

**PERSEPSI SOSIAL ORANG TUA, SUPORTER, DAN MASYARAKAT
UNTUK MEMBANGUN KARAKTER *FAIRPLAY* DALAM
SEPAKBOLA DI KOTA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Bagus Nova Krisdiyanto
NIM 15604221013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PERSEPSI SOSIAL ORANG TUA, SUPORTER, DAN MASYARAKAT UNTUK MEMBANGUN KARAKTER *FAIRPLAY* DALAM SEPAKBOLA DI KOTA YOGYAKARTA

Disusun Oleh:

Bagus Nova Krisdiyanto
NIM 15604221013

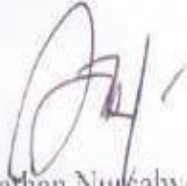
telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, Januari 2021

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001



Fathan Nurcahyo, M.Or.
NIP 19820711 200812 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagus Nova Krisdiyanto
NIM : 15604221013
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Judul TAS : Persepsi Sosial Para Orang Tua, Suporter, dan Masyarakat untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta

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, Januari 2021
Yang Menyatakan,



Bagus Nova Krisdiyanto
NIM 15604221013

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PERSEPSI SOSIAL ORANG TUA, SUPORTER, DAN MASYARAKAT
UNTUK MEMBANGUN KARAKTER *FAIRPLAY* DALAM
SEPAKBOLA DI KOTA YOGYAKARTA**

Disusun Oleh:

Bagus Nova Krisdiyanto
NIM 15604221013

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 3 Februari 2021


TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Fathan Nurcahyo, M.Or. Ketua Penguji		10.3.2021
Aris Fajar Pambudi, M.Or. Sekretaris Penguji		17.3.2021
Dr. Komarudin, M.A. Penguji Utama		23/2-2021

Yogyakarta, Maret 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Prasetyo, M.Kes. AIFO
NIP. 19820815 200501 1 002

MOTTO

1. Hanya ada dua pilihan untuk memenangkan kehidupan: keberanian, atau keikhlasan. Jika tidak berani, ikhlaslah menerimannya. jika tidak ikhlas, beranilah mengubahnya (Lenang Manggala)
2. Kesempatan bukanlah hal yang kebetulan. Kamu harus menciptakan (Chris Grosser)
3. Ubah pikiranmu dan kau dapat mengubah duniamu (Norman Vincent Peale)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME yang telah memberikan limpahan rahmat karunia-Nya, karya ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku tercinta terkasih tersayang Bapak dan Ibu terimakasih atas segala doa, kasih sayang, perhatian, semangat serta dukungannya selama ini. Kerja keras kalian yang membawaku sampai di titik ini, segala usaha yang kalian berikan untuk kehidupanku selama ini semoga Allah selalu melindungi dan membalas segala kebaikan yang sudah diberikan.
2. Seluruh keluarga besar yang tiada hentinya memberi semangat dan dukungannya baik dalam keadaan suka maupun duka.

PERSEPSI SOSIAL ORANG TUA, SUPORTER, DAN MASYARAKAT UNTUK MEMBANGUN KARAKTER *FAIRPLAY* DALAM SEPAKBOLA DI KOTA YOGYAKARTA

Oleh:

Bagus Nova Krisdiyanto
NIM 15604221013

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini karena masih kurangnya sikap *fairplay* para pelaku olahraga khususnya sepakbola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi sosial para orang tua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah orang pelatih, atlet, wasit, tua, supporter, dan masyarakat yang ada berasal dari Kota Yogyakarta yang berjumlah 75 responden. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 25 orang tua, 25 supporter dan 25 masyarakat. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang tuangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Persepsi sosial orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 0,00% (0 orang), “kurang” sebesar 0,00% (0 orang), “cukup” sebesar 0,00% (0 orang), “baik” sebesar 56,00% (14 orang), dan “baik sekali” sebesar 44,00% (11 orang). (2) Persepsi sosial masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 0,00% (0 orang), “kurang” sebesar 0,00% (0 orang), “cukup” sebesar 0,00% (0 orang), “baik” sebesar 68,00% (17 orang), dan “baik sekali” sebesar 32,00% (8 orang). (3) Persepsi sosial supporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 0,00% (0 orang), “kurang” sebesar 0,00% (0 orang), “cukup” sebesar 36,00% (9 orang), “baik” sebesar 64,00% (16 orang), dan “baik sekali” sebesar 0,00% (0 orang).

Kata kunci: *persepsi sosial, karakter fairplay, orang tua, supporter, masyarakat*

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 “Persepsi Sosial para Orang Tua, Suporter, dan Masyarakat untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Fathan Nurcahyo, M.Or., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Aris Fajar Pambudi, M.Or., Sekretaris dan Bapak Dr. Komarudin, M.A., Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Muhammad Hamid Anwar, M.Phil., dan Bapak Caly Setiawan, Ph.D., yang telah membantu saya dalam *expert judgement* instrument penelitian
4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Koord. Prodi PGSD Penjas beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes. AIFO., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
7. Untuk sahabat saya yang selalu memberi semangat kepada saya dan selalu menjadi pendengar yang baik dalam keadaan suka maupun duka.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, Januari 2021
Penulis,



Bagus Nova Krisdiyanto
NIM 15604221013

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	10
1. Konsep Persepsi Sosial	10
2. Hakikat Pelaku Olahraga.....	24
3. Hakikat Orang Tua.....	27
4. Hakikat Masyarakat	30
5. Hakikat Suporter	33
6. Hakikat Karakter <i>Fairplay</i>	37
7. Hakikat Sepakbola	44
B. Kajian Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Berpikir.....	49
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	52
B. Tempat dan Waktu Penelitian	52
C. Subjek Penelitian.....	52
D. Definisi Operasional Variabel.....	54
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	55
F. Teknik Analisis Data	58

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	60
1. Deskripsi Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian.....	60
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	61
a. Persepsi Sosial Pelaku Olahraga	61
b. Persepsi Sosial Orang Tua	63
c. Persepsi Sosial Masyarakat	65
d. Persepsi Sosial Suporter	67
B. Pembahasan	69
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	75
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	76
B. Implikasi.....	77
C. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir	51
Gambar 2. Peta Administrasi Kota Yogyakarta	60
Gambar 3. Diagram Batang Persepsi Sosial Para Orang Tua, Masyarakat, dan Supporter untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta	63
Gambar 4. Diagram Batang Persepsi Sosial Orang Tua untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta.....	65
Gambar 5. Diagram Batang Persepsi Sosial Masyarakat untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta.....	67
Gambar 6. Diagram Batang Persepsi Sosial Suporter untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta.....	69

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian Subjek Penelitian	53
Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket.....	55
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen.....	57
Tabel 4. Norma Penilaian.....	58
Tabel 5. Deskriptif Statistik Persepsi Sosial Orang Tua, Masyarakat, dan Supporter untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta.....	62
Tabel 6. Norma Penilaian Persepsi Sosial Orang Tua, Masyarakat, dan Supporter untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta.....	62
Tabel 7. Deskriptif Statistik Persepsi Sosial Orang Tua untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta	64
Tabel 8. Norma Penilaian Persepsi Sosial Orang Tua untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta	64
Tabel 9. Deskriptif Statistik Persepsi Sosial Masyarakat untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta	66
Tabel 10. Norma Penilaian Persepsi Sosial Masyarakat untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta	66
Tabel 11. Deskriptif Statistik Persepsi Sosial Suporter untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta	68
Tabel 12. Norma Penilaian Persepsi Sosial Suporter untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Pengajuan Judul Proposal Penelitian	85
Lampiran 2. Surat Pembimbing Proposal TAS.....	86
Lampiran 3. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i>	87
Lampiran 4. Surat Permohonan Validasi Instrumen	89
Lampiran 5. Hasil Validasi	91
Lampiran 6. Angket Penelitian	93
Lampiran 7. Kartu Bimbingan TAS.....	99
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	100
Lampiran 9. Contoh Angket Penelitian yang Sudah Diisi (Orang Tua)	102
Lampiran 10. Contoh Angket yang Sudah Diisi (Supporter).....	107
Lampiran 11. Contoh Angket yang Sudah Diisi (Masyarakat).....	112
Lampiran 12. Data Penelitian.....	117
Lampiran 13. Deskriptif Statistik.....	120
Lampiran 14. Penentuan Norma Kategori	124

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan salah satu kegiatan yang sangat memasyarakat dan digemari oleh seluruh lapisan masyarakat. Olahraga tidak mengenal usia penggemarnya. Hal ini menunjukkan bahwa olahraga dapat dilakukan oleh seluruh lapisan masyarakat. Olahraga sangat banyak macam dan variasinya. Kegiatan olahraga masyarakat memiliki tujuan yang berbeda-beda. Pada dewasa ini olahraga dapat menjadi sebagai sarana rekreasi, pendidikan, prestasi dan bahkan bisa menjadi penunjuk identitas bagi pelakunya.

Sejalan dengan pendapat di atas bahwa keberadaan olahraga sangat membantu masyarakat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas kehidupannya dalam segi kesehatan, ekonomi dan hubungan sosial masyarakat. Adanya pola olahraga yang teratur maka pelaku olahraga akan mendapatkan manfaat yang sangat besar. Dari aspek kesehatan pelaku dapat memperbaiki tingkat kesehatan dan meningkatkan pola hidup sehat. Selain itu, dari segi prestasi pelaku juga dapat memperoleh manfaat untuk dapat mengangkat namanya dan menjadi atlet professional yang mampu memperbaiki kualitas kesejahteraannya. Keterlibatan masyarakat dalam olahraga dapat bervariasi seperti sebagai pelaku atau atlet, pelatih, guru, manajemen klub atau sebagai supporter.

Peran pelaku olahraga pada dewasa ini dapat terlihat seperti adanya peran orang tua, masyarakat dan supporter. Olahraga memiliki macam dari olahraga individual maupun olahraga kelompok atau klub. Hal ini menunjukkan bahwa

olahraga sangat dinamis dan dapat menyatukan orang banyak. Peran orang tua pada olahraga dewasa ini dapat terlihat seperti olahraga usia dini bahwa orang tua memiliki peran yang besar dalam kegiatan olahraga anak-anaknya.

Keterlibatan masyarakat dalam olahraga juga dapat terlihat dimana masyarakat mampu menjadi pelaku olahraga maupun sebagai penikmat olahraga dengan cara menonton sebuah pertandingan olahraga. Tidak kalah menariknya bahwa olahraga kini telah menyedot animo masyarakat untuk menjadi seorang pendukung atau supporter bagi pelaku olahraga maupun klub olahraga. Keberadaan supporter bagi pelaku olahraga atau klub olahraga sangatlah penting dimana supporter bisa menjadi pemain yang berperan diluar lapangan untuk memberikan dukungan. Adanya dukungan ini maka pelaku olahraga akan memiliki semangat bertanding yang lebih dibandingkan tidak ada yang mendukungnya.

Dalam dunia olahraga pada dewasa ini sangat ditanamkan adanya sportivitas dan fairplay bagi pelaku olahraga maupun semua lapisan pelaksana atau penyelenggara maupun supporter termasuk orang tua dan masyarakat sebagai penikmat. Hal ini dikarenakan olahraga juga dapat menimbulkan efek yang negative jika tidak dikendalikan dan diarahkan sebaik mungkin. Kerusuhan yang berujung tindakan anarkis atau kriminal juga dapat terjadi karena olahraga. Efek negatif ini dapat muncul karena kurangnya pengertian dari pelaku olahraga khususnya dan umumnya terjadi pada lapisan masyarakat, supporter maupun orang tua. Kurangnya edukasi dan pengertian akan nilai-nilai olahraga seperti *fairplay* ini sangat mempengaruhi kualitas olahraga yang ada di masyarakat itu sendiri.

Kurang kondusifnya penyelenggaraan atau pelaksanaan olahraga atau pertandingan olahraga ini dapat tercermin dalam pertandingan olahraga sepakbola di tanah air. Banyaknya korban berjatuh akibat kejadian kerusuhan yang berkaitan dengan pertandingan olahraga maupun adanya pemicu dari luar lapangan juga dapat menjadi penyebab terjadinya kerusuhan.

Prestasi olahraga perlu dibina dan dikembangkan secara terencana serta diiringi niat maupun dorongan motivasi untuk berprestasi atau mencapai hasil yang baik. Ada banyak cabang olahraga, sepakbola salah satunya. Sepakbola merupakan olahraga yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia maupun dunia. Sepakbola merupakan olahraga semua kalangan dan juga olahraga berbagai usia. Tidak terlepas juga di kalangan usia anak-anak, banyak sekarang anak-anak yang mengetahui sepakbola melalui para idola di lapangan hijau. Saat ini sepakbola menjadi salah satu olahraga yang diminati dan digemari oleh hampir semua orang di bumi. Sepakbola juga bisa dinikmati oleh semua kalangan usia dan lapisan masyarakat. Hingga kini, tidak ada olahraga yang mendapatkan sambutan paling meriah dan gegap gempita dari masyarakat di berbagai negara dunia selain sepakbola (Prawira & Tribinuka, 2016: 2338).

Sepakbola merupakan cabang olahraga beregu yang sangat menuntut kerjasama dan kekompakan antar setiap pemain. Pencapaian prestasi suatu tim terdapat lima faktor utama yang harus dimiliki oleh pemain sepakbola di antaranya fisik, teknik, taktik, strategi, dan motivasi. Dalam upaya pencapaian prestasi satu tim harus diimbangi oleh individu pemain yang berkualitas dan mampu menerapkan teknik-teknik bermain sepakbola secara sempurna. Kinerja

sepakbola dicirikan oleh interaksi komponen teknis, taktis, fisik, fisiologis, dan psikologis (Praca, et al., 2015: 138).

Olahraga sepakbola sendiri di tanah air masih dinilai kurang karena masih adanya kejadian-kejadian yang baik terkait dengan pelaksanaan pertandingan olahraga dan hasil pertandingan maupun pemicu dari pihak supporter. Adanya rivalitas di area supporter sendiri menjadikan permasalahan itu sering muncul dalam lapangan maupun di luar lapangan. Meskipun dapat dikatakan bahwa secara individu supporter, masyarakat dan orang tua mampu mengerti apa itu nilai olahraga seperti *fairplay* dalam olahraga itu sendiri. Akan tetapi, keberadaan kelompok terkadang menjadi pendorong terjadinya aksi kerusuhan. Sulistiyono (2009: 33) menjelaskan bahwa berbagai kasus yang terjadi kerusuhan yang dilakukan penonton seputar sepakbola sering disebabkan team yang didukungnya bermain jelek dan mengalami kekalahan. Nilai etika, sportifitas, *fairplay* tampak belum melekat pada komunitas sepakbola Indonesia.

Fair play tidak hanya untuk para pemain, stafataupun pelatih, tapi juga untuk para penonton (supporter) dimana sebagai pemain kedua belas dari sebuah tim. Kerusuhan para penonton sepakbola sering terjadi di beberapa daerah, dari pendukung sebuah tim yang berlaga di kanca persepakbolaan nasional maupun pendukung sebuah tim yang berlaga di pertandingan amatir. Ketidak puasan akan tim yang didukung menjadi alasan melakukan tindakan-tindakan yang mencoreng esensi *fair play*. Melemparkan sesuatu seperti botol minuman, batu, dan benda berbahaya lainnya ke dalam lapangan kepada wasit, pemain dan tim official lawan.

Orang tua yang menjadi pendidik pertama bagi anak atau atlet juga mengajarkan nilai kebaikan dalam olahraga. Dapat dimungkinkan kejadian ini terjadi secara berkelompok. Kejadian-kejadian tindakan yang kurang *fairplay* dan sportif ini juga dapat meresahkan masyarakat sekitar. Dapat dikatakan bahwa masyarakat pun dapat mengerti efek yang kurang baik dari kurangnya penerapan tindakan yang *fairplay* dan sportif. Keadaan ini tentunya menimbulkan persepsi sosial pelaku olahraga, masyarakat, orang tua maupun supporter dalam menanggapi kejadian yang sering terjadi dan menjadi masalah bagi seluruh lapisan pelaku olahraga maupun masyarakat.

Munculnya masalah-masalah tersebut membuat kalangan masyarakat, orang tua dan supporter memiliki tanggapan berupa persepsi sosial, sehingga akan muncul usaha dalam upaya menanamkan nilai-nilai dan karakter *fairplay* dalam berolahraga. Tanggapan-tanggapan ini juga secara khusus juga muncul di daerah Kota Yogyakarta. Hal ini mengingat bahwa Kota Yogyakarta juga merupakan salah satu kota dimana menjadi penikmat olahraga sepakbola. Tidak sedikit animo masyarakat, orang tua bahkan kota ini memiliki supporter yang fanatik terhadap klub olahraga sepakbola yang ada di Kota Yogyakarta. Keberadaan olahraga sepakbola di Kota Yogyakarta ini juga menjadi sumber animo pelaku olahraga secara umum untuk dapat menentukan sikap terhadap nilai-nilai dan karakter olahraga yang *fairplay* dan sportif.

Olahraga dengan segala aspek dan dimensi kegiatannya, lebih-lebih yang mengandung unsur pertandingan dan kompetisi, harus disertai dengan sikap dan perilaku berdasarkan kesadaran moral. Implementasi perlombaan/pertandingan

juga seyogianya tidak hanya terbatas pada ketentuan yang tersurat semata, tetapi juga kesanggupan untuk mempergunakan pertimbangan akal sehat. Keputusan tindakan itu bersumber dari dalam hati yang disebut dengan istilah *fairplay*. Dalam *fairplay* terkandung makna bahwa setiap penyelenggaraan olahraga harus ditandai oleh semangat kejujuran dan tunduk pada peraturan, baik yang tersurat maupun yang tersirat. Jika dikaitkan dengan perkembangan olahraga nasional akhir-akhir ini, semangat olahragawan sejati semacam ini perlu dikembangkan secara terus-menerus dan disosialisasikan sejak dini atau sejak anak-anak mulai belajar berolahraga.

Peraturan dalam setiap perlombaan/pertandingan pada prinsipnya menjunjung tinggi sportivitas, menghormati keputusan wasit/juri, serta menghargai lawan, baik pada saat bertanding maupun di luar arena pertandingan. Jika peraturan tersebut benar-benar diterapkan, berarti olahraga dapat berperan sebagai sarana penyemaian dan penerapan nilai-nilai moral *fairplay*, yang mengedepankan kejujuran, sportivitas, dan persahabatan. Pada olahraga, pengembangan karakter yang positif dapat diterapkan dengan menanamkan *fairplay*, menjunjung tinggi sportivitas, menolak kecurangan, menghargai lawan, mengabaikan provokasi, menghindari hal yang berujung kekerasan dan menerima segala keputusan wasit merupakan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Mengetahui dan mengajarkan aspek tersebut sejak usia dini dapat membentuk karakter di kehidupan sehari-hari ataupun saat bertanding di lapangan. Pembinaan aspek moral menjadi penting bagi para pemain sepakbola sehingga dapat

menunjukkan perilaku yang baik/sportif dan menjunjung tinggi nilai-nilai *fairplay* (Irianto, 2018: 1).

Penanaman dan pendidikan karakter dapat diberikan dari guru/pelatih, orang tua, keluarga, dan lingkungan sekitar. Sitepu (2017: 99), menyatakan bahwa, berpartisipasi dalam kegiatan olahraga dapat membangun karakter, tapi tidak terjadi secara otomatis, harus ada strategi, upaya dan perencanaan yang baik untuk mewujudkannya, sehingga dengan perencanaan pelatihan yang sistematis, metodis dan tepat guna, latihan gerak melalui olahraga dapat digunakan untuk pengembangan karakter manusia. Salah satu karakter yang dapat dikembangkan melalui olahraga adalah karakter *fairplay*. *Fairplay* adalah kesadaran sikap dan kebesaran hati yang melekat dari seorang pelaku olahraga kepada pelaku olahraga lain yang menimbulkan hubungan kemanusiaan dan persaudaraan yang baik, akrab dan hangat. Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Persepsi sosial para pelaku olahraga untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola khususnya di Kota Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penanaman nilai-nilai dan karakter *fairplay* bagi pelaku olahraga.
2. Masih sering terjadinya kerusuhan akibat olahraga khususnya sepakbola.
3. Belum maksimalnya penerapan karakter *fairplay* dan sportivitas dalam olahraga oleh pelaku olahraga.

4. Belum diketahuinya persepsi sosial para pelaku olahraga untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada persepsi sosial para pelaku olahraga (orang tua, masyarakat, dan supporter) untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada paparan latar belakang dan identifikasi masalah, secara khusus rumusan masalah dapat dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian yaitu:

1. Seberapa baik persepsi sosial para orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta?
2. Seberapa baik persepsi sosial para masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta?
3. Seberapa baik persepsi sosial para suporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Persepsi sosial para orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta.
2. Persepsi sosial para masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta.

3. Persepsi sosial para suporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memiliki manfaat yang positif, antara lain manfaat secara teoritik dan praktik. Adapun dari kedua manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan dalam bentuk pengetahuan mengenai karakter *fairplay* dalam olahraga sepakbola di Kota Yogyakarta.
- b. Dapat dijadikan bahan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian yang sejenis

2. Manfaat praktis

- a. Memberikan pandangan dan gambaran pemahaman kepada para pelaku olahraga mengenai karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta.
- b. Memberikan sumbangan pada para pelaku olahraga pentingnya pemahaman dan penanaman karakter *fairplay*.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Konsep Persepsi Sosial

a. Pengertian Persepsi

Persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman. Istilah persepsi sering digunakan untuk mengungkapkan tentang pengalaman terhadap suatu benda atau suatu kejadian yang dialami. Persepsi mempunyai banyak pengertian. Menurut Walgito (dalam Suhardi & Nurcahyo, 2014: 20), persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan, yaitu merupakan proses yang berwujud diterimanya stimulus oleh individu melalui alat reseptornya. Namun proses tersebut tidak berhenti sampai di situ saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan ke pusat susunan syaraf yaitu otak, dan terjadilah proses psikologis, sehingga individu menyadari apa yang dilihat, apa yang didengar dan sebagainya.

Kunci untuk memahami persepsi adalah terletak pada pengenalan bahwa persepsi itu merupakan suatu penafsiran yang unik terhadap situasi. Persepsi merupakan stimulus yang di indera oleh individu, diorganisasikan kemudian diinterpretasikan, sehingga individu menyadari dan mengerti tentang apa yang diindera. Dengan kata lain persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Persepsi merupakan keadaan integrated dari individu terhadap stimulus yang diterimanya. Apa yang ada dalam

diri individu, pikiran, perasaan, pengalaman-pengalaman individu akan ikut aktif berpengaruh dalam proses persepsi (Pinaryo, 2014: 53).

Persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman. Kunci untuk memahami persepsi adalah terletak pada pengenalan bahwa persepsi itu merupakan suatu penafsiran yang unik terhadap situasi, dan bukannya suatu pencatatan yang benar terhadap situasi (Suharnan, 2015: 23). Diahsari (2001: 32), menerangkan bahwa “persepsi merupakan suatu proses kognitif dasar di dalam kehidupan manusia. Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak”.

Rakhmat (2008: 51), menyatakan bahwa “persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan”. Persepsi juga merupakan proses pengorganisasian dan penginterpretasian terhadap stimulus oleh organisme atau individu, sehingga didapat sesuatu yang berarti dan merupakan aktivitas yang terintegrasi dalam diri individu (Goldstein, 2012: 48). Melalui persepsi manusia terus-menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium (Slameto, 2010: 102).

Muchlas (2008: 112) mendefinisikan “persepsi sebagai proses di mana individu mengorganisasikan dan menginterpretasikan impresi sensorinya supaya dapat memberikan arti kepada lingkungan sekitarnya”. Baharuddin (2007: 107),

menyatakan bahwa "Persepsi adalah peristiwa datangnya perangsang yang sudah menjadi tanggapan yang belum sadari (sifatnya pasif)". Terkait dengan persepsi, "Persepsi adalah proses yang menggabungkan dan mengorganisasi data. Penginderaan untuk dikembangkan sedemikian, sehingga dapat menyadari di sekeliling". Persepsi adalah proses penggunaan pengetahuan yang telah dimiliki untuk memperoleh dan menginterpretasi stimulus (rangsang) yang diterima oleh sistem alat indra manusia (Desmita, 2010: 118).

Persepsi adalah suatu proses kognitif dasar dalam kehidupan manusia. Persepsi adalah penelitian bagaimana mengintegrasikan sensasi ke dalam percept objek, dan bagaimana selanjutnya menggunakan percepts itu untuk mengenali dunia (*percepts* adalah hasil dari proses perseptual). Walgito (dalam Subagyo, dkk., 2015: 53) menjelaskan persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris.

Perilaku manusia diawali dengan adanya penginderaan atau sensasi. Penginderaan atau sensasi adalah proses masuknya stimulus ke dalam alat indera manusia. Setelah stimulus masuk ke alat indra manusia, maka otak akan menerjemahkan stimulus tersebut. Kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus disebut dengan persepsi. Persepsi merupakan proses untuk menerjemahkan atau menginterpretasi stimulus yang masuk dalam alat indera (Sugihartono, 2007: 7).

Irwanto, (dalam Pratiwi dkk, 2019: 12) menjelaskan setelah individu melakukan interaksi dengan obyek-obyek yang dipersepsikan maka hasil persepsi dapat dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Persepsi positif yaitu persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan (tahu tidaknya atau kenal tidaknya) dan tanggapan yang diteruskan dengan upaya pemanfaatannya. Hal itu akan diteruskan dengan keaktifan atau menerima dan mendukung obyek yang dipersepsikan.
- 2) Persepsi negatif yaitu persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan (tahu tidaknya atau kenal tidaknya) dan tanggapan yang tidak selaras dengan obyek yang dipersepsi. Hal itu akan diteruskan dengan kepasifan atau menolak dan menentang terhadap obyek yang dipersepsikan.

Berdasarkan beberapa hal yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi adalah suatu proses di dalam menginterpretasi atau menafsirkan suatu bentuk stimulus yang diterima oleh alat indera, diteruskan ke otak, sehingga terwujud dalam bentuk sikap atau tindakan.

b. Faktor yang mempengaruhi Persepsi

Persepsi seseorang tidaklah timbul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor baik yang bersifat internal maupun eksternal. Anderson (2015: 71) mengemukakan beberapa hal untuk dapat menyebabkan terjadinya persepsi yaitu: (1) adanya suatu objek yang akan dipersepsi; (2) adanya perhatian (*attention*), (3) adanya alat indera (*reseptor*). Terjadinya sebuah pengetahuan pada diri seseorang akan dipengaruhi oleh persepsi. Persepsi merupakan proses akhir dari pengamatan yang diawali oleh proses pengindraan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh alat indera, kemudian individu ada perhatian, lalu diteruskan ke otak, dan baru kemudian individu menyadari tentang sesuatu yang dinamakan dengan persepsi. Dalam persepsi individu menyadari dan dapat mengerti tentang keadaan

lingkungan yang ada di sekitarnya maupun tentang hal yang ada dalam diri individu yang bersangkutan.

Thoha (2014: 149-157) menyatakan bahwa “faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi proses belajar (*learning*), motivasi dan kepribadianya, sedangkan faktor eksternal meliputi intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan, gerakan dan hal-hal yang baru berikut ketidakasingan”. Selanjutnya Pareek (dalam Dahlan, 2017: 10) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi adalah faktor internal individu seseorang dan faktor eksternal atau objek persepsi.

- 1) Faktor-faktor internal yang mempengaruhi persepsi sebagai berikut:
 - a) Latar belakang. Latar belakang yang mempengaruhi hal-hal yang dipilih dalam persepsi. Contohnya orang yang pendidikannya lebih tinggi atau pengetahuan ilmu agamanya luas yang memiliki cara tertentu untuk menyeleksi sebuah informasi.
 - b) Pengalaman. hal yang sama dengan latar belakang ialah faktor pengalaman, pengalaman mempersiapkan seseorang untuk mencari orang-orang, hal-hal, dan gejala-gejala yang mungkin serupa dengan pengalaman pribadinya.
 - c) Kepribadian. Dimana pola kepribadian yang dimiliki oleh individu akan menghasilkan persepsi yang berbeda. Sehubungan dengan itu maka proses terbentuknya persepsi dipengaruhi oleh diri seseorang persepsi antara satu orang dengan yang lain itu berbeda atau juga antara satu kelompok dengan kelompok lain.

- d) Sistem nilai. Sistem nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat juga berpengaruh pula terhadap persepsi
 - e) Penerimaan diri. Penerimaan diri merupakan sifat penting yang memengaruhi persepsi.
- 2) Faktor-faktor yang mempengaruhi secara eksternal atau datang dari luar objek persepsi adalah:
- a) Intensitas. Umumnya, rangsangan yang lebih intensif, mendapatkan lebih banyak tanggapan daripada rangsangan yang kurang intens.
 - b) Ukuran. Benda-benda yang lebih besar umumnya lebih menarik perhatian.
 - c) Kontras. Secara umum hal-hal yang biasa dilihat akan cepat menarik perhatian.
 - d) Gerakan. Benda yang bergerak lebih menarik perhatian dari hal yang diam.
 - e) Ulangan. Biasanya hal yang terulang-ulang dapat menarik perhatian.
 - f) Keakraban. Suatu yang akrab atau dikenal lebih menarik perhatian.
 - g) Sesuatu yang baru. Faktor ini kedengerannya bertentangan dengan keakraban, namun unsur ini juga berpengaruh pada seseorang dalam menyeleksi informasi.

Senada dengan hal tersebut, Rakhmat (2008: 51) menyebutkan bahwa persepsi dipengaruhi oleh faktor fungsional dan faktor struktural.

1) Faktor fungsional

Faktor fungsional adalah faktor yang berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal lain yang termasuk apa yang disebut sebagai faktor-faktor

personal. Faktor fungsional yang menentukan persepsi adalah objek-objek yang memenuhi tujuan individu yang melakukan persepsi.

2) Faktor struktural

Faktor struktural adalah faktor-faktor yang berasal semata-mata dari sifat stimulus fisik terhadap efek-efek syaraf yang ditimbulkan pada sistem saraf individu, yaitu siswa itu sendiri. Faktor-faktor struktural yang menentukan persepsi menurut teori Gestalt bila ingin memahami suatu peristiwa tidak dapat meneliti faktor-faktor yang terpisah tetapi memandangnya dalam hubungan keseluruhan. Adapun pendapat dari Rakhmat (2008: 51), menyebutkan persepsi dipengaruhi oleh faktor fungsional dan faktor struktural. Faktor fungsional atau faktor personal adalah faktor-faktor yang berkaitan dengan pemahaman individu terhadap dampak dan stimuli yang dihasilkan, atau bisa disebut manfaat yang diperoleh dari stimuli yang dihasilkan, sedangkan faktor struktural atau faktor situasional adalah faktor eksternal yang mempengaruhi pemahaman individu terhadap stimuli yang ada.

Sugihartono (2007: 9) menyatakan bahwa perbedaan hasil persepsi dipengaruhi oleh:

- 1) Pengetahuan, pengalaman atau wawasan seseorang.
Besarnya pengetahuan seseorang serta banyaknya pengalaman yang dimiliki seseorang dan luasnya wawasan yang diperoleh seseorang sangat mempengaruhi persepsi seseorang.
- 2) Kebutuhan seseorang
Perbedaan kebutuhan seseorang terhadap sesuatu juga mempengaruhi persepsi seseorang terhadap suatu hal.
- 3) Kesenangan atau hobi seseorang
Kesenangan atau hobi seseorang terhadap suatu hal sangat mempengaruhi persepsi, misalnya dua orang yang masing-masing menyukai dan tidak menyukai olahraga akan berbeda persepsi jika ditanya pendapat tentang olahraga.

- 4) Kebiasaan atau pola hidup sehari-hari
Kebiasaan hidup dan pola hidup seseorang dalam menjalani kehidupan sehari-hari juga mempengaruhi persepsi seseorang.

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi dalam penelitian ini diadptasi menurut pendapat Thoha (2014: 154), kemudian dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Faktor internal

- a) Perasaan

Perasaan adalah suatu pernyataan jiwa, yang sedikit banyak bersifat subjektif, untuk merasakan senang atau tidak senang dan yang tidak bergantung kepada perangsang dan alat-alat indra. Menurut Hukstra, perasaan adalah suatu fungsi jiwa yang dapat mempertimbangkan dan mengukur sesuatu menurut rasa senang dan tidak senang. Perasaan merupakan suatu keadaan dalam kesadaran manusia yang karena pengaruh pengetahuannya dinilai sebagai keadaan positif dan negatif (Miswari, 2017: 69).

- b) Sikap dan kepribadian

Miswari (2017: 72) mendeskripsikan bahwa “Sikap adalah kecenderungan merespon secara positif atau negatif pada seseorang atau sesuatu dalam lingkungannya. Sikap akan tampak apabila mengatakan suka atau tidak suka akan sesuatu atau seseorang.” Sementara itu kepribadian merupakan karakteristik individu yang menunjukkan kecenderungan identitasnya yang melalui pemikiran, emosi dan perilaku yang merupakan produk interaksi antara genetik dan pengaruh lingkungan. Kepribadian merupakan kumpulan banyak sifat. Traits atau sifat, ciri adalah merupakan pengulangan secara beraturan atau kecenderungan respon

orang pada lingkungan. Sifat kepribadian merupakan fungsi baik keturunan maupun lingkungan. Salah satu unsur lingkungan adalah budaya.

c) Keinginan dan harapan

Harapan adalah keseluruhan dari kemampuan yang dimiliki individu untuk menghasilkan jalur mencapai tujuan yang diinginkan, bersamaan dengan motivasi yang dimiliki untuk menggunakan jalur-jalur tersebut. Konsep dari teori harapan ini adalah suatu proses dari pemikiran individu tentang suatu tujuan, serta memiliki motivasi dan cara untuk mewujudkan tujuan tersebut. Synder & Lopez (2007: 47) menyatakan bahwa harapan memiliki target yaitu tujuan yang ingin dicapai dan suatu tujuan memberikan makna di dalam kehidupan seseorang.

d) Proses belajar

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan (Rustaman, 2001: 461).

e) Minat dan motivasi

Slameto (2010: 180), menyatakan “minat merupakan salah satu faktor dalam pendidikan maupun pekerjaan yang diperkirakan berhubungan dengan prestasi yang dicapai”. Selaras dengan pendapat di atas, Ahmadi (2007: 263), menyatakan bahwa minat seringkali timbul bila ada perhatian. Hamzah (2015:3) istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu rebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau

pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Hamalik (2014: 173) menjelaskan motivasi dapat berupa dorongan-dorongan dasar atau internal dan intensif diluar individu atau hadiah. Motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat.

2) Faktor internal

a) Informasi

Kadir (2014: 28) menyatakan informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang. Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima). Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi adalah suatu rekaman fenomena yang diamati, atau bisa juga berupa putusan-putusan yang dibuat seseorang. Sebuah fenomena akan menjadi informasi jika ada yang melihatnya atau menyaksikannya atau bahkan mungkin menanya. Hasil kesaksian atau rekaman dari orang yang melihat atau menyaksikan peristiwa atau fenomena itulah yang dimaksud informasi jadi dalam hal ini informasi lebih bermakna berita.

b) Bentuk objek dan stimulus

Objek dan stimulus itu berbeda, tetapi ada kalanya bahwa objek dan stimulus itu menjadi satu, misalnya dalam hal tekanan. Benda sebagai objek langsung mengenai kulit, sehingga akan terasa tekanan tersebut. Terjadi persepsi

diawali ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus atau rangsangan yang hadir dari lingkungannya.

c) Keluarga dan lingkungan sosial

Lingkungan sosial merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang atau kelompok untuk dapat melakukan sesuatu tindakan serta perubahan-perubahan perilaku setiap individu. Lingkungan sosial yang dikenal antara lain lingkungan keluarga, lingkungan teman sebaya, dan lingkungan tetangga. Keluarga merupakan lingkungan sosial yang pertamakali dikenal oleh individu sejak lahir.

Berdasarkan beberapa hal yang sudah dijelaskan di atas, maka persepsi adalah proses rangsangan dari luar melalui alat penginderaan diteruskan ke pusat otak untuk dilakukan penyeleksian, penyaringan, dan pengorganisasian, sehingga dapat diinterpretasikan atau diungkapkan dalam bentuk sikap atau perilaku. Perilaku dipengaruhi oleh beberapa faktor. Oleh karena adanya perbedaan individu, maka persepsi itu bersifat subjektif. Persepsi juga dapat dipengaruhi oleh pertalian yang efektif, rangsangan menarik, nilai kebutuhan, dan pengalaman terdahulu.

c. Proses terjadinya Persepsi

Persepsi seseorang tidak terjadi begitu saja, melainkan ada sebuah proses terjadinya persepsi. Menurut Daryl Benn (Yazid & Ridwan, 2017: 195), ketika menilai pendapat sendiri, maka akan mengambil perilaku sebagai petunjuk, daripada menganalisis diri kita secara mendalam. Dengan persepsi, seorang individu dapat menyadari dan dapat mengerti tentang keadaan lingkungan yang

ada disekitarnya dan juga tentang keadaan diri individu yang bersangkutan. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa dalam persepsi stimulus dapat datang dari luar diri individu, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan. Karena dalam persepsi itu merupakan aktivitas yang integrated, maka seluruh apa yang ada dalam diri individu seperti pengalaman, kemampuan berfikir, dan aspek-aspek lain yang ada dalam diri individu akan ikut berperan dalam persepsi tersebut.

Walgito (2007: 54-56) menyatakan bahwa objek menimbulkan stimulus, dan stimulus mengenai alat indera atau reseptor (proses fisik). Stimulus yang diterima oleh alat indera dilanjutkan syaraf sensoris ke otak (proses fisiologis). Kemudian terjadilah suatu proses di otak, sehingga individu dapat menyadari apa yang diterima dengan reseptor itu, sebagai suatu akibat dari stimulus yang diterimanya. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran itulah yang dinamakan proses psikologis. Dengan demikian taraf terakhir dari proses persepsi ialah individu menyadari tentang apa yang diterima melalui alat indera atau perseptor.

Liliweri (2011: 157) dalam bukunya mengatakan bahwa tahap-tahap yang terjadi dalam proses persepsi ini adalah: (1) Individu memperhatikan dan membuat seleksi. (2) Individu mengorganisasikan objek yang di tangkap indera, (3) Individu membuat interpretasi. Proses terbentuknya persepsi dikemukakan oleh Handayani, (2013: 16) yaitu:

- 1) Stimulus atau situasi yang hadir
Awal mula terjadinya persepsi ketika seseorang dihadapkan pada stimulus atau situasi. Stimulus atau situasi tersebut biasanya berupa

stimulus pengindraan dekat dan langsung atau berupa lingkungan sosiokultural dan fisik yang menyeluruh dari stimulus tersebut.

- 2) Regristasi
Merupakan suatu gejala yang nampak yaitu mekanisme fisik untuk mendengar dan melihat suatu informasi maka mulailah orang tersebut mendaftar, mencerna, dan menyerap suatu informasi.
- 3) Interpretasi
Tahap selanjutnya setelah informasi terserap proses terakhirnya adalah penafsiran terhadap informasi tersebut. Interpretasi ini merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang amat penting karna proses tergantung pada proses pendalaman, motifasi dan keperibadian seseorang berbeda dengan orang lain sehingga interpretasi seseorang terhadap informasi atau stimulus akan berbeda dengan orang lain.
- 4) Umpan Balik
Merupakan suatu proses yang terakhir dimana setelah seseorang menafsirkan informasi tersebut akan memunculkan reaksi yaitu reaksi positif dan negatif, maka akan muncul reaksi memberikan apabila jawabannya bersifat menerima maka reaksi yang muncul akan berbentuk positif pula.

Sunaryo (dalam Dahlan, 2017: 11) menyatakan bahwa syarat-syarat terjadinya persepsi adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya objek yang dipersepsi
- 2) Adanya perhatian yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi
- 3) Adanya alat indera/reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus
- 4) Saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus ke otak, yang kemudian sebagai alat untuk mengadakan respon.

Respon sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dalam berbagai-bagai macam bentuk. Keadaan ini menunjukkan bahwa individu tidak hanya dikenai satu stimulus saja, melainkan individu dikenai berbagai-bagai macam stimulus yang ditimbulkan oleh keadaan sekitar (Walgito, 2007: 55). Tetapi tidak semua stimulus akan diberikan responnya. Hanya beberapa stimulus yang menarik individu yang akan diberikan respon. Sebagai akibat dari stimulus yang dipilih dan diterima oleh individu, individu menyadari dan memberikan respon sebagai reaksi terhadap stimulus tersebut.

Lebih lanjut Walgito (2007: 54) menyatakan bahwa syarat-syarat terjadinya persepsi sebagai berikut.

- 1) Adanya objek yang dipersepsikan. Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor.
- 2) Adanya alat indera atau reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus, di samping itu harus ada pula syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respons diperlukan syaraf motoris.
- 3) Untuk menyadari atau untuk mengadakan persepsi sesuatu diperlukan pula adanya perhatian, yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi. Syarat terjadinya persepsi perlu adanya proses fisik, fisiologis, dan psikologis.

Menurut Thoha (2014: 145), proses terbentuknya persepsi didasari pada beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Stimulus atau Rangsangan
Terjadinya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus/rangsangan yang hadir dari lingkungannya.
- 2) Registrasi
Dalam proses registrasi, suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan syarat seseorang berpengaruh melalui alat indera yang dimilikinya. Seseorang dapat mendengarkan atau melihat informasi yang terkirim kepadanya, kemudian mendaftarkan semua informasi yang terkirim kepadanya tersebut.
- 3) Interpretasi
Interpretasi merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang sangat penting yaitu proses memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya. Proses interpretasi tersebut bergantung pada cara pendalaman, motivasi, dan kepribadian seseorang.

Walgito (2007: 56) menyatakan bahwa stimulus akan mendapat pemilihan dari individu tergantung kepada bermacam-macam faktor, salah satu faktor ialah perhatian dari individu, yang merupakan aspek psikologis individu dalam mengadakan persepsi. Berdasarkan beberapa hal yang sudah dijelaskan di atas dapat dijelaskan proses terjadinya persepsi adalah diawali dengan adanya suatu bentuk objek yang memberikan stimulus atau rangsangan terhadap individu.

Selanjutnya diproses di dalam otak, sehingga akhirnya akan direspon oleh individu tersebut berupa suatu tindakan-tindakan tertentu.

2. Hakikat Pelaku Olahraga

Saat ini, masalah kesehatan pada individu sedang meningkat karena kurang olahraga dan aktivitas fisik, seperti mesin melakukan sebagian besar pekerjaan, yang membuat aktivitas tubuh penting secara individual. Di sisi lain, lewat acara olahraga, banyak orang terlibat dengan olahraga secara langsung atau tidak langsung, baik dengan aktif tampil atau dengan menonton olahraga. Secara umum, olahraga membantu individu menjaga kesehatan fisik dan mental mereka dan menjadi sumber kesenangan dan hiburan. Dari hal inilah bahwa dengan melakukan aktifitas fisik atau dengan kita berolahraga akan memberikan berbagai manfaat bagi tubuh kita (Yildiz, 2012: 689).

Olahraga merupakan sebuah budaya sekaligus bahasa universal bagi umat manusia. Melalui olahraga, banyak negara kecil menjadi besar. Melalui olahraga, kesehatan manusia dijanjikan. Olahraga bisa menjadi alat pemersatu, karena tidak ada perbedaan ras dan golongan. Olahraga pun dapat turut menunjang pembangunan mental dan karakter bangsa, lewat filosofi yang lahir darinya, jenis olahraga apa pun itu yaitu *fairplay*. Belum lagi nilai-nilai lainnya, seperti kedisiplinan, semangat pantang menyerah, bangkit dari kekalahan, jiwa korsa yang tinggi, kerja sama, kompetisi sportif, dan memahami aturan yang berlaku (Komarudin, 2015: 37).

Secara sederhana olahraga dapat dilakukan oleh siapapun, kapanpun, dimanapun, tanpa memandang dan membedakan jenis kelamin, suku, ras, dan lain

sebagainya. Mutohir (2011: 23) menjelaskan bahwa, hakekat olahraga adalah sebagai refleksi kehidupan masyarakat suatu bangsa. Di dalam olahraga tergambar aspirasi serta nilai-nilai luhur suatu masyarakat, yang terpantul melalui hasrat mewujudkan diri melalui prestasi olahraga. Sering mendengar kata-kata bahwa kemajuan suatu bangsa salah satunya dapat tercermin dari prestasi olahraganya. Harapannya adalah olahraga di Indonesia dijadikan alat pendorong gerakan kemasyarakatan bagi lahirnya insan manusia unggul, baik secara fisikal, mental, intelektual, sosial, serta mampu membentuk manusia seutuhnya.

Olahraga memiliki subjek yang melakukannya dan setiap individu memiliki fungsi dan peran yang berbeda-beda. Pelaku Olahraga adalah setiap orang dan/atau kelompok orang yang terlibat secara langsung dalam kegiatan olahraga yang meliputi pengolahragaa, pembina olahraga, dan tenaga keolahragaan, (Pasal 1 Angka 5 UU Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional).

- a. Pengolahragaa adalah orang yang berolahraga dalam usaha mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial.
- b. Olahragawan adalah pengolahragaa yang mengikuti pelatihan secara teratur dan kejuaraan dengan penuh dedikasi untuk mencapai prestasi.
- c. Pembina olahraga adalah orang yang memiliki minat dan pengetahuan, kepemimpinan, kemampuan manajerial, dan/atau pendanaan yang didedikasikan untuk kepentingan pembinaan dan pengembangan olahraga.
- d. Tenaga keolahragaan adalah setiap orang yang memiliki kualifikasi dan sertifikat kompetensi dalam bidang olahraga.

- e. Masyarakat adalah kelompok warga negara Indonesia nonpemerintah yang mempunyai perhatian dan peranan dalam bidang keolahragaan.
- f. Organisasi olahraga adalah sekumpulan orang yang menjalin kerja sama dengan membentuk organisasi untuk penyelenggaraan olahraga sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- g. Induk organisasi cabang olahraga adalah organisasi olahraga yang membina, mengembangkan, dan mengoordinasikan satu cabang/jenis olahraga atau gabungan organisasi cabang olahraga dari satu jenis olahraga yang merupakan anggota federasi cabang olahraga internasional yang bersangkutan. Induk organisasi yang berhubungan dalam olahraga sepakbola yaitu PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia) yang dibentuk 19 April 1930 di Yogyakarta. Adanya organisasi tersebut dapat digerakan sedemikian rupa sehingga dapat menghindari sampai tingkat seminimal mungkin pemborosan waktu, tenaga, materi dan uang guna mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan terlebih dahulu”.
- h. Prasarana olahraga adalah tempat atau ruang termasuk lingkungan yang digunakan untuk kegiatan olahraga dan/atau penyelenggaraan olahraga.
- i. Sarana olahraga adalah peralatan dan perlengkapan yang digunakan untuk kegiatan olahraga.
- j. Setiap orang adalah seseorang, orang perseorangan, kelompok orang, kelompok masyarakat, atau badan hukum.

3. Hakikat Orang Tua

Orang tua adalah pendidik pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak-anak mulai menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama pendidikan anak terdapat dalam kehidupan keluarga. Keluarga merupakan pusat kasih sayang dan saling membantu antara sesama, telah menjadi teramat penting sebagai pendidikan anak. Oleh karena itu, orang tua paling bertanggung jawab terhadap pendidikan anaknya. Hubungan keluarga dengan anakanak biasanya melibatkan unsur-unsur orang tua mereka, kakek-nenek, saudara, dan anggota keluarga besar (Danim, 2011: 68). Menurut pendapat lain, orang tua merupakan figur sentral dalam kehidupan anak, karena orang tua adalah lingkungan sosial awal yang dikenal anak, figur yang menentukan kualitas kehidupan seorang anak, dan figur yang paling dekat dengannya, baik secara fisik maupun psikis (Jamaludin, 2013: 135).

Peran orang tua dalam memotivasi anaknya juga diperlukan, karena orang tua adalah tempat dimana anak bisa tumbuh kembang dan berinteraksi dengan lingkungan. Orang tua selalu berada dan menjadi tempat sharing dengan anak, kaitannya dalam proses memotivasi anaknya untuk terus berprestasi (Mahardika, dkk. 2018: 64). Ahmad (2015: 7-8) menyatakan bahwa orang tua adalah orang yang menjadi panutan anaknya. Setiap anak mula-mula mengagumi kedua orang tuanya. Semua tingkah laku orang tuanya ditiru oleh anak itu. Orang tua adalah pendidik utama dan pertama dalam hal penanaman keimanan bagi anaknya. Disebut pendidik utama karena besar sekali pengaruhnya. Disebut pendidik pertama, karena merekalah yang pertama mendidik anaknya. Orang tua adalah ibu

bapak kandung kita yaitu orang tua yang tinggal bersama anak dan tidak hanya ayah dan ibu melainkan juga orang tua yang bertanggung jawab terhadap pendidikan, pengajaran, dan perkembangan perilaku serta akhlak anak (Ahmad, 2015: 9).

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah seorang anak mula-mula mendapatkan pendidikan”. Di dalam sumber referensi ini orang tua yang dimaksud ialah ibu dan ayah. Orang tua ialah “ayah dan ibu adalah pendidik utama dan pertama, artinya pengaruh mereka terhadap perkembangan anak mereka sangat besar dan menentukan”. “Orang tua merupakan pembina pribadi yang pertama dalam kehidupan anak” (Zakiyah, 2010: 67). Orang tua adalah guru pertama mereka dalam pendidikan moral. Bentuk dan isi serta cara-cara pendidikan didalam keluarga akan selalu mempengaruhi tumbuh dan berkembangnya watak, budi pekerti dan kepribadian tiap-tiap anak. Pendidikan yang diterima dalam keluarga inilah yang akan digunakan oleh anak sebagai dasar untuk mengikuti pendidikan selanjutnya di sekolah. Seperti menanamkan perbuatan disiplin kepada anak, maka anak akan menerapkannya ke lingkungan sekolah maupun masyarakat (Lickona, 2012: 48).

Clemes & Bean (2011: 29) menyebutkan bahwa fungsi orang tua dalam keluarga antara lain menyediakan kemampuan untuk memperkirakan (*predictability*) hal-hal dalam hidup setiap anggota keluarga sehingga dapat mengurangi kecemasan dalam melakukan sesuatu, mengkoordinasikan (*coordinating*) aktivitas keluarga sehingga tiap orang bisa menyelesaikan apa yang ingin dilakukannya, menetapkan standar (*setting standards*), sehingga semua

anggota keluarga tahu apa yang diharapkan dari dirinya, percaya bahwa yang lain juga bertanggung jawab dan masing-masing tahu bagaimana harus memenuhi tanggung jawabnya, dan menciptakan iklim untuk komunikasi yang baik (*good communication*) sehingga semua kebutuhan dan keinginan dapat diungkapkan dan didengarkan; ini akan meningkatkan perasaan senang dan nyaman semua anggota keluarga.

Peran orang tua merupakan peran yang sangat penting untuk anak menuju masa dewasanya. Anak di didik agar dapat menemukan jati dirinya dan mampu menjadi dirinya sendiri. Jadi, anak diberikan kesempatan untuk memutuskan sendiri pilihan profesi yang ditekuni sesuai dengan keahlian anak. Dalam hal ini tugas orang tua adalah memberikan masukan, arahan dan pertimbangan atas pilihan yang telah di buat anak untuk menjadi orang sukses. Orang tua juga memfasilitaskan kebutuhan bagi anak untuk mencapai cita-citanya seperti memenuhi keperluan sekolah dan mengikut sertakan bimbingan belajar ketika hal itu dirasakan perlu bagi anak (Lestari, 2012: 153).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa orang tua adalah madrasah pertama bagi anak-anak. Tanpa orang tua anak tidak bisa mendapatkan pendidik yang layak. Oleh karena itu anak perlu bimbingan dan pengawasan yang teratur, supaya anak tidak kehilangan kemampuan untuk berkembang secara normal, dan orang tua juga harus mampu memahami anaknya dari segala aspek pertumbuhan, baik jasmani, rohani, maupun sosial. Kemudian, orang tua harus mampu memperlakukan dan mendidik anaknya dengan cara yang akan membawa kebahagiaan dan pertumbuhan yang sehat

4. Hakikat Masyarakat

Manusia adalah "satu jenis makhluk hidup yang jadi anggota populasi permukaan bumi ini. Ia adalah satu himpunan yang mempunyai ciri khas tersendiri yang tidak dimiliki oleh sekian juta makhluk hidup lainnya. Manusia selama hidup selalu berusaha dan berjuang untuk memanfaatkan alam sekitarnya dengan cara menggunakan daya dan tenaga alam, untuk "kepentingan dirinya. Istilah masyarakat "berasal dari kata musyarak yang berasal dari Bahasa Arab yang memiliki arti ikut serta atau berpartisipasi, sedangkan dalam bahasa Inggris disebut *Society*. Bisa dikatakan bahwa masyarakat adalah sekumpulan manusia yang berinteraksi dan terjalin erat karena sistem tertentu, tradisi tertentu, konvensi dan hukum tertentu yang sama dan hidup bersama dalam suatu hubungan sosial, dan masyarakat juga merupakan suatu perwujudan kehidupan bersama manusia, atau suatu kelompok manusia yang hidup bersama dalam suatu wilayah dengan tatacara berfikir dan bertindak relatif. Masyarakat mempunyai kesamaan budaya, wilayah, dan identitas. Dalam masyarakat berlangsung proses kehidupan sosial, proses antar hubungan dan antar aksi. Dengan demikian masyarakat dapat diartikan sebagai wadah atau medan tempat berlangsungnya antar aksi warga masyarakat" itu (Alim, 2019: 145).

Secara umum masyarakat adalah sekumpulan manusia yang bertempat tinggal dalam suatu wilayah dan saling berinteraksi dengan sesama untuk mencapai tujuan. Anggota masyarakat terdiri dari berbagai ragam pendidikan, profesi, keahlian, suku bangsa, agama, maupun lapisan sosial sehingga menjadi masyarakat yang majemuk. Secara langsung dan tidak langsung setiap anggota

masyarakat tersebut telah menjalin komunikasi mengadakan kerja sama dan saling mempengaruhi dalam rangka mencapai tujuan.

Dalam kehidupan bermasyarakat dipastikan ada komunikasi, hubungan sosial, nilai kerjasama, saling menolong, ada aturan yang harus ditaati, ada tujuan bersama yang ingin dicapai, saling menghormati, saling percaya, ada rasa senang, cinta, kebersamaan, kerukunan, dan kedamaian (Utama, 2011: 5). Syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat menurut Ahmadi (2007: 27) yaitu: (1) Harus ada pengumpulan manusia, dan harus banyak, bukan poengumpulan binatang. (2) Telah bertempat tinggal dalam waktu yang lama dalam suatu daerah tertentu. (3) Adanya aturan-aturan atau undang-undang yang mengatur untuk menuju kepada kepentingan-kepentingan dan tujuan bersama.

Sosiologi adalah studi tentang statika sosial dan dinamika sosial. Di dalamnya membahas struktur masyarakat, Comte menerima premis bahwa “masyarakat adalah laksana organisme hidup” akan tetapi, dia tidak benar-benar mengembangkan tesis ini. Nanti di Herbert Spencer, seorang ahli sosiologi Inggris yang membahas berbagai perbedaan dan kesamaan yang khusus antara sistem biologis dan sistem sosial. Menurut Spencer tentang masyarakat sebagai suatu organisme hidup dapat diringkas sebagai berikut: Pertama; Masyarakat maupun organisme hidup sama-sama mengalami pertumbuhan. Kedua; Disebabkan oleh penambahan dalam ukurannya, maka struktur tubuh sosial maupun tubuh organisme hidup itu mengalami penambahan pula; di mana semakin besar suatu stuktur sosial maka semakin banyak pula bagian-bagiannya, seperti halnya dengan sistem biologis yang menjadi semakin kompleks sementara ia tumbuh menjadi

semakin besar. Ketiga; Tiap bagian yang tumbuh di dalam tubuh organisme biologis maupun organisme sosial memiliki fungsi dan tujuan tertentu. Keempat. Baik di dalam sistem organisme maupun sistem sosial, perubahan pada suatu bagian akan mengakibatkan perubahan pada suatu bagian dan pada akhirnya di dalam sistem keseluruhan (Sulfan & Mahmud, 2018: 270).

Eksplanasi di atas menunjukkan bahwa masyarakat senantiasa berubah di semua tingkat kompleksitas internalnya. Di tingkat makro terjadi perubahan ekonomi, politik dan kultur. Di tingkat mezo terjadi perubahan kelompok, komunitas, dan organisasi. Di tingkat mikro terjadi perubahan interaksi dan perilaku individual. Masyarakat bukan sebuah kesatuan fisik, tetapi seperangkat proses yang saling terkait bertingkat ganda. Seperti dinyatakan Edward Shils. Masyarakat adalah fenomena antarwaktu. Masyarakat terjelma bukan karena keberadaannya di satu saat dalam perjalanan waktu. Tetapi ia hanya ada dalam waktu. Ia adalah jelmaan waktu (Sulfan & Mahmud, 2018: 271).

Konsepsi masyarakat di bawah satu langka dari sebelumnya, yakni dengan munculnya teori struktural konsensus. Teori struktural konsensus merupakan salah satu modus sosiologi untuk menjelaskan keteraturan dan memprediksi kehidupan sosial manusia. Apa yang terjadi pada masyarakat dulu dan yang membedakan masyarakat satu dengan masyarakat lainnya, atau manusia dalam masyarakat yang berpikir dan berperilaku berbeda dengan yang lainnya, itu disebabkan karena aturan-aturan yang berlainan mengenai bagaimana harus berpikir atau berperilaku. Jadi, para sosiolog yang menganut teori konsensus menggunakan istilah kebudayaan untuk menjelaskan aturan-aturan yang berlaku

dalam sebuah masyarakat. Teori ini sejalan dengan pandangan di atas pada basis teoritis yang sifatnya aksiomatis.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa masyarakat adalah sebuah sistem yang terdiri atas bagian-bagian yang saling berkaitan dan masing-masing bagian secara terus menerus mencari keseimbangan (equilibrium) dan harmoni sesuai kebutuhan dalam kelompok tersebut terhadap etika yang melatarbelakanginya seperti etika budaya, ekonomi maupun masyarakat sosial murni yang tidak ada kepentingan budaya maupun ekonomi akan tetapi dapat menghasilkan produk budaya dan ekonomi.

5. Hakikat Suporter

Sepakbola adalah olahraga masyarakat seluruh dunia. Sepakbola sanggup menggerakkan massa yang terlibat dalam antusiasme dukungan pada sebuah tim. Berbagai aksesoris yang dikenakan para pendukung sebuah tim menjadi semacam penguat bagi semangat dan doa untuk tim kesayangan yang sedang bertanding. Pemandangan seperti ini adalah proses memperkenalkan identitas diri yang akhirnya menjadi ritual di stadion, sedangkan di luar stadion, ritual ini dilakukan di warung-warung kopi dan rumah penduduk. Terbukti, sepakbola bisa mempengaruhi emosi seseorang.

Olahraga sepakbola dukungan dari suporter merupakan hal yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan suatu tim dalam sebuah pertandingan sepakbola, dikarenakan kehadiran suporter membuat setiap pemain lebih bersemangat dan termotivasi untuk memperlihatkan kemampuannya. Kata suporter berdasarkan pada kata *support* yang berarti dukungan. Menurut Chaplin

(2008) “ada dua arti yang penting, pertama *support* adalah mengatakan atau menyediakan sesuatu untuk memahami kebutuhan orang lain. Yang kedua *support* adalah memberikan dorongan atau pengorbanan semangat dan nasehat kepada orang lain dalam suatu situasi pembuatan keputusan”. Menurut Chols & Hassan (2018: 85), kata, suporter, berasal dari kata kerja (verb) dalam bahasa Inggris *to support* dan akhiran (suffict) *-er*. *To support* artinya mendukung, sedangkan akhiran *-er* menunjukkan pelaku. Suporter dapat diartikan sebagai orang yang memberikan suporter atau dukungan.

Suporter sepakbola tidak hanya mendukung tim kesayangannya pada saat di lapangan saja tetapi juga di luar lapangan yang berbentuk menjadi organisasi atau komunitas suporter sepakbola. Suatu organisasi kelompok suporter sering melakukan hal-hal yang positif dan saling menjalin silaturahmi antar suporter lain menjunjung nilai tinggi fanatisme dan solidaritas yang baik. Indonesia memiliki banyak komunitas suporter sepakbola yang tersebar di seluruh daerah. Komunitas suporter sepakbola yang terbentuk di Indonesia, suporter sepakbola Indonesia tidak hanya mendukung tim sepakbola lokal melainkan juga tim sepakbola luar negeri. Tujuan terbentuknya komunitas suporter sepakbola adalah sebagai wadah untuk mendukung tim kesayangan dan tempat berkumpul untuk para suporter pendukung tim sepakbola yang sama. Komunitas suporter sepakbola memiliki sebuah struktur organisasi seperti ketua sampai dengan anggota (Anam, 2016: 2).

Suporter merupakan suatu bentuk kelompok sosial yang secara relatif tidak teratur dan terjadi karena ingin melihat sesuatu (*spectator crowds*). Kerumunan semacam ini hampir sama dengan khalayak penonton, akan tetapi

bedanya pada *spectator crowds* adalah kerumunan penonton tidak direncanakan, serta kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada umumnya tak terkendalikan. Sedangkan suatu kelompok manusia tidak hanya tergantung pada adanya interaksi di dalam kelompok itu sendiri, melainkan juga karena adanya pusat perhatian yang sama. Fokus perhatian yang sama dalam kelompok penonton yang disebut suporter dalam hal ini adalah tim sepakbola yang didukung dan dibelanya. Apakah mengidolakan salah satu pemain, permainan bola yang bagus dari tim sepakbola yang didukungnya, ataupun tim yang berasal dari individu tersebut berasal (Soekanto, 2013: 93).

Ridyawanti (Hapsari & Wibowo, 2015: 53) menyatakan suporter merupakan salah satu bagian penting dalam pertandingan, suporter mampu menciptakan suasana sedemikian rupa, sehingga dapat meningkatkan semangat klub yang didukung bahkan dapat melemahkan mental klub lawan. Suporter memiliki kecenderungan tinggi untuk bergabung dalam sebuah komunitas kelompok yang bertujuan untuk memberikan dukungan kepada klub sepakbola yang diidolakan (Safitri & Andrianto, 2015: 12). Suporter tidak hanya menonton pertandingan, akan tetapi mengalami banyak even dalam setiap mendukung tim kebanggaannya, seperti bernyanyi bersama dengan yel-yel, memakai atribut yang sama, serta membuat gerakan-gerakan yang semangat (Safitri & Andrianto, 2015: 13).

Suporter yang fanatik pasti memiliki solidaritas antar kelompok yang tinggi seperti saling membantu satu sama lain antar suporter untuk membeli tiket maupun saat menonton pertandingan di luar kota. Juga bentuk solidaritas suporter

bisa berupa saling memberikan makanan atau minuman di sepanjang jalan disaat mereka melakukan perjalanan jauh. Bentuk solidaritas itu biasanya terjadi di suporter Indonesia tidak jarang kita ketahui kekerasan didunia suporter juga sangat agresif tindakan tersebut misalnya berkelahi sesama suporter pendukung kesebelasan lainnya. Tindakan tersebut bisa berupa pelemparan botol kearah lapangan disaat terjadi kecurangan saat pertandingan, mencemooh dengan perkataan kotor, bahkan rela melawan pihak keamanan pertandingan. Tindakan tersebut merupakan bentuk kecintaan mereka terhadap klub yang didukung. Dalam hal ini tidak mepedulikan resiko apa yang mereka lakukan demi melihat tim yang didukung mendapatkan hasil yang maksimal (Sunaryadi dkk, 2009: 1).

Peranan suporter di Indonesia pun tidak kalah pentingnya dari ke sebelas pemain yang berlaga di lapangan. Para suporter dengan berbagai atributnya turut serta membela daerah serta memberikan semangatsemangat bermain kepada tim kesayangannya. Mulai dengan nyanyian atau gerakan yel-yel, serta atribut lain seperti kaos yang mirip dengan yang dipakai oleh tim kesayangan yang membuat para suporter dengan lantang melancarkan aksi-aksi dukungan. Peranan suporter selain sebagai pendukung kesebelasan juga banyak memberikan keuntungan bagi club sepakbola itu sendiri. Tiket masuk stadion yang dibeli oleh para suporter dan juga penonton sangat menguntungkan dan dimaksudkan sebagai devisa club sepakbola tersebut, sehingga tidak menutup kenyataan bahwa suporter adalah sumber devisa bagi sebuah klub sepakbola selain dari pihak sponsor (Wicaksono & Agam, 2011: 2).

Putri (2013: 241) menyatakan bahwa kehadiran suporter dapat menjadi dua sisi yang berlawanan. Satu sisi dapat meningkatkan nama klub yang didukung namun di sisi lain, suporter dapat menghancurkan nama baik dan reputasi tim sepakbola dengan melakukan perilaku yang buruk. Fikret (2005: 283) memberikan gambaran umum suporter sepakbola di dunia termasuk Indonesia yang berkaitan kuat dengan kerusuhan, anarki, dan perselisihan. Menurutnya kemenangan suatu tim sepakbola berbanding lurus dengan semakin meningkatnya kerusuhan atau anarki. Perayaan atas kemenangan tim yang didukungnya akan diwarnai dengan aksi.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa suporter bisa diartikan sebagai kelompok masa atau grup yang berarti kumpulan yang melahirkan ikatan kejiwaan dan persamaan atau tujuan serta memiliki norma-norma guna untuk mencapai tujuan tertentu. Kondisi suporter sepakbola Indonesia sangat disegani baik di level tim nasional ataupun level club. Suporter di Indonesia terkenal fanatik tidak pernah lelah memberikan dukungan kepada klub/tim yang didukung. Bentuk-bentuk dukungan seperti koreografi, nyanyian kepada tim, ataupun gerakan tangan yang dilakukan secara bersamaan di dalam stadion.

6. Hakikat Karakter *Fair play*

a. Pengertian Karakter

“Karakter” diartikan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, dan watak. Zuchdi (2011: 15) menyatakan bahwa karakter diartikan sebagai tersusun atas ciri-ciri yang akan

memandu seseorang melakukan hal-hal yang benar atau tidak mengerjakan hal-hal yang tidak benar. Pendidikan karakter memiliki makna yang lebih tinggi dari pendidikan moral, karena pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan masalah benar-salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan tentang hal-hal yang baik dalam kehidupan, sehingga anak/peserta didik memiliki kesadaran, dan pemahaman yang tinggi, serta kepedulian dan komitmen untuk menerapkan kebijakan dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2016: 3).

Karakter atau watak merupakan perpaduan dari segala tabiat manusia yang bersifat tetap, sehingga menjadi “tanda” khusus untuk membedakan antara satu orang dengan orang lainnya. Pembangunan karakter adalah usaha paling penting yang pernah diberikan kepada manusia. Pembangunan karakter adalah tujuan luar biasa dari sistem pendidikan yang benar. Pembinaan watak merupakan tugas utama pendidikan, menyusun harga diri yang kukuh-kuat, pandai, terampil, jujur, tahu kemampuan dan batas kemampuannya, mempunyai kehormatan diri. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 mengamanatkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Istilah ‘karakter’ yang dikemukakan oleh Thomas Lickona (Triansyah, dkk. 2020: 145) menggunakan istilah good character yang mengacu pada konsep

Aristoteles yaitu kehidupan berperilaku baik, yakni berperilaku baik terhadap pihak lain (Tuhan YME, manusia dan alam semesta) termasuk terhadap diri sendiri. Junanto & Karmanto (2015: 126) mendefinisikan karakter sebagai “Kemampuan untuk jujur, adil, dan sipil - bahkan ketika tidak ada yang mengawasi dan tidak ada orang lain yang berlatih etika. Weinberg & Gould (2010: 527) mengatakan bahwa karakter merupakan sebuah konsep dari moral, yang tersusun dari sejumlah karakteristik yang dapat dibentuk melalui aktivitas olahraga, antara lain: rasa terharu (*compassion*), keadilan (*fairness*), sikap sportif (*sport-personship*), integritas (*integrity*). Semua nilai-nilai tersebut ditanamkan melalui ketaatan atau kepatuhan seseorang dalam berkompetisi sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku pada cabang olahraga yang digelutinya.

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Rismayanthi, 2011: 12). Karakter dan nilai yang berhubungan sangat erat. Karakter berasal dari nilai tentang sesuatu. Nilai yang terwujud dalam perilaku seseorang itulah yang disebut dengan karakter. Jadi suatu karakter melekat dengan nilai dari perilaku yang ditunjukkan. Philips (dalam Basuki, 2016: 117), menyatakan bahwa karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Karakter bangsa merupakan aspek penting dari kualitas SDM karena turut menentukan kemajuan suatu bangsa. Penjelasan tersebut menunjukkan hubungan antara nilai

dan karakter. Pendidikan berusaha untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai yang ada dalam sebuah proses pembelajaran dan kegiatan di luar pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa nilai dalam karakter tersebut turut ditanamkan dan dikembangkan dalam pendidikan. Proses ini menandai adanya pendidikan karakter.

Karakter dapat dipelajari dan dibentuk dalam setting olahraga, pengalaman yang diperoleh melalui olahraga dapat membentuk karakter, hal ini terjadi apabila lingkungan olahraga diciptakan dan ditujukan untuk mengembangkan karakter. Menurut Sukadiyanto (2011: 12) menyatakan bahwa “*good character consist of knowing the good, desiring the good, and doing the good-habbits of the mind, habits of the heart and habits of the action*”. Ada tiga hal yang perlu diperhatikan, yaitu: sesuatu yang baik, berkeinginan tentang hal yang baik serta melakukan hal yang baik artinya apa pun yang dilakukan dengan baik dan dijalani dengan baik dengan pemikiran, serta dilaksanakan dengan baik juga. Secara teoritis sangat mudah dibahas dan didiskusikan tetapi dalam pelaksanaannya bukan hal yang mudah.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakter adalah nilai-nilai yang ada pada kehidupan yang diterapkan dalam diri individu atau dapat dikatakan sebagai jiwa kepribadian seseorang. Keadaan ini menunjukkan bahwa karakter adalah salah satu ciri khas kepribadian seseorang, sehingga dapat dikatakan bahwa karakter menjadi pembeda satu sama lainnya.

b. Definisi *Fair play*

Dalam dunia olahraga, *fairplay* dapat diartikan sebagai semangat olahragawan sejati atau semangat olahragawan ksatria yang dapat pula dimaknai dengan istilah *the finest sportmanship*. Seorang olahragawan dapat dikatakan bertindak secara *fairplay* apabila melakukan sesuatu perbuatan terpuji yang mencakup lebih dari pada sekedar tunduk 100% pada peraturan tertulis. Perilaku yang menunjukkan *fairplay* akan diawali dengan kemampuan untuk sepenuhnya 100%, tunduk kepada peraturan-peraturan yang tertulis. Ini berarti, setiap pihak yang berurusan dengan olahraga, utamanya para siswa dan siswi, harus paham akan peraturan, dan setelah itu, harus siap mematuhi peraturan yang berlaku. Siswa diharapkan dapat bersikap *fairplay* dengan teman sejawatnya ketika melakukan aktivitas jasmani baik di sekolah ataupun di luar sekolah (Herdiyana & Prakoso, 2016: 2).

Fairplay digunakan untuk mengekspresikan suatu bentuk perilaku manusia yang ditandai dengan keadilan terhadap diri sendiri, terhadap orang lain dan terhadap masyarakat dan lingkungan yang lebih luas. Sikap *fair play* sangat penting keberadaannya pada diri peserta didik, karena dalam aplikasi kehidupan sehari-hari ketika seseorang sedang beraktifitas entah itu berolahraga ataupun aktivitas dalam kegiatan harian kerap kali terjadi benturan fisik saat beraktifitas ataupun saat berolahraga di lapangan (Junanto & Karmanto, 2015: 126).

Fair dapat berarti terang, adil, wajar, cantik. Menurut Rusli Lutan (dalam Fachdialy, dkk. 2018: 54), *fair play* adalah kebesaran hati terhadap lawan yang menimbulkan hubungan kemanusiaan yang akrab, hangat dan mesra. *Fair play*

merupakan sikap mental yang menunjukkan martabat ksatria pada olahraga, seperti contohnya ketika pertandingan berakhir kedua tim bersalaman dan berangkuhan. Nilai *fairplay* melandasi pembentukan sikap dan selanjutnya sikap menjadi landasan perilaku. Sikap merupakan kesiapan untuk berbuat dan sikap tertuju pada sebuah objek tertentu

Fair play adalah kebesaran hati terhadap lawan yang menimbulkan perhubungan kemanusiaan yang akrab dan hangat dan mesra. *Fair play* merupakan kesadaran yang selalu melekat, bahwa lawan bertanding adalah kawan bertanding yang diikat oleh persaudaraan olahraga (Setiyawan, 2016: 2). Jadi *fair play* merupakan sikap mental yang menunjukkan martabat ksatria pada olahraga. Nilai *fair play* melandasi pembentukan sikap, dan selanjutnya sikap menjadi landasan perilaku

c. Tujuan *Fair play*

Fair play diperlukan jika semua peserta memiliki kesempatan yang adil untuk mengejar kemenangan dalam olahraga kompetitif. Weinberg & Gould (2010: 490), berpendapat bahwa *fairplay* diperlukan jika semua peserta memiliki kesempatan yang adil untuk mengejar kemenangan dalam olahraga kompetitif. Bermain *fair* mensyaratkan bahwa semua kontestan memahami dan mematuhi tidak hanya dengan aturan formal permainan tetapi juga semangat kerja sama dan aturan tidak tertulis bermain yang diperlukan untuk memastikan agar pertandingan berjalan wajar. Menurut Lutan, (2001: 115-116) sebagai sebuah konsep yang abstrak, *fairplay* mempunyai tujuan yang dapat dijabarkan dan dioperasikan dalam bentuk perilaku yang mencakup beberapa ciri sebagai berikut:

- 1) Adanya keinginan yang tulus ikhlas agar lawan bertanding mendapatkan kesempatan yang sama dengan dirinya sendiri. Dalam kaitan ini olahragawan yang bersangkutan harus mempunyai keinginan seperti: Menolak untuk berbuat curang, mungkin untuk mendapatkan keuntungan dari suatu keadaan yang merugikan lawan. Menolak kejadian yang berkaitan dengan aspek materiil atau fisik, misalnya perlengkapan bertanding. Bila hal ini dapat dibetulkan atau dikurangi dikarenakan ketidaklengkapan dan akan berpengaruh terhadap hasil akhir suatu pertandingan. Berusaha pada diri sendiri untuk mengurangi dorongan berbuat yang berakibat ketidakadilan yang akan menimpa lawan.
- 2) Sangat teliti dalam menimba cara-cara untuk mendapatkan kesempatan seperti: Menolak menggunakan cara-cara, walaupun tidak bertentangan dengan peraturan-peraturan yang tidak jelas disebutkan dalam peraturan, sehingga menguntungkan diri sendiri. Sengaja untuk tidak memanfaatkan keuntungan yang dapat diperoleh dari penerapan peraturan-peraturan yang ketat. Tunduk dan ikhlas kepada keputusan juri atau wasit, meskipun nyata-nyata merugikan. Menunjukkan secara berkelanjutan sikap bersedia membantu wasit atau juri dalam hal-hal khusus dan berusaha secara bijaksana agar wasit atau juri mau membetulkan keputusan yang telah memberikan keuntungan.

Fairplay merupakan kesadaran yang selalu melekat pada pemain dimana pada saat bertanding lawan adalah kawan yang diikat oleh rasa persaudaraan. Oleh karena itu untuk dapat mencegah perbuatan yang tidak *fair* pada saat berlangsungnya pertandingan maka dibutuhkan pemahaman *fairplay*. Namun

demikian, kenyataan yang ada di lapangan banyak ditemukan kurangnya kemampuan, baik pada pemain maupun pelatih dan tim manajer dalam pemahaman *fairplay*, maka sudah saatnya semua komponen yang terlibat memiliki pemahaman yang baik mengenai *fairplay* pada saat latihan maupun pertandingan (Lutan, 2001: 127).

Bafirman (2012: 14), menjelaskan pelaksanaan *fairplay* harus ditandai semangat kebenaran dan kejujuran, dengan tunduk kepada peraturan baik yang tesurat maupun tersirat. *Haut Commite Fair play* sebagai konsep moral penghargaan terhadap lawan serta harga diri, berisi: (1) Keinginan yang tulus ikhlas agar lawan tandingnya memperoleh kesempatan yang benar-benar sama dengan dirinya. (2) Semangat teliti menimbang cara-cara mendapatkan kemenangan, sehingga akan dengan tegas menolak kemenangan yang sembarangan. Lawan main harus dilihat sebagai *patner* atau sebagai kawan tanding (*friendly rival*), yang diikat oleh rasa persaudaraan olahraga sehingga suatu pertandingan dapat berlangsung dengan semestinya. Dalam pertandingan ini terkandung maka jujur, adil, hormat, rendah diri, terhadap lawan yang pada gilirannya dapat menimbulkan hubungan kemanusiaan yang akarab dan hangat. Keputusan wasit atau juri yang menguntungkan dirinya akan ditolak apabila ternyata diketahui salah.

7. Hakikat Sepakbola

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang populer dan digemari oleh masyarakat di dunia. Hal tersebut bisa dilihat dari perkembangan olahraga sepakbola yang begitu pesat dengan antusiasnya masyarakat yang

melakukan olahraga sepakbola baik anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Olahraga ini termasuk kedalam olahraga permainan bola besar yang dimainkan secara beregu dan mengandalkan kesolidan tim (Brophy et al., 2012; Pfirrmann, et al., 2016). Sepakbola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan menggunakan bola kulit berukuran 27-28 dan dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing beranggotakan 11 orang (Bizzini, et al., 2012). Sepakbola merupakan permainan tim yang setiap pemainnya harus bekerjasama dan kompak agar menghasilkan sebuah kemenangan. Sepakbola dapat dimainkan oleh siapa saja mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Maher, et al., 2014).

Sepakbola merupakan salah satu cabang yang digemari oleh masyarakat Indonesia. Olahraga ini sudah memasyarakat di kalangan bawah hingga kalangan atas. Di Indonesia olahraga sepakbola sudah dikenal berpuluh-puluh tahun, tetapi belum mampu bersaing di tingkat dunia. Saat ini di Indonesia, sepakbola mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dibuktikan dengan adanya kompetisi dalam pertandingan sepakbola pada jenjang umur, baik itu jenjang anak-anak dan dewasa. Di Indonesia sendiri pembinaan sepakbola usia dini saat ini sebenarnya telah banyak dilakukan (Komarudin & Risqi, 2020: 2).

Sepakbola adalah salah satu olahraga bola besar yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing tim beranggotakan 11 orang pemain inti. Sepakbola dimainkan dengan cara dua tim yang saling berhadapan berusaha untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan bertahan untuk mencegah lawan mencetak gol ke gawang yang dijaga. Lapangan sepakbola berbentuk persegi panjang dan dimainkan di atas rumput atau rumput sintetis. “Dalam sepakbola,

suatu tim dikatakan memenangkan pertandingan jika dapat mencetak gol lebih banyak hingga pertandingan berakhir (Haugen, et al., 2014). Olahraga ini tidak memandang gender dalam hal permainannya, hal ini ditunjukkan dalam perkembangan sepakbola saat ini yang banyak melahirkan atlet sepakbola wanita yang cukup handal, dan juga tim-tim sepakbola wanita professional di seluruh penjuru dunia tak terkecuali di Indonesia.

Dalam sepakbola, teknik dasar sangat diperlukan untuk bisa bermain dengan baik. Teknik dasar menjadi hal yang sangat penting dalam permainan sepakbola sebab dari teknik dasar inilah pemain dapat memainkan bola sesuai dengan apa yang diinginkannya. Jika seorang pemain tidak memiliki kemampuan teknik dasar yang baik, maka pemain tersebut akan kesulitan dalam bermain sepakbola, sebaliknya jika pemain memiliki teknik yang baik, permainannya juga baik pula. Teknik dasar merupakan keterampilan ataupun kemampuan yang dimiliki seorang pemain untuk melakukan gerakan yang berhubungan dengan sepakbola. Seorang pemain sepakbola harus menguasai teknik dasar dengan baik agar mengurangi kesalahan dalam permainan (Dawud & Hariyanto, 2020; Falahi & Supriyadi, 2019).

Berdasarkan beberapa hal yang sudah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa sepakbola merupakan suatu permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang yang dimainkan dengan tungkai, dada, kepala kecuali pejuang gawang diperbolehkan menggunakan lengan dan tangan di area kotak penalti. Oleh karena itu kekompakan dan kerjasama tim yang baik di antara para pemain sangat

dibutuhkan. Dimainkan di atas lapangan yang luas, maka seorang pemain harus memiliki kemampuan teknik dasar dan juga kondisi kebugaran tubuh yang baik. Oleh karena itu, untuk dapat bermain sepakbola dengan baik dibutuhkan latihan sesuai dengan prosedur yang telah ada.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

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

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ardianto (2019) yang berjudul “Persepsi Pelatih Sekolah Sepakbola (SSB) di Daerah Istimewa Yogyakarta pada Pendidikan Karakter dalam Olahraga” Hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi pelatih sekolah sepakbola di D.I Yogyakarta pada pendidikan karakter dalam olahraga yang berkategori baik sekali 1 orang atau 5,56%, baik 4 orang atau 22,22%, sedang 6 orang atau 33,33%, kurang 6 orang atau 33,33%, kurang sekali 1 orang atau 5,56%. Persepsi pelatih sekolah sepakbola di Daerah Istimewa Yogyakarta pada pendidikan karakter dalam olahraga dengan nilai rata-rata 184 berada pada kategori sedang dengan 6 pelatih atau 33,33%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Triyono (2019) yang berjudul “Persepsi Sosial Pelatih, Wasit dan Atlet untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Sleman”. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat persepsi sosial pelatih, wasit dan atlet untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Sleman. Penelitian ini

merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan satu *variable* yaitu persepsi sosial. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pelatih, wasit, dan atlet sepakbola yang ada di Sleman yang berjumlah 490 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 75 orang yang terdiri dari 25 orang pelatih, 25 orang wasit dan 25 orang atlet sepakbola. Penentuan dalam menggunakan sampel menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah angket atau *quesioner*. Untuk menganalisis data yang terkumpul, peneliti menggunakan tabel norma penilaian dari Anas Sudjono. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi sosial pelatih untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Sleman rata-rata masuk dalam kategori sedang. (1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa 4 orang pelatih (16%) masuk dalam kategori baik sekali, 7 orang pelatih (28%) masuk dalam kategori baik, 6 orang pelatih (24%) masuk dalam kategori yang sedang, 2 orang pelatih (8%) masuk dalam kategori kurang, 6 orang pelatih (24%) masuk dalam kategori kurang sekali. (2) Wasit masuk dalam kategori sedang dengan rincian bahwa 5 orang wasit (20%) masuk dalam kategori baik sekali, 6 orang wasit (24%) masuk dalam kategori baik, 6 orang wasit (24%) masuk dalam kategori sedang, 2 orang wasit (8%) masuk dalam kategori kurang, 6 orang wasit (24%) masuk dalam kategori kurang sekali. (3) Atlet masuk dalam kategori sedang dengan rincian bahwa 5 orang atlet (20%) masuk dalam kategori baik sekali, 4 orang atlet (16%) masuk dalam kategori baik, 8 orang atlet (32%) masuk dalam

kategori sedang, 3 orang atlet (12%) masuk dalam kategori kurang, 5 orang atlet (20%) masuk dalam kategori kurang sekali.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muchsiy (2018) yang berjudul “Persepsi Pelatih Sepakbola terhadap Mundurnya Penyelenggaraan Kompetisi Pengcab PSSI Sleman”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi pelatih sepakbola terhadap mundurnya penyelenggaraan kompetisi Pengcab PSSI Sleman berada pada kategori sangat tinggi sebesar 0%, kategori tinggi sebesar 60% (12 orang), kategori rendah sebesar 30% (6 orang), kategori sangat rendah sebesar 10% (2 orang). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 186,30 persepsi pelatih sepakbola terhadap mundurnya penyelenggaraan kompetisi Pengcab PSSI Sleman dalam kategori tinggi.

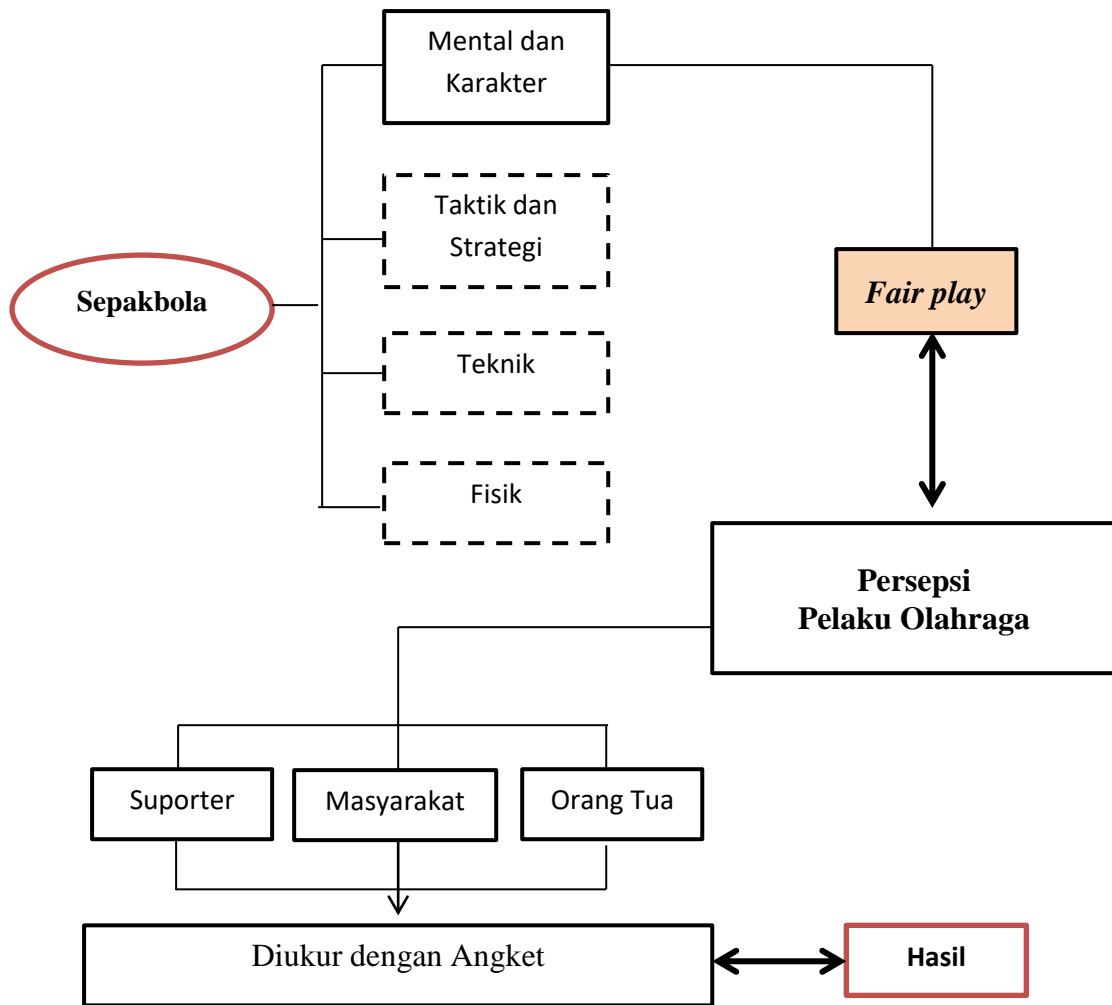
C. Kerangka Berpikir

Olahraga merupakan kegiatan yang memasyarakat dan dapat menjadi sarana untuk meraih tujuan yang berbeda-beda dari pelaku olahraga tersebut. Olahraga menjadi hal yang sangat digemari, disenangi dan bisa menjadi sebuah mata pencaharian bagi sebagian besar pelaku olahraga. Keterlibatan masyarakat ini sangatlah penting di mana olahraga tidak dapat berkembang apabila masyarakat itu sendiri tidak menyukai bahkan tidak mengembangkan informasi positif tentang olahraga itu sendiri. Keberadaan masyarakat secara umum menjadi bukti bahwa olahraga telah mendunia dan dapat dilakukan oleh siapa saja. Usia pelaku olahraga tidak menutup kemungkinan seseorang untuk melakukan olahraga. Secara khusus olahraga sepakbola yang pada dewasa ini telah menjadi olahraga paling populer di dunia ini menjadi sorotan akan terjadinya efek negatif

yang terjadi karena adanya gesekan dan penyebab yang sebenarnya timbul dari dalam pelaku olahraga itu sendiri.

Permasalahan olahraga sepakbola yang secara khusus melibatkan pelaku olahraga, orang tua, supporter dan masyarakat ini sangat menjadi catatan yang penting. Di mana pelaku olahraga seharusnya menjadi agen untuk menebarkan informasi positif dan pengedukasian nilai-nilai dan karakter *fairplay* dilingkungan pelaku olahraga maupun orang tua, masyarakat dan supporter. terjadinya efek negatif tentunya dapat dikatakan kurangnya edukasi dan peran pelaku olahraga tersebut dalam menyampaikan nilai dan karakter sosial dalam olahraga.

Penyampaian persepsi sosial yang buruk tentunya akan memiliki efek dan akibat yang buruk. akan tetapi, penyampaian persepsi sosial yang baik maka akan lebih mengarah pada usaha mempromosikan karakter *fairplay* dalam berolahraga. Pecara khusus dalam penelitian ini ingin diketahui informasi tentang tingkat persepsi sosial masyarakat, supporter dan orang tua dalam penyampaian karakter *fairplay* dalam berolahraga sepakbola. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian menggunakan kuesioner untuk mengetahui seberapa tinggi persepsi sosial meningkatkan karakter *fairplay* dalam olahraga sepakbola oleh supporter, masyarakat dan orang tua di Kota Yogyakarta.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2015: 147), menyatakan bahwa penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Arikunto (2013: 152) menyatakan bahwa survei adalah salah satu pendekatan penelitian yang pada umumnya digunakan untuk pengumpulan data yang luas dan banyak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket tertutup. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang persepsi sosial para pelaku olahraga untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei 2019 yang bertempat di Kota Yogyakarta. Penelitian ini ditujukan kepada pelaku olahraga yang terdiri dari: masyarakat, orang tua dan supporter yang berada di Kota Yogyakarta.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Hardani, dkk. (2020: 361) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Arikunto (2013: 173) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sesuai

dengan pendapat tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah pelaku olahraga yang terdiri atas masyarakat, supporter, dan orangtua di Kota Yogyakarta.

2. Sampel

Winarno (2013: 81) menyatakan bahwa sampel adalah bagian populasi atau sejumlah anggota populasi yang mewakili karakteristik populasi. Sebagaimana karakteristik populasi, sampel yang mewakili populasi adalah sampel yang benar-benar terpilih sesuai dengan karakteristik populasi itu. Sampel adalah sebagai anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan *sampling* (Hardani, dkk. 2020: 363). Teknik *sampling* dalam penelitian adalah *incidental sampling*.

Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa sampel *incidental sampling* merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel berdasarkan kebetulan, artinya siapapun orangnya yang bertemu dengan peneliti di lapangan dapat digunakan sebagai sampel dengan catatan bahwa peneliti melihat orang tersebut layak digunakan sebagai sumber data. Rincian populasi penelitian disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Subjek Penelitian

No.	Kelas	Jumlah
1.	Orangtua	25
2.	Masyarakat	25
3.	Suporter	25
Jumlah		75

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Arikunto, (2013: 118) menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang

akan diteliti dalam penelitian ini adalah persepsi sosial para pelaku olahraga untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola. Definisi operasionalnya yaitu:

1. Persepsi sosial orang tua yaitu tanggapan dan pengalaman orang tua di Kota Yogyakarta dalam mengedepankan *fairplay*, membangun dan menularkan karakter *fairplay*. Dengan mengukur persepsi sosial, pengetahuan serta pemahaman objek tentang karakter *fairplay* menerapkannya yang diukur menggunakan angket.
2. Persepