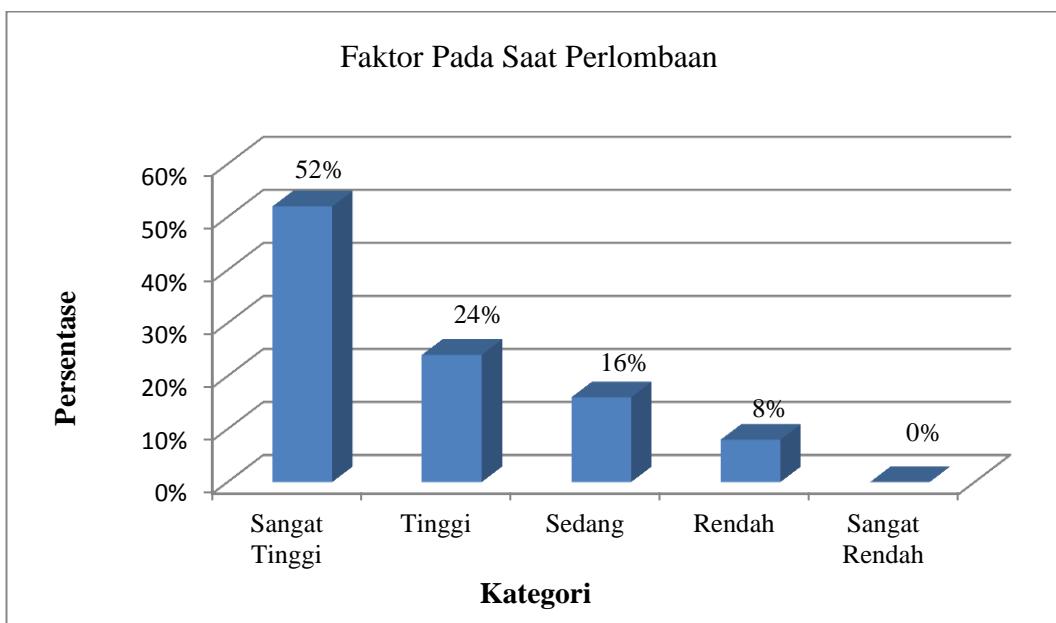
4. Faktor Pada Saat Perlombaan

Dari data hasil penelitian mengenai faktor pada saat perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017, diperoleh hasil $sum = 319$; skor minimum = 6; skor maksimum = 17; rerata (*mean*) = 12,76; dan *standar deviasi* = 3,52. Deskripsi tingginya faktor pada saat perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 dapat dilihat pada tabel 7 dibawah ini:

Tabel 7. Norma Penilaian Faktor Pada Saat Perlombaan dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2017.

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	13 Atlet	52%
61 – 80	Tinggi	6 Atlet	24%
41 – 60	Sedang	4 Atlet	16%
21 – 40	Rendah	2 Atlet	8%
1 – 20	Sangat Rendah	0 Atlet	0%
Jumlah		25 Atlet	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, berikut gambar diagram batang mengenai faktor pada saat perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 terlihat pada gambar 13 dibawah ini. Subjek penelitian ini adalah atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman.



Gambar 13. Diagram Faktor Pada Saat Perlombaan dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Olahraga *Woodball* Tahun 2017

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 13 di atas diketahui bahwa besarnya hasil penelitian mengenai faktor pada saat perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 13 atlet atau sebesar 52%, kategori “tinggi” sebanyak 6 atlet atau sebesar 24%, kategori “sedang” sebanyak 4 atlet atau sebesar 16%, kategori “rendah” sebanyak 2 atlet atau sebesar 8% dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 75,05 bahwa faktor pada saat perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 masuk dalam kategori “tinggi”.

B. Pembahasan

Pemahaman merupakan proses berfikir yang setingkat lebih tinggi dari mengetahui dengan kata lain suatu tingkah laku yang tidak hanya menafsirkan sebuah kata tetapi kemampuan berfikir untuk mengingat kembali permasalahan untuk mengetahui sesuatu hal untuk dapat diambil intisarinya. Serta pemahaman merupakan sebuah teori atau konsep yang dipelajari yang kemudian diungkap kembali dalam bentuk ide-ide dan gagasan.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017. Tingkat pemahaman atlet *woodball* dalam penelitian ini adalah tingginya skor/nilai isian tes yang benar tentang pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017. Faktor-faktor yang menjabarkan tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 yaitu faktor sebelum perlombaan dan faktor pada saat perlombaan.

Hasil penelitian menunjukan bahwa tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 12 atlet atau sebesar 48%, kategori “tinggi” sebanyak 7 atlet atau sebesar 28%, kategori “sedang” sebanyak 5 atlet atau sebesar 20%, kategori “rendah” sebanyak 1 atlet atau sebesar 4% dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 75,52 bahwa tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA

Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 masuk dalam kategori “tinggi”.

Hasil penelitian mengenai faktor sebelum perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 10 atlet atau sebesar 40%, kategori “tinggi” sebanyak 12 atlet atau sebesar 48%, kategori “sedang” sebanyak 2 atlet atau sebesar 8%, kategori “rendah” sebanyak 1 atlet atau sebesar 4%, dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 76,5 bahwa faktor sebelum perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 masuk dalam kategori “tinggi”.

Hasil penelitian mengenai faktor pada saat perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 13 atlet atau sebesar 52%, kategori “tinggi” sebanyak 6 atlet atau sebesar 24%, kategori “sedang” sebanyak 4 atlet atau sebesar 16%, kategori “rendah” sebanyak 2 atlet atau sebesar 8% dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 75,05 bahwa faktor pada saat perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 masuk dalam kategori “tinggi”.

Faktor-faktor secara umum yang dapat mempengaruhi pemahaman yaitu, pendidikan setiap atlet apabila baik maka akan mempermudah atlet menentukan peraturan yang akan dipakai dalam perlombaan, lingkungan yang baik dapat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap atlet dalam memahami peraturan yang akan dilakukan selama perlombaan berlangsung, dan pengalaman atlet dalam mengikuti perlombaan sangat berpengaruh terhadap pemahaman dari setiap atlet (Santosa, 2018: 10). Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Harry (2006: 67) menyebutkan bahwa tingkat pendidikan turut pula menentukan mudah tidaknya seseorang menyerap dan memahami pemahaman yang mereka peroleh, pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang semakin baik pula pemahamannya.

Faktor lingkungan juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman seseorang. Dimana lingkungan memberikan pengaruh pertama bagi seseorang untuk dapat mempelajari hal-hal yang baik dan hal-hal yang buruk tergantung pada sifat kelompoknya. Dalam lingkungan seseorang akan mempengaruhi pengalaman yang akan berpengaruh pada cara berfikir seseorang (Nasution, 2009: 8). Selain faktor pendidikan dan faktor lingkungan juga terdapat pengalaman yang dapat mempengaruhi pemahaman atlet. Pendapat tersebut didukung oleh pernyataan dari Vardiansyah (2008: 3) “pengalaman merupakan hal yang pokok bagi atlet untuk mengetahui dan memahami peraturan olahraga yang digeluti, semakin lama pengalaman yang didapat maka semakin tinggi juga pengetahuannya. Dari pendapat ahli dapat menjelaskan faktor pendidikan, lingkungan, dan pengalaman atlet yang dapat mempengaruhi pemahaman dari 25

atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tahun 2017. Pertama, untuk pendidikan dari ke-25 atlet *woodball* ada yang duduk di bangku SMP, SMA, kuliah serta yang sudah bekerja sesuai profesi masing-masing. Kedua, lingkungan yang mereka gunakan untuk berinteraksi sehari-hari juga berbeda-beda. Dan ketiga, dari ke-25 atlet *woodball* dari segi pengalaman setiap atlet dalam mengikuti perlombaan juga berbeda-beda karena ada yang baru menjadi atlet *woodball* selama 3 tahun, 5 tahun, 7 tahun dan lain-lain. Sehingga dari faktor pendidikan, lingkungan, dan pengalaman atlet dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap atlet *woodball* dalam memahami peraturan olahraga *woodball*.

Karena berdasarkan peraturan olahraga *woodball* yang menuntut atlet untuk memahami peraturan sebelum perlombaan dan peraturan pada saat perlombaan. Serta seorang atlet wajib untuk mengetahui seluruh peraturan olahraga *woodball* karena nantinya diungkapkan kembali dalam bentuk ide-ide dan penerapannya dalam proses berlomba. Supaya tingkat pemahaman atlet *woodball* bisa maksimal maka hal yang harus dilakukan adalah agar ada waktu khusus untuk menjelaskan tentang peraturan olahraga *woodball* dari pelatih terhadap atlet. Atlet juga bisa mempelajari peraturan olahraga *woodball* dari buku-buku yang membahas hal tersebut dan atlet *woodball* juga bisa mengikuti seminar atau forum yang membahas tentang peraturan olahraga *woodball*, dan lain-lain. Oleh karena itu, dengan adanya kegiatan tersebut maka diharapkan pemahaman atlet *woodball* akan tercapai secara maksimal.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukan bahwa tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017, untuk untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 12 atlet atau sebesar 48%, kategori “tinggi” sebanyak 7 atlet atau sebesar 28%, kategori “sedang” sebanyak 5 atlet atau sebesar 20%, kategori “rendah” sebanyak 1 atlet atau sebesar 4% dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 mayoritas berada dalam kategori “tinggi”.

B. Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017. Dengan demikian pemahaman atlet *woodball* tentang peraturan olahraga *woodball* memiliki peran penting saat atlet mengikuti perlombaan.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pemahaman atlet tentang peraturan olahraga *woodball*.

3. Atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan atau evaluasi untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki pemahaman tentang peraturan olahraga *woodball*.
4. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya agar memudahkan penelitian selanjutnya.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diupayakan semaksimal mungkin sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Namun demikian masih dirasakan adanya keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dihindari antara lain:

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil jawaban tes dengan soal pilihan ganda sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang obyektif dalam proses pengisian seperti adanya saling bersamaan dalam menjawab soal. Selain itu dalam menjawab soal diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya. Responden juga dalam memberikan jawaban tidak berfikir jernih (hanya asal selesai dan cepat) karna faktor waktu.
2. Pengambilan data akan lebih baik lagi seandainya disertai dengan menggunakan wawancara.
3. Instrumen penelitian kurang luas lingkupnya sehingga memungkinkan ada unsur-unsur yang lebih penting tidak masuk/tidak terungkap dalam instrumen penelitian.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat penulis sampaikan yaitu:

1. Perlunya evaluasi mengenai pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tahun 2017, khususnya terkait dengan peraturan olahraga *woodball*. Evaluasi penting dilakukan agar dapat lebih meningkatkan dari tujuan dilaksanakan penelitian tersebut.
2. Agar ada waktu khusus untuk menjelaskan tentang peraturan olahraga *woodball* dari pelatih terhadap atlet.
3. Bagi atlet *woodball* harus mampu meningkatkan pemahaman tentang peraturan olahraga *woodball*, supaya bisa berprestasi dengan memenangkan sebuah turnamen atau kejuaraan.
4. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017.
5. Diharapkan ada yang melakukan penelitian tentang tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 dengan menggunakan metode lain.

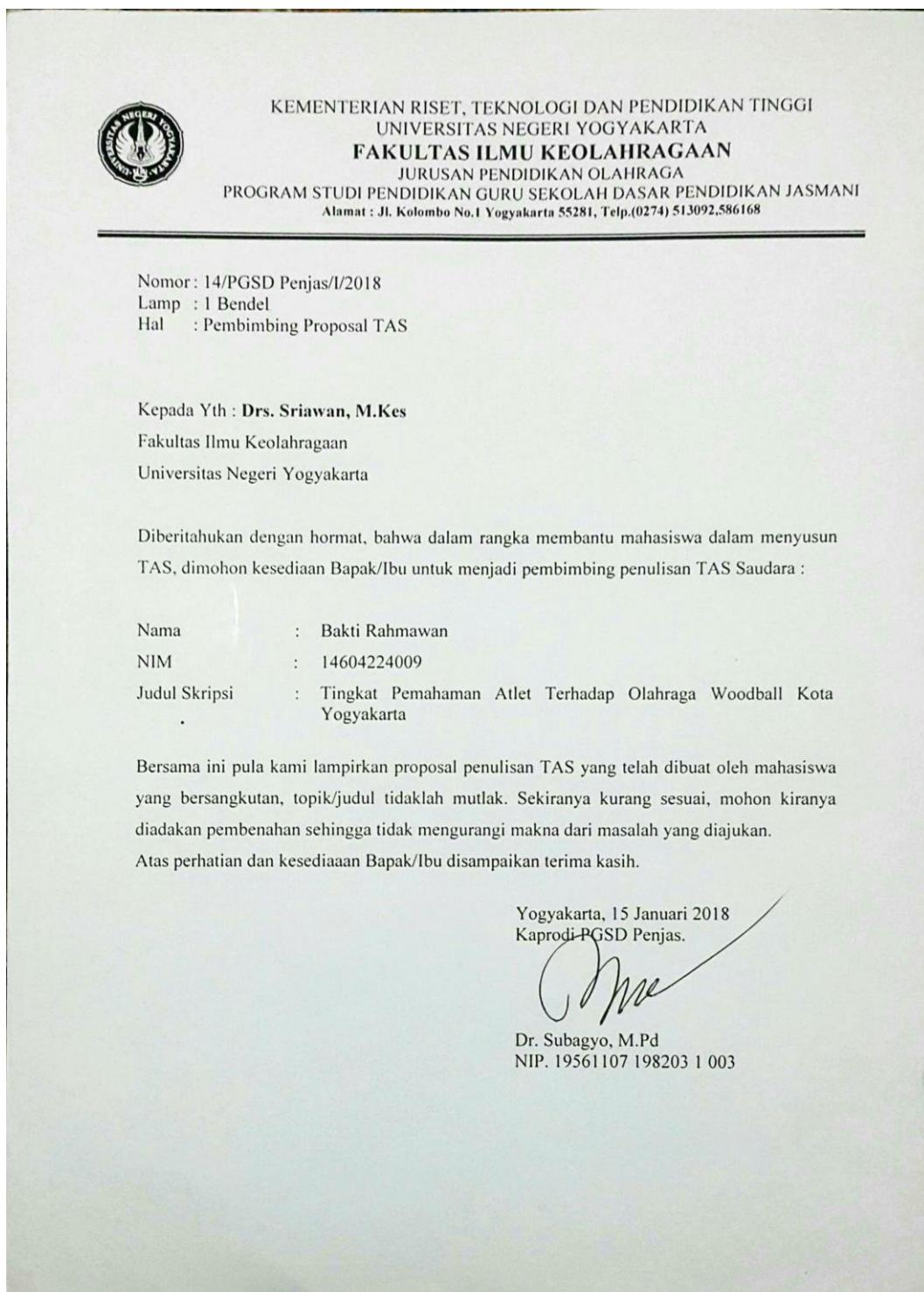
DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam.
- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsadinata, B. (2017). Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola (*Laws Of The Game*) Wasit C-1 dan C-2 Pengcab PSSI Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Bloom, B. S. (1979). *Taxonomy of Educational Objective: The Clasification of Educationa Goals*. London. Longman Group Limited.
- Bungin, B. (2006). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Fatoni. (2013). Survei Tingkat Pemahaman Pemain Sepakbola Usia 13-15 Tahun terhadap Peraturan Sepakbola (*Laws Of The Game*). *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Hadi, S. (1989). *Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Harjanto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ibrahim, R. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Irianto, D. P. (2002). *Dasar Kepelatihan*. Yogyakarta: FIK UNY. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Irwanto, dkk. (2009). *Psikologi Pembeajaran & Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Kriswanto, E.S . (2016). *Trend Olahraga Masa Kini Woodball Olahraga Ala Golf*. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru.
- Kriswantoro, dkk. (2009). *Olahraga Woodball*. Malang: Wineka Media IWbF.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

- Nala, N. (1992). *Kebugaran Jasmani*. Denpasar: Yayasan Ilmu Faal Widya Laksana.
- Pradana, A. A. (2018). Tingkat Pemahaman Wasit dan Linesman Permainan Woodball Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal*. Yogyakarta: FIK UNY
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Santosa, M. C. (2018). Tingkat Pemahaman Taktik dan Strategi Siswa Atlet Bolabasket Keas Khusus Olahraga Tingkat SMA Se-DIY dalam Bermain Basket. *Jurnal*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Setyowati, O. L. (2015). Pemahaman Allet Polo Air terhadap Peraturan Permainan. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Soetrisno, D. (2015). *Bermain Woodball*. Semarang: IWbA.
- Sudijono, A. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2011). (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno. (1978). *Ilmu Coaching Umum*. (Diktat). Yogyakarta.
- Sukadiyanto. (2005). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Toha, M. (2003). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: CV. Rajawali
- Vardiansyah, D. (2008). *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Persetujuan Pembimbing TAS



Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian dari FIK UNY



Lampiran 3. Surat Permohonan dan Pernyataan Expert Judgement

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Drs. Sriawan, M.Kes.
Di Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Bakti Rahmawan
NIM : 14604224009
Program Studi : PGSD Penjas
Judul TA : Tingkat Pemahaman Atlet Woodball Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga Woodball.

Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, dan (3) draf instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapan terima kasih.

Yogyakarta, 4 September 2018

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Drs. Sriawan, M.Kes.
NIP. 19580830 198703 1003

Pemohon,


Bakti Rahmawan
NIM. 14604224009

Lanjutan lampiran 3

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Drs. Sriawan, M.Kes.

NIP : 19580830 198703 1003

Menerangkan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir, saudara:

Nama : Bakti Rahmawan

NIM : 14604224009

Program Studi : PGSD Penjas

Judul TA : Tingkat Pemahaman Atlet Woodball Kabupaten Sleman tentang
Peraturan olahraga Woodball.

Telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian guna pengambilan data.

Yogyakarta, 4 September 2018
Validator,



Drs. Sriawan, M.Kes.
NIP. 19580830 198703 1003

Lampiran 4. Surat Persetujuan Expert Judgement

SURAT KETERANGAN EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Sriawan, M.Kes.

Unit Kerja : FIK UNY

Menerangkan bahwa instrumen penelitian (soal pilihan ganda) Tugas Akhir

Skripsi (TAS) dari:

Nama : Bakti Rahmawan

NIM : 14604224009

Judul TA : Tingkat Pemahaman Atlet Woodball Kabupaten Sleman tentang
Peraturan olahraga Woodball.

Telah di Expert Judgement dan memenuhi syarat dan memenuhi
persyaratan sebagai instrumen utama yang akan digunakan untuk mengumpulkan
data dalam penelitian ini.

Yogyakarta, 4 September 2018
Yang menerangkan,



Drs. Sriawan, M.Kes.
NIP. 19580830 198703 1003

Lampiran 5. Kartu Bimbingan TAS

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
Nama Mahasiswa : Bakti Rahmawan NIM : 14604224009 Program Studi : PGSD Penjas Jurusan : PIK Pembimbing : Drs Sriawan, M.Kes			
No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	23-01-2018	Mengenai identifikasi makalah, kutipan langsung dan tidak langsung	
2.	01-02-2018	Mengenai tata tulis ahli dan peraturan olahraga woodball	
3.	06-02-2018	Bab II (dalam gambar harus diberi sumber, tahun dan halaman).	
4.	03-05-2018	Bab II, Bab III	
5.	18-05-2018	Bab III	
6.	22-05-2018	Instrument	
7.	19-07-2018	Instrument	
8.	2-08-2018	Instrument	
9.	31-08-2018	"	
10.	4-09-2018	"	
11.	24-10-2018	Bab <u>IV</u> , <u>V</u>	
12.	26-10-2018	Bab <u>VI</u> , Lampiran acee uji	

Mengetahui
Kaprodi PGSD Penjas.


Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 19561107 198203 1 003

Lampiran 6. Hasil Analisis Item/Butir Instrumen Penelitian

No. Butir Instrumen	Koefisien Korelasi (r hitung)	r kritis	Penilaian (r hitung \geq r kritis)	Keterangan
Butir No. 1	0,72	0,30	0,72 > 0,381	Valid
Butir No. 2	0,54	0,30	0,54 > 0,381	Valid
Butir No. 3	0,71	0,30	0,71 > 0,381	Valid
Butir No. 4	0,72	0,30	0,72 > 0,381	Valid
Butir No. 5	0,40	0,30	0,40 > 0,381	Valid
Butir No. 6	0,40	0,30	0,40 > 0,381	Valid
Butir No. 7	0,72	0,30	0,72 > 0,381	Valid
Butir No. 8	0,42	0,30	0,42 > 0,381	Valid
Butir No. 9	0,71	0,30	0,71 > 0,381	Valid
Butir No. 10	0,54	0,30	0,54 > 0,381	Valid
Butir No. 11	0,71	0,30	0,71 > 0,381	Valid
Butir No. 12	0,70	0,30	0,70 > 0,381	Valid
Butir No. 13	0,71	0,30	0,71 > 0,381	Valid
Butir No. 14	0,52	0,30	0,52 > 0,381	Valid
Butir No. 15	0,67	0,30	0,67 > 0,381	Valid
Butir No. 16	0,71	0,30	0,71 > 0,381	Valid
Butir No. 17	0,71	0,30	0,71 > 0,381	Valid
Butir No. 18	0,71	0,30	0,71 > 0,381	Valid
Butir No. 19	0,71	0,30	0,71 > 0,381	Valid
Butir No. 20	0,54	0,30	0,54 > 0,381	Valid
Butir No. 21	0,71	0,30	0,71 > 0,381	Valid
Butir No. 22	0,70	0,30	0,70 > 0,381	Valid
Butir No. 23	0,70	0,30	0,70 > 0,381	Valid
Butir No. 24	0,49	0,30	0,49 > 0,381	Valid
Butir No. 25	0,72	0,30	0,72 > 0,381	Valid

Keterangan: r hitung > r tabel (df 25 : 0,05 = 0,381) = valid

Lampiran 7. Butir-butir Soal Penelitian

Instrumen Penelitian

Dengan Hormat,

Kepada atlet woodball Kabupaten Sleman guna untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet dalam bermain woodball, dengan cara mengisi butir-butir soal pilihan ganda di bawah ini. Apapun nanti hasil yang diperoleh saudara tidak akan mempengaruhi di klub/tim yang bersangkutan.

Atas partisipasi saudara diucapkan banyak terimakasih.

Peneliti,



Bakti Rahmawan

A. Data Diri

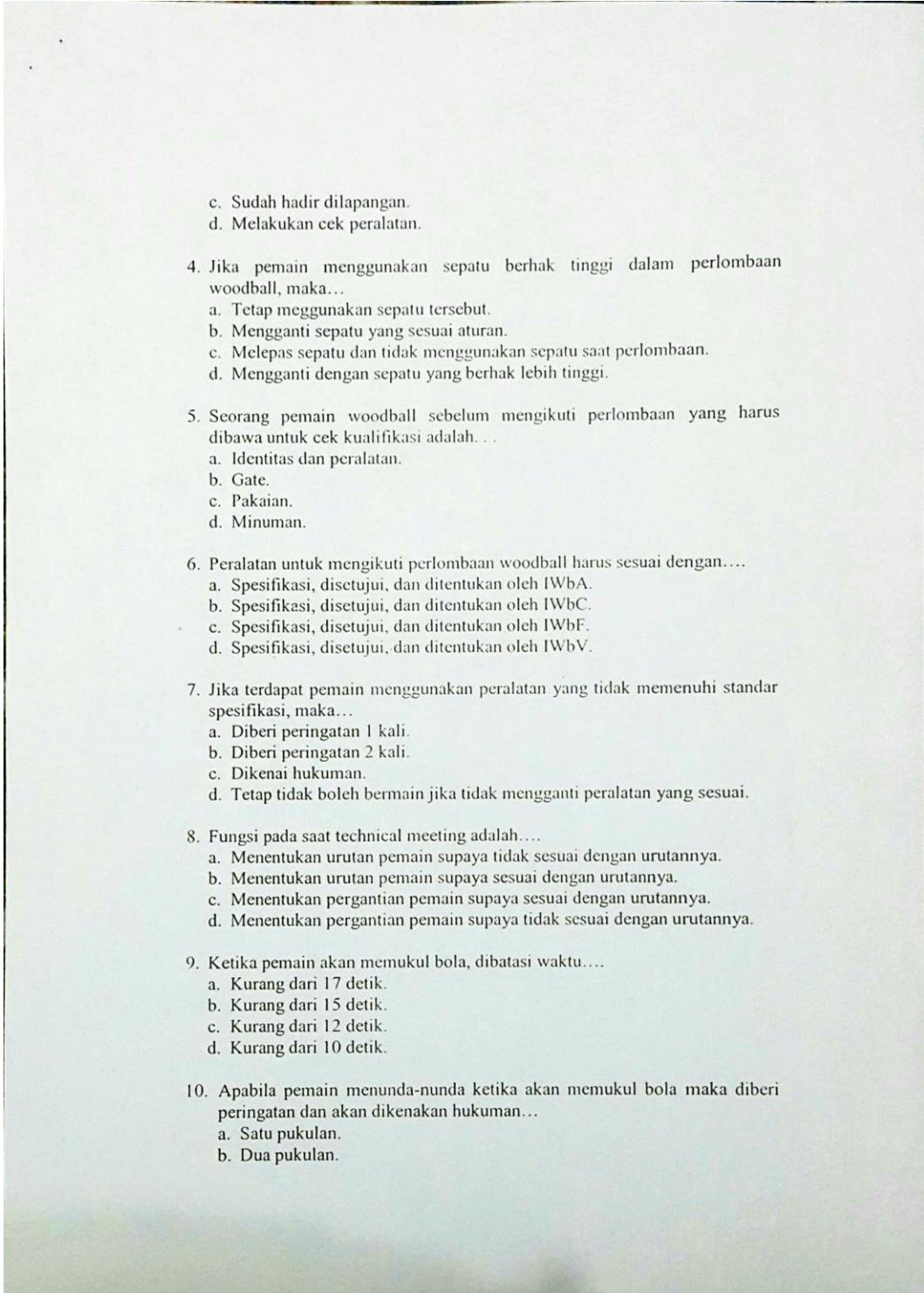
- a. Nama Lengkap :
- b. Jenis Kelamin :
- c. Usia :

B. Petunjuk Pengisian

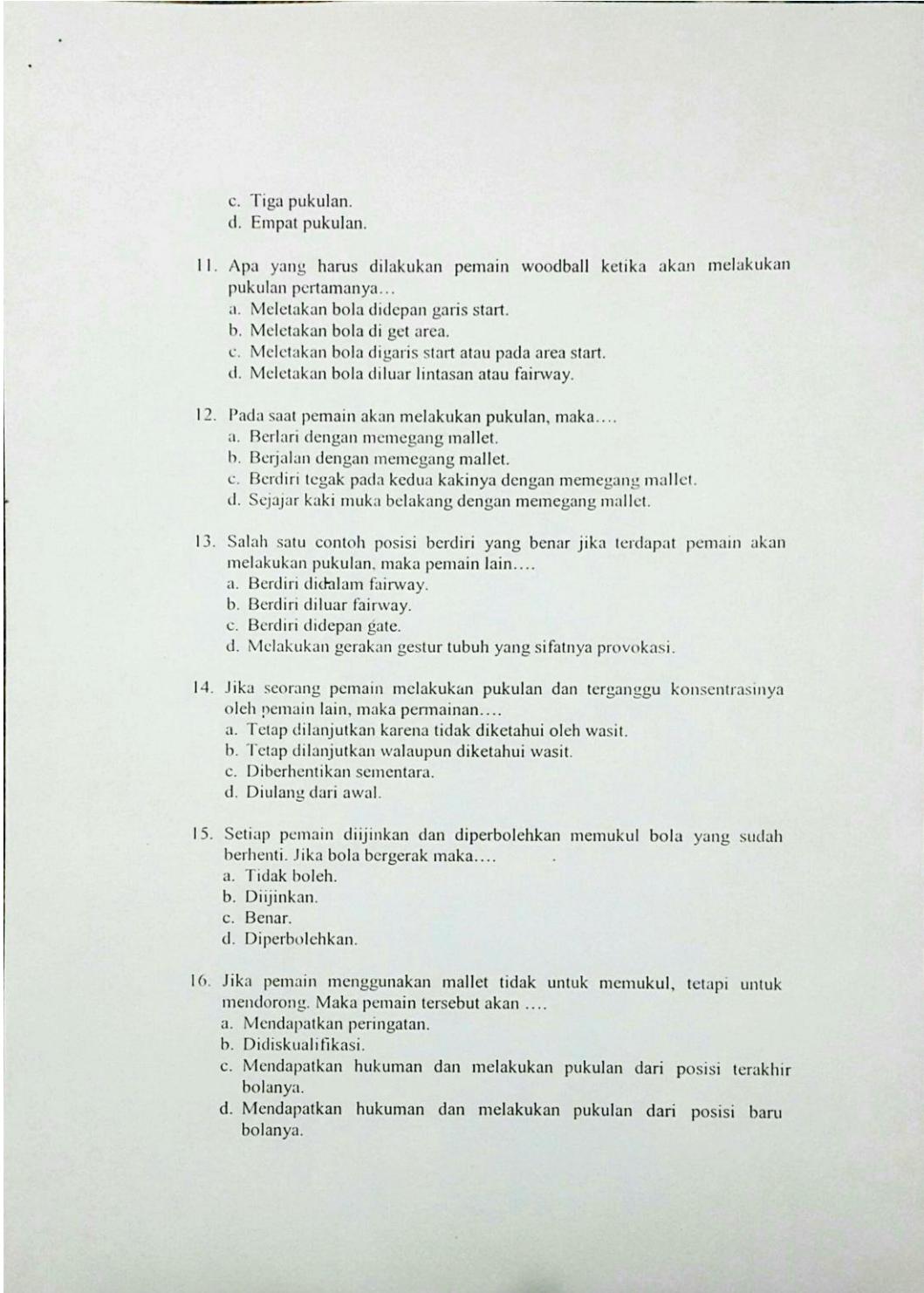
- a. Pilihlah jawaban a, b, c atau d dengan menggunakan (X) pada pilihan jawaban yang dipilih.
- b. Setiap pertanyaan diharapkan tidak ada yang kosong.
- c. Bila telah selesai mengisi lembar tes, harap segera dikembalikan.

1. Fungsi dari peraturan pada permainan woodball adalah....
 - a. Pemain tidak mendapatkan sanksi.
 - b. Pemain dapat diatur.
 - c. Pemain dapat dikendalikan.
 - d. Pemain tidak bertindak sewenang-wenang.
2. Salah satu persyaratan pemain untuk dapat mengikuti perlombaan adalah
 - a. Pemain tidak membawa identitas.
 - b. Pemain tidak membawa peralatan.
 - c. Pemain menggunakan peralatan yang tidak standar.
 - d. Pemain harus terdaftar di panitia.
3. Sebelum perlombaan woodball dimulai, wasit memberi waktu 5 menit bagi pemain untuk
 - a. Melakukan pemanasan.
 - b. Melakukan peregangan tubuh.

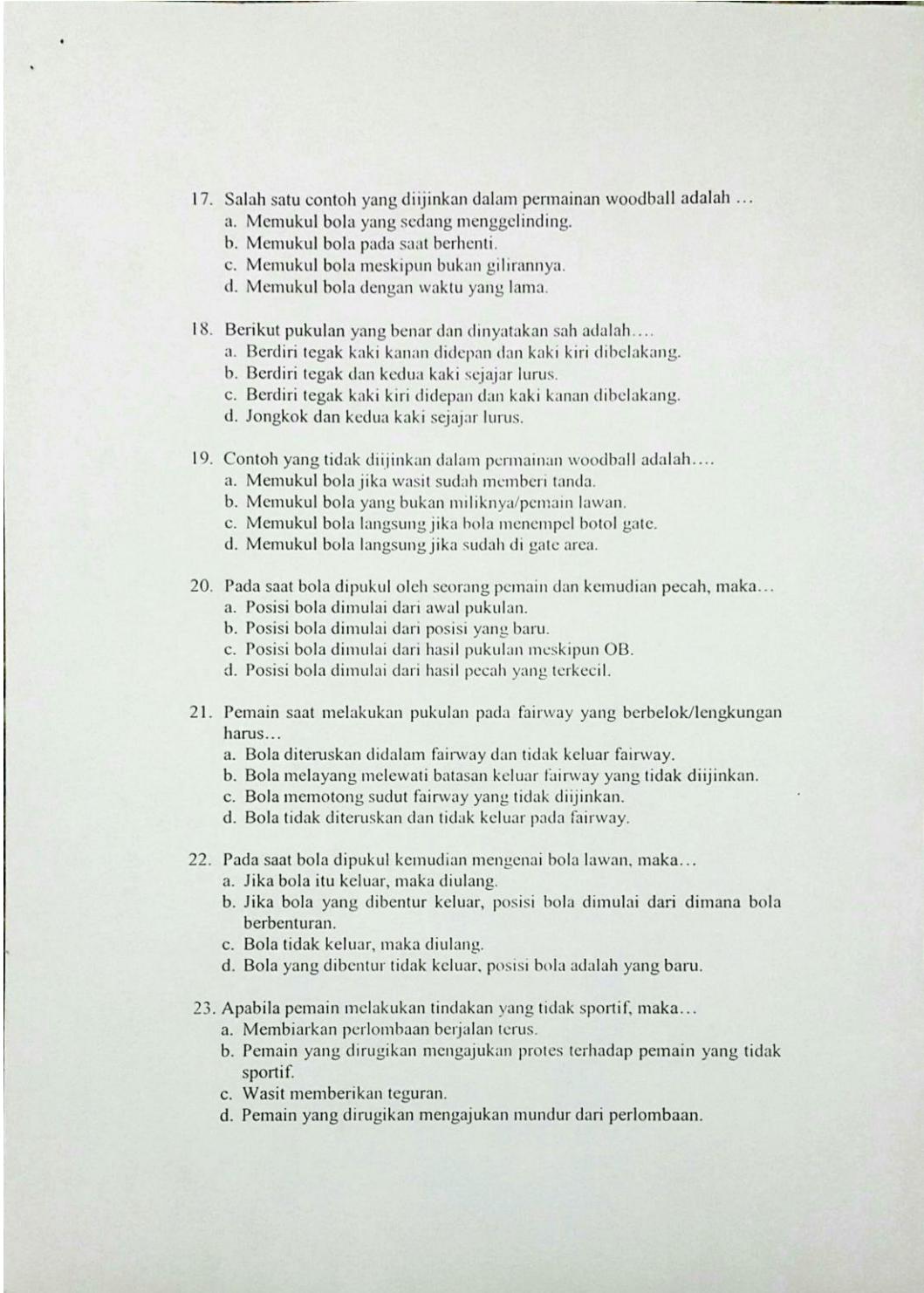
Lanjutan lampiran 7

- 
- c. Sudah hadir dilapangan.
 - d. Melakukan cek peralatan.
 4. Jika pemain menggunakan sepatu berhak tinggi dalam perlombaan woodball, maka...
 - a. Tetap menggunakan sepatu tersebut.
 - b. Mengganti sepatu yang sesuai aturan.
 - c. Melepas sepatu dan tidak menggunakan sepatu saat perlombaan.
 - d. Mengganti dengan sepatu yang berhak lebih tinggi.
 5. Seorang pemain woodball sebelum mengikuti perlombaan yang harus dibawa untuk cek kualifikasi adalah...
 - a. Identitas dan peralatan.
 - b. Gate.
 - c. Pakaian.
 - d. Minuman.
 6. Peralatan untuk mengikuti perlombaan woodball harus sesuai dengan....
 - a. Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbA.
 - b. Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbC.
 - c. Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbF.
 - d. Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbV.
 7. Jika terdapat pemain menggunakan peralatan yang tidak memenuhi standar spesifikasi, maka...
 - a. Diberi peringatan 1 kali.
 - b. Diberi peringatan 2 kali.
 - c. Dikenai hukuman.
 - d. Tetap tidak boleh bermain jika tidak mengganti peralatan yang sesuai.
 8. Fungsi pada saat technical meeting adalah....
 - a. Menentukan urutan pemain supaya tidak sesuai dengan urutannya.
 - b. Menentukan urutan pemain supaya sesuai dengan urutannya.
 - c. Menentukan pergantian pemain supaya sesuai dengan urutannya.
 - d. Menentukan pergantian pemain supaya tidak sesuai dengan urutannya.
 9. Ketika pemain akan memukul bola, dibatasi waktu....
 - a. Kurang dari 17 detik.
 - b. Kurang dari 15 detik.
 - c. Kurang dari 12 detik.
 - d. Kurang dari 10 detik.
 10. Apabila pemain menunda-nunda ketika akan memukul bola maka diberi peringatan dan akan dikenakan hukuman...
 - a. Satu pukulan.
 - b. Dua pukulan.

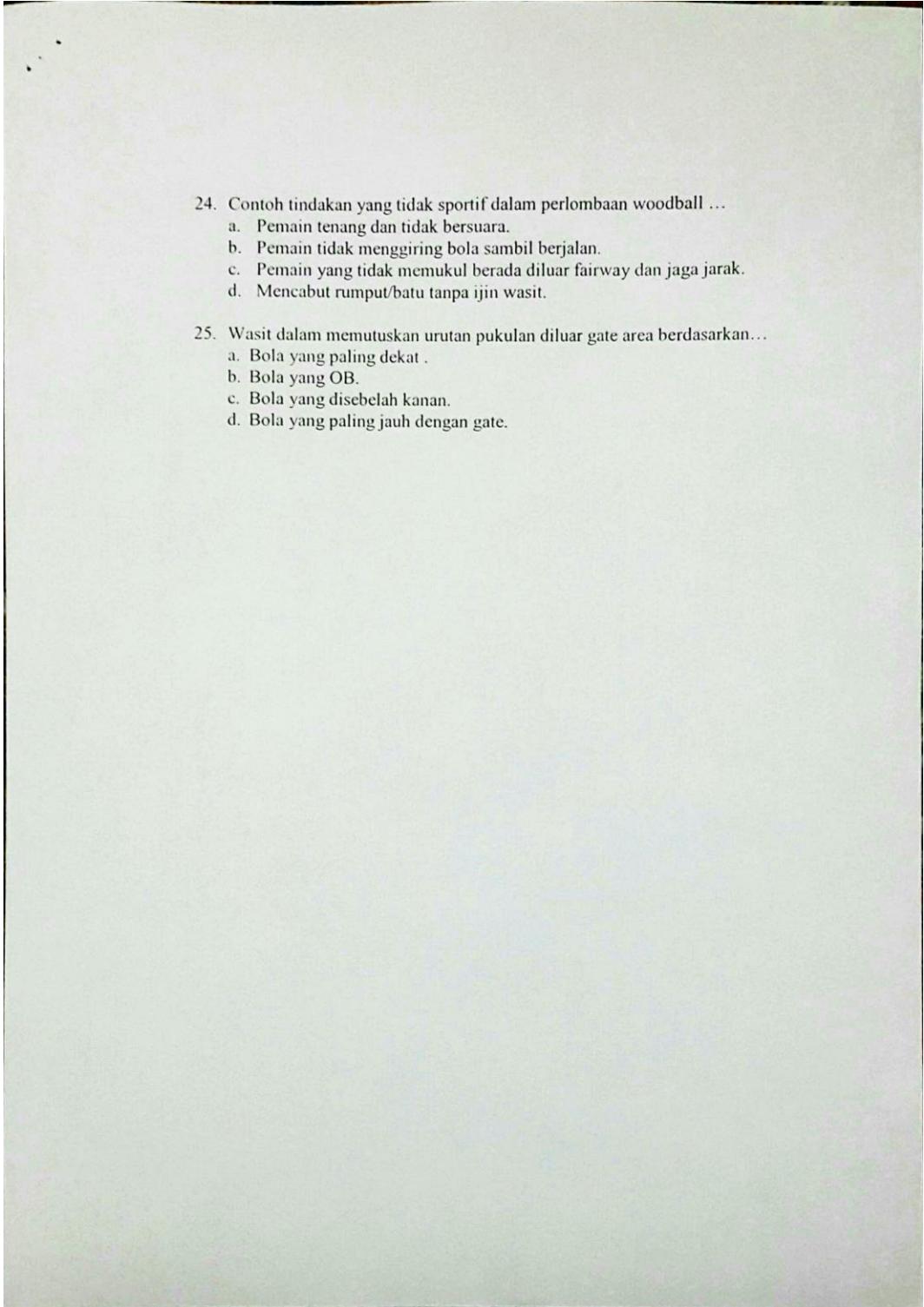
Lanjutan lampiran 7

- 
- c. Tiga pukulan.
 - d. Empat pukulan.
11. Apa yang harus dilakukan pemain woodball ketika akan melakukan pukulan pertamanya...
 - a. Meletakan bola didepan garis start.
 - b. Meletakan bola di get area.
 - c. Meletakan bola di garis start atau pada area start.
 - d. Meletakan bola diluar lintasan atau fairway.
 12. Pada saat pemain akan melakukan pukulan, maka....
 - a. Berlari dengan memegang mallet.
 - b. Berjalan dengan memegang mallet.
 - c. Berdiri tegak pada kedua kakinya dengan memegang mallet.
 - d. Sejajar kaki muka belakang dengan memegang mallet.
 13. Salah satu contoh posisi berdiri yang benar jika terdapat pemain akan melakukan pukulan, maka pemain lain....
 - a. Berdiri didalam fairway.
 - b. Berdiri diluar fairway.
 - c. Berdiri didepan gate.
 - d. Melakukan gerakan gestur tubuh yang sifatnya provokasi.
 14. Jika seorang pemain melakukan pukulan dan terganggu konsentrasi oleh pemain lain, maka permainan....
 - a. Tetap dilanjutkan karena tidak diketahui oleh wasit.
 - b. Tetap dilanjutkan walaupun diketahui wasit.
 - c. Diberhentikan sementara.
 - d. Diulang dari awal.
 15. Setiap pemain diijinkan dan diperbolehkan memukul bola yang sudah berhenti. Jika bola bergerak maka....
 - a. Tidak boleh.
 - b. Dijinkan.
 - c. Benar.
 - d. Diperbolehkan.
 16. Jika pemain menggunakan mallet tidak untuk memukul, tetapi untuk mendorong. Maka pemain tersebut akan
 - a. Mendapatkan peringatan.
 - b. Didiskualifikasi.
 - c. Mendapatkan hukuman dan melakukan pukulan dari posisi terakhir bolanya.
 - d. Mendapatkan hukuman dan melakukan pukulan dari posisi baru bolanya.

Lanjutan lampiran 7

- 
17. Salah satu contoh yang diijinkan dalam permainan woodball adalah ...
a. Memukul bola yang sedang menggelinding.
b. Memukul bola pada saat berhenti.
c. Memukul bola meskipun bukan gilirannya.
d. Memukul bola dengan waktu yang lama.
18. Berikut pukulan yang benar dan dinyatakan sah adalah....
a. Berdiri tegak kaki kanan didepan dan kaki kiri dibelakang.
b. Berdiri tegak dan kedua kaki sejajar lurus.
c. Berdiri tegak kaki kiri didepan dan kaki kanan dibelakang.
d. Jongkok dan kedua kaki sejajar lurus.
19. Contoh yang tidak diijinkan dalam permainan woodball adalah....
a. Memukul bola jika wasit sudah memberi tanda.
b. Memukul bola yang bukan miliknya/pemain lawan.
c. Memukul bola langsung jika bola menempel botol gate.
d. Memukul bola langsung jika sudah di gate area.
20. Pada saat bola dipukul oleh seorang pemain dan kemudian pecah, maka...
a. Posisi bola dimulai dari awal pukulan.
b. Posisi bola dimulai dari posisi yang baru.
c. Posisi bola dimulai dari hasil pukulan meskipun OB.
d. Posisi bola dimulai dari hasil pecah yang terkecil.
21. Pemain saat melakukan pukulan pada fairway yang berbelok/lengkungan harus...
a. Bola diteruskan didalam fairway dan tidak keluar fairway.
b. Bola melayang melewati batasan keluar fairway yang tidak diijinkan.
c. Bola memotong sudut fairway yang tidak diijinkan.
d. Bola tidak diteruskan dan tidak keluar pada fairway.
22. Pada saat bola dipukul kemudian mengenai bola lawan, maka...
a. Jika bola itu keluar, maka diulang.
b. Jika bola yang dibentur keluar, posisi bola dimulai dari dimana bola berbenturan.
c. Bola tidak keluar, maka diulang.
d. Bola yang dibentur tidak keluar, posisi bola adalah yang baru.
23. Apabila pemain melakukan tindakan yang tidak sportif, maka...
a. Membiarkan perlombaan berjalan terus.
b. Pemain yang dirugikan mengajukan protes terhadap pemain yang tidak sportif.
c. Wasit memberikan teguran.
d. Pemain yang dirugikan mengajukan mundur dari perlombaan.

Lanjutan lampiran 7

- 
24. Contoh tindakan yang tidak sportif dalam perlombaan woodball ...
 - a. Pemain tenang dan tidak bersuara.
 - b. Pemain tidak menggiring bola sambil berjalan.
 - c. Pemain yang tidak memukul berada diluar fairway dan jaga jarak.
 - d. Mencabut rumput/batu tanpa ijin wasit.
 25. Wasit dalam memutuskan urutan pukulan diluar gate area berdasarkan...
 - a. Bola yang paling dekat .
 - b. Bola yang OB.
 - c. Bola yang disebelah kanan.
 - d. Bola yang paling jauh dengan gate.

Lampiran 8. Jawaban Butir-butir Soal Penelitian

Instrumen Penelitian

Dengan Hormat,

Kepada atlet woodball Kabupaten Sleman guna untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet dalam bermain woodball, dengan cara mengisi butir-butir soal pilihan ganda di bawah ini. Apapun nanti hasil yang diperoleh saudara tidak akan mempengaruhi di klub/tim yang bersangkutan.

Atas partisipasi saudara diucapkan banyak terimakasih.

Peneliti,



Bakti Rahmawan

A. Data Diri

- a. Nama Lengkap :
- b. Jenis Kelamin :
- c. Usia :

B. Petunjuk Pengisian

- a. Pilihlah jawaban a, b, c atau d dengan menggunakan (X) pada pilihan jawaban yang dipilih.
- b. Setiap pertanyaan diharapkan tidak ada yang kosong.
- c. Bila telah selesai mengisi lembar tes, harap segera dikembalikan.

1. Fungsi dari peraturan pada permainan woodball adalah....

- a. Pemain tidak mendapatkan sanksi.
- b. Pemain dapat diatur.
- c. Pemain dapat dikendalikan.
- d. Pemain tidak bertindak sewenang-wenang.

2. Salah satu persyaratan pemain untuk dapat mengikuti perlombaan adalah

- a. Pemain tidak membawa identitas.
- b. Pemain tidak membawa peralatan.
- c. Pemain menggunakan peralatan yang tidak standar.
- d. Pemain harus terdaftar di panitia.

3. Sebelum perlombaan woodball dimulai, wasit memberi waktu 5 menit bagi pemain untuk

- a. Melakukan pemanasan.
- b. Melakukan peregangan tubuh.

Lanjutan lampiran 8

- Sudah hadir dilapangan.
d. Melakukan cek peralatan.
4. Jika pemain menggunakan sepatu berhak tinggi dalam perlombaan woodball, maka...
a. Tetap menggunakan sepatu tersebut.
 Mengganti sepatu yang sesuai aturan.
c. Melepas sepatu dan tidak menggunakan sepatu saat perlombaan.
d. Mengganti dengan sepatu yang berhak lebih tinggi.
5. Seorang pemain woodball sebelum mengikuti perlombaan yang harus dibawa untuk cek kualifikasi adalah...
 Identitas dan peralatan.
b. Gate.
c. Pakaian.
d. Minuman.
6. Peralatan untuk mengikuti perlombaan woodball harus sesuai dengan....
a. Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbA.
b. Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbC.
 Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbF.
d. Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbV.
7. Jika terdapat pemain menggunakan peralatan yang tidak memenuhi standar spesifikasi, maka...
a. Diberi peringatan 1 kali.
b. Diberi peringatan 2 kali.
c. Dikenai hukuman.
 Tetap tidak boleh bermain jika tidak mengganti peralatan yang sesuai.
8. Fungsi pada saat technical meeting adalah....
a. Menentukan urutan pemain supaya tidak sesuai dengan urutannya.
 Menentukan urutan pemain supaya sesuai dengan urutannya.
c. Menentukan pergantian pemain supaya sesuai dengan urutannya.
d. Menentukan pergantian pemain supaya tidak sesuai dengan urutannya.
9. Ketika pemain akan memukul bola, dibatasi waktu....
a. Kurang dari 17 detik.
b. Kurang dari 15 detik.
c. Kurang dari 12 detik.
 Kurang dari 10 detik.
10. Apabila pemain menunda-nunda ketika akan memukul bola maka diberi peringatan dan akan dikenakan hukuman...
 Satu pukulan.
b. Dua pukulan.

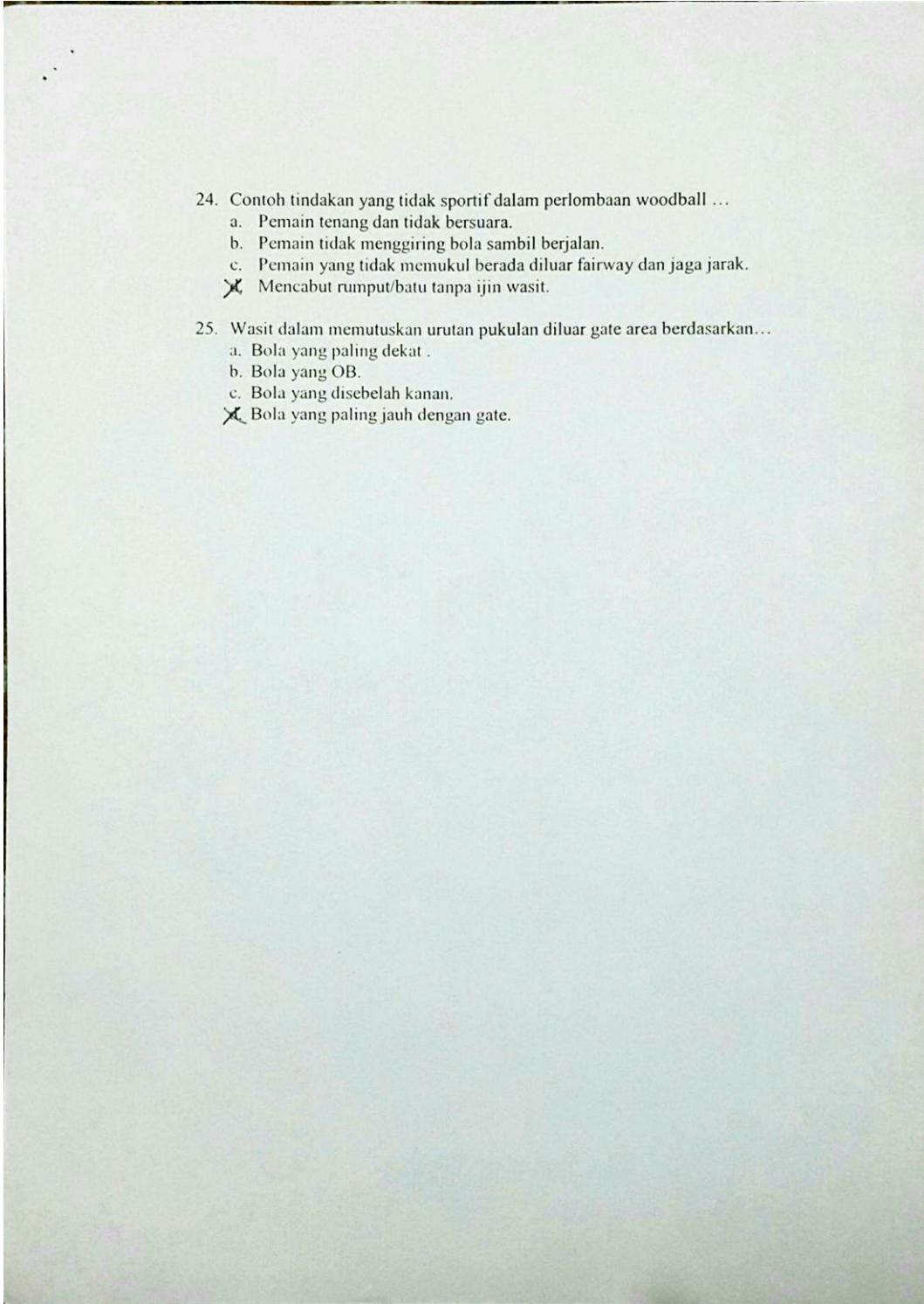
Lanjutan lampiran 8

- c. Tiga pukulan.
d. Empat pukulan.
11. Apa yang harus dilakukan pemain woodball ketika akan melakukan pukulan pertamanya...
a. Meletakan bola didepan garis start.
b. Meletakan bola di get area.
X Meletakan bola di garis start atau pada area start.
d. Meletakan bola diluar lintasan atau fairway.
12. Pada saat pemain akan melakukan pukulan, maka....
a. Berlari dengan memegang mallet.
b. Berjalan dengan memegang mallet.
X Berdiri tegak pada kedua kakinya dengan memegang mallet.
d. Sejajar kaki muka belakang dengan memegang mallet.
13. Salah satu contoh posisi berdiri yang benar jika terdapat pemain akan melakukan pukulan, maka pemain lain....
a. Berdiri didalam fairway.
X Berdiri diluar fairway.
c. Berdiri di depan gate.
d. Melakukan gerakan gestur tubuh yang sifatnya provokasi.
14. Jika seorang pemain melakukan pukulan dan terganggu konsentrasi oleh pemain lain, maka permainan....
a. Tetap dilanjutkan karena tidak diketahui oleh wasit.
b. Tetap dilanjutkan walaupun diketahui wasit.
X Diberhentikan sementara.
d. Diulang dari awal.
15. Setiap pemain diijinkan dan diperbolehkan memukul bola yang sudah berhenti. Jika bola bergerak maka....
X Tidak boleh.
b. Dijijinkan.
c. Benar.
d. Diperbolehkan.
16. Jika pemain menggunakan mallet tidak untuk memukul, tetapi untuk mendorong. Maka pemain tersebut akan
a. Mendapatkan peringatan.
b. Didiskualifikasi.
c. Mendapatkan hukuman dan melakukan pukulan dari posisi terakhir bolanya.
X Mendapatkan hukuman dan melakukan pukulan dari posisi baru bolanya.

Lanjutan lampiran 8

17. Salah satu contoh yang diijinkan dalam permainan woodball adalah ...
 - a. Memukul bola yang sedang menggelinding.
 - b. Memukul bola pada saat berhenti.
 - c. Memukul bola meskipun bukan gilrannya.
 - d. Memukul bola dengan waktu yang lama.
18. Berikut pukulan yang benar dan dinyatakan sah adalah....
 - a. Berdiri tegak kaki kanan didepan dan kaki kiri dibelakang.
 - b. Berdiri tegak dan kedua kaki sejajar lurus.
 - c. Berdiri tegak kaki kiri didepan dan kaki kanan dibelakang.
 - d. Jongkok dan kedua kaki sejajar lurus.
19. Contoh yang tidak diijinkan dalam permainan woodball adalah....
 - a. Memukul bola jika wasit sudah memberi tanda.
 - b. Memukul bola yang bukan miliknya/pemain lawan.
 - c. Memukul bola langsung jika bola menempel botol gate.
 - d. Memukul bola langsung jika sudah di gate area.
20. Pada saat bola dipukul oleh seorang pemain dan kemudian pecah, maka...
 - a. Posisi bola dimulai dari awal pukulan.
 - b. Posisi bola dimulai dari posisi yang baru.
 - c. Posisi bola dimulai dari hasil pukulan meskipun OB.
 - d. Posisi bola dimulai dari hasil pecah yang terkecil.
21. Pemain saat melakukan pukulan pada fairway yang berbelok/lengkungan harus...
 - a. Bola diteruskan didalam fairway dan tidak keluar fairway.
 - b. Bola melayang melewati batasan keluar fairway yang tidak diijinkan.
 - c. Bola memotong sudut fairway yang tidak diijinkan.
 - d. Bola tidak diteruskan dan tidak keluar pada fairway.
22. Pada saat bola dipukul kemudian mengenai bola lawan, maka...
 - a. Jika bola itu keluar, maka diulang.
 - b. Jika bola yang dibentur keluar, posisi bola dimulai dari dimana bola berbenturan.
 - c. Bola tidak keluar, maka diulang.
 - d. Bola yang dibentur tidak keluar, posisi bola adalah yang baru.
23. Apabila pemain melakukan tindakan yang tidak sportif, maka...
 - a. Membiarkan perlombaan berjalan terus.
 - b. Pemain yang dirugikan mengajukan protes terhadap pemain yang tidak sportif.
 - c. Wasit memberikan teguran.
 - d. Pemain yang dirugikan mengajukan mundur dari perlombaan.

Lanjutan lampiran 8

- 
24. Contoh tindakan yang tidak sportif dalam perlombaan woodball ...
 - a. Pemain tenang dan tidak bersuara.
 - b. Pemain tidak menggiring bola sambil berjalan.
 - c. Pemain yang tidak memukul berada diluar fairway dan jaga jarak.
 - Mencabut rumput/batu tanpa ijin wasit.
 25. Wasit dalam memutuskan urutan pukulan diluar gate area berdasarkan...
 - a. Bola yang paling dekat .
 - b. Bola yang OB.
 - c. Bola yang disebelah kanan.
 - Bola yang paling jauh dengan gate.

Lampiran 9. Tabulasi Data Penelitian

No.	Nama	Butir Soal												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1.	Fj	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
2.	Gl	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
3.	Is	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
4.	Rf	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
5.	Gd	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1
6.	Pd	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7.	Yl	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8.	Sb	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
9.	Dd	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
10.	Sd	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11.	Hn	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0
12.	Fd	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
13.	Sv	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14.	Zk	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1
15.	Rh	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1
16.	Gt	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
17.	Fr	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
18.	Yr	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1
19.	Ha	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
20.	Fh	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0
21.	Ad	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1
22.	At	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0
23.	Tj	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24.	Jt	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25.	Nd	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1

Lanjutan lampiran 9

No.	Nama	Butir Soal												Total
		14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1.	Fj	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	21
2.	Gl	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	19
3.	Is	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
4.	Rf	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	21
5.	Gd	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	10
6.	Pd	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
7.	Yl	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	22
8.	Sb	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
9.	Dd	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	12
10.	Sd	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
11.	Hn	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	17
12.	Fd	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	16
13.	Sv	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23
14.	Zk	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	13
15.	Rh	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	13
16.	Gt	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	19
17.	Fr	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	18
18.	Yr	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
19.	Ha	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	16
20.	Fh	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	15
21.	Ad	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
22.	At	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	11
23.	Tj	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24
24.	Jt	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24
25.	Nd	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22

Lampiran 10. Statistik Penelitian Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan *Woodball* Tahun 2017

1. Jumlah Populasi (N) = 25 Atlet *Woodball*
2. *Sum* = (Skor/Nilai total dari keseluruhan populasi)
= 472
3. *Mean* = (Nilai Total : Jumlah Populasi)
= (472 : 25)
= 18,88
4. Skor/Nilai Maksimum = 25
5. Skor/Nilai Minimum = 10
6. Standar deviasi = Angka atau nilai yang menunjukkan besarnya penyimpangan nilai masing-masing individu terhadap nilai rerata kelompoknya.
= 4,53

Statistics

N	Valid	25
	Missing	0
Mean		18.8800
Median		20.0000
Mode		21.00 ^a
Std. Deviation		4.53982
Minimum		10.00
Maximum		25.00
Sum		472.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 11. Pengkategorian Data Penelitian Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2017

No.	Nama Responden	Skor Riil	Nilai	Kategori
1.	Fj	21	84	Sangat Tinggi
2.	Gl	19	76	Tinggi
3.	Is	23	92	Sangat Tinggi
4.	Rf	21	84	Sangat Tinggi
5.	Gd	10	40	Rendah
6.	Pd	24	96	Sangat Tinggi
7.	Yl	22	88	Sangat Tinggi
8.	Sb	23	92	Sangat Tinggi
9.	Dd	12	48	Sedang
10.	Sd	25	100	Sangat Tinggi
11.	Hn	17	68	Tinggi
12.	Fd	16	64	Tinggi
13.	Sv	23	92	Sangat Tinggi
14.	Zk	13	52	Sedang
15.	Rh	13	52	Sedang
16.	Gt	19	76	Tinggi
17.	Fr	18	72	Tinggi
18.	Yr	20	80	Tinggi
19.	Ha	16	64	Tinggi
20.	Fh	15	60	Sedang
21.	Ad	21	84	Sangat Tinggi
22.	At	11	44	Sedang
23.	Tj	24	96	Sangat Tinggi
24.	Jt	24	96	Sangat Tinggi
25.	Nd	22	88	Sangat Tinggi

Lanjutan lampiran 11

Kategori Penilaian

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	11 Atlet	44%
61 – 80	Tinggi	8 Atlet	32%
41 – 60	Sedang	5 Atlet	20%
21 – 40	Rendah	1 Atlet	4%
1 – 20	Sangat Rendah	0 Atlet	0%
Jumlah		25 Atlet	100%

Lampiran 12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes

Soal	Atlet yang Mengikuti Tes	Atlet yang Menjawab Benar Butir Soal	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	Keterangan Tingkat Kesukaran Soal
Soal 1	25 Atlet	21	TK = 0,84	Mudah
Soal 2	25 Atlet	19	TK = 0,76	Mudah
Soal 3	25 Atlet	13	TK = 0,52	Sedang
Soal 4	25 Atlet	21	TK = 0,84	Mudah
Soal 5	25 Atlet	18	TK = 0,72	Mudah
Soal 6	25 Atlet	18	TK = 0,72	Mudah
Soal 7	25 Atlet	22	TK = 0,88	Mudah
Soal 8	25 Atlet	21	TK = 0,84	Mudah
Soal 9	25 Atlet	18	TK = 0,72	Mudah
Soal 10	25 Atlet	17	TK = 0,68	Sedang
Soal 11	25 Atlet	22	TK = 0,88	Mudah
Soal 12	25 Atlet	21	TK = 0,84	Mudah
Soal 13	25 Atlet	20	TK = 0,80	Mudah
Soal 14	25 Atlet	18	TK = 0,72	Mudah
Soal 15	25 Atlet	18	TK = 0,72	Mudah
Soal 16	25 Atlet	20	TK = 0,80	Mudah
Soal 17	25 Atlet	17	TK = 0,68	Sedang
Soal 18	25 Atlet	16	TK = 0,64	Sedang
Soal 19	25 Atlet	19	TK = 0,76	Mudah
Soal 20	25 Atlet	16	TK = 0,64	Sedang
Soal 21	25 Atlet	21	TK = 0,84	Mudah
Soal 22	25 Atlet	17	TK = 0,68	Sedang
Soal 23	25 Atlet	17	TK = 0,68	Sedang
Soal 24	25 Atlet	21	TK = 0,84	Mudah
Soal 25	25 Atlet	21	TK = 0,84	Mudah

Indeks Tingkat Kesukaran Soal	=	Kategori Tingkat Kesukaran Soal
0,00 – 0,30	=	Sulit
0,30 – 0,70	=	Sedang
0,70 – 1,00	=	Mudah

Lampiran 13. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Tes

Soal	Atlet yang Mengikuti Tes		Jumlah Jawaban Benar		Hasil Analisis Daya Pembeda Soal
	Kelompok Atas	Kelompok Bawah	BA	BB	
Soal 1	13 Atlet	12 Atlet	11 Atlet	10 Atlet	DP = 0,01
Soal 2	13 Atlet	12 Atlet	12 Atlet	7 Atlet	DP = 0,33
Soal 3	13 Atlet	12 Atlet	9 Atlet	4 Atlet	DP = 0,35
Soal 4	13 Atlet	12 Atlet	11 Atlet	10 Atlet	DP = 0,01
Soal 5	13 Atlet	12 Atlet	11 Atlet	7 Atlet	DP = 0,26
Soal 6	13 Atlet	12 Atlet	12 Atlet	6 Atlet	DP = 0,42
Soal 7	13 Atlet	12 Atlet	11 Atlet	10 Atlet	DP = 0,08
Soal 8	13 Atlet	12 Atlet	12 Atlet	9 Atlet	DP = 0,17
Soal 9	13 Atlet	12 Atlet	10 Atlet	8 Atlet	DP = 0,10
Soal 10	13 Atlet	12 Atlet	11 Atlet	6 Atlet	DP = 0,34
Soal 11	13 Atlet	12 Atlet	13 Atlet	9 Atlet	DP = 0,25
Soal 12	13 Atlet	12 Atlet	13 Atlet	8 Atlet	DP = 0,33
Soal 13	13 Atlet	12 Atlet	13 Atlet	7 Atlet	DP = 0,41
Soal 14	13 Atlet	12 Atlet	12 Atlet	6 Atlet	DP = 0,42
Soal 15	13 Atlet	12 Atlet	12 Atlet	6 Atlet	DP = 0,42
Soal 16	13 Atlet	12 Atlet	12 Atlet	8 Atlet	DP = 0,25
Soal 17	13 Atlet	12 Atlet	11 Atlet	6 Atlet	DP = 0,34
Soal 18	13 Atlet	12 Atlet	11 Atlet	5 Atlet	DP = 0,42
Soal 19	13 Atlet	12 Atlet	12 Atlet	7 Atlet	DP = 0,33
Soal 20	13 Atlet	12 Atlet	12 Atlet	4 Atlet	DP = 0,58
Soal 21	13 Atlet	12 Atlet	12 Atlet	9 Atlet	DP = 0,17
Soal 22	13 Atlet	12 Atlet	13 Atlet	4 Atlet	DP = 0,66
Soal 23	13 Atlet	12 Atlet	11 Atlet	6 Atlet	DP = 0,34
Soal 24	13 Atlet	12 Atlet	13 Atlet	8 Atlet	DP = 0,33
Soal 25	13 Atlet	12 Atlet	12 Atlet	9 Atlet	DP = 0,17

Keterangan : Butir soal yang mempunyai daya pembeda (DP) baik jika $\geq 0,30$

Lampiran 14. Statistik Penelitian Faktor Sebelum Perlombaan

1. Jumlah Populasi (N) = 25 Atlet *Woodball*
2. *Sum* = (Skor/Nilai total dari keseluruhan populasi)
= 153
3. *Mean* = (Nilai Total : Jumlah Populasi)
= (153 : 25)
= 6,12
4. Skor/Nilai Maksimum = 8
5. Skor/Nilai Minimum = 3
6. Standar deviasi = Angka atau nilai yang menunjukkan besarnya penyimpangan nilai masing-masing individu terhadap nilai rerata kelompoknya.
= 1,33

Statistics

Faktor Sebelum Perlombaan

N	Valid	25
	Missing	0
Mean		6.1200
Median		6.0000
Mode		6.00
Std. Deviation		1.33292
Minimum		3.00
Maximum		8.00
Sum		153.00

Lampiran 15. Pengkategorian Data Penelitian Faktor Sebelum Perlombaan

No.	Nama Responden	Skor Riil	Nilai	Kategori
1.	Fj	6	75	Tinggi
2.	Gl	8	100	Sangat Tinggi
3.	Is	6	75	Tinggi
4.	Rf	7	87,5	Sangat Tinggi
5.	Gd	3	37,5	Rendah
6.	Pd	7	87,5	Sangat Tinggi
7.	Yl	7	87,5	Sangat Tinggi
8.	Sb	7	87,5	Sangat Tinggi
9.	Dd	6	75	Tinggi
10.	Sd	8	100	Sangat Tinggi
11.	Hn	5	62,5	Tinggi
12.	Fd	5	62,5	Tinggi
13.	Sv	7	87,5	Sangat Tinggi
14.	Zk	4	50	Sedang
15.	Rh	5	62,5	Tinggi
16.	Gt	6	75	Tinggi
17.	Fr	6	75	Tinggi
18.	Yr	6	75	Tinggi
19.	Ha	6	75	Tinggi
20.	Fh	4	50	Sedang
21.	Ad	6	75	Tinggi
22.	At	5	62,5	Tinggi
23.	Tj	8	100	Sangat Tinggi
24.	Jt	8	100	Sangat Tinggi
25.	Nd	7	87,5	Sangat Tinggi

Lanjutan lampiran 15

Kategori Penilaian

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	10 Atlet	40%
61 – 80	Tinggi	12 Atlet	48%
41 – 60	Sedang	2 Atlet	8%
21 – 40	Rendah	1 Atlet	4%
1 – 20	Sangat Rendah	0 Atlet	0%
Jumlah		25 Atlet	100%

Lampiran 16. Statistik Penelitian Faktor Pada Saat Perlombaan

1. Jumlah Populasi (N) = 25 Atlet *Woodball*
2. *Sum* = (Skor/Nilai total dari keseluruhan populasi)
= 319
3. *Mean* = (Nilai Total : Jumlah Populasi)
= (319 : 25)
= 12,76
4. Skor/Nilai Maksimum = 17
5. Skor/Nilai Minimum = 6
6. Standar deviasi = Angka atau nilai yang menunjukkan besarnya penyimpangan nilai masing-masing individu terhadap nilai rerata kelompoknya.
= 3,52

Statistics
Faktor Pada Saat Perlombaan

N	Valid	25
	Missing	0
Mean		12.7600
Median		14.0000
Mode		15.00 ^a
Std. Deviation		3.52704
Minimum		6.00
Maximum		17.00
Sum		319.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 17. Pengkategorian Data Penelitian Faktor Pada Saat Perlombaan

No.	Nama Responden	Skor Riil	Nilai	Kategori
1.	Fj	15	88,23	Sangat Tinggi
2.	Gl	11	64,71	Tinggi
3.	Is	17	100	Sangat Tinggi
4.	Rf	14	82,35	Sangat Tinggi
5.	Gd	7	41,18	Sedang
6.	Pd	17	100	Sangat Tinggi
7.	Yl	15	88,23	Sangat Tinggi
8.	Sb	16	94,11	Sangat Tinggi
9.	Dd	6	35,29	Rendah
10.	Sd	17	100	Sangat Tinggi
11.	Hn	12	70,58	Tinggi
12.	Fd	11	64,71	Tinggi
13.	Sv	16	94,11	Sangat Tinggi
14.	Zk	9	52,94	Sedang
15.	Rh	8	47,05	Sedang
16.	Gt	13	76,47	Tinggi
17.	Fr	12	70,58	Tinggi
18.	Yr	14	82,35	Sangat Tinggi
19.	Ha	10	58,82	Sedang
20.	Fh	11	64,71	Tinggi
21.	Ad	15	88,23	Sangat Tinggi
22.	At	6	35,29	Rendah
23.	Tj	16	94,11	Sangat Tinggi
24.	Jt	16	94,11	Sangat Tinggi
25.	Nd	15	88,23	Sangat Tinggi

Lanjutan lampiran 17

Kategori Penilaian

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	13 Atlet	52%
61 – 80	Tinggi	6 Atlet	24%
41 – 60	Sedang	4 Atlet	16%
21 – 40	Rendah	2 Atlet	8%
1 – 20	Sangat Rendah	0 Atlet	0%
Jumlah		25 Atlet	100%

Lampiran 18. Dokumentasi



Gambar 14. Responden menjawab soal tes



Gambar 15. Responden pada saat mengikuti perlombaan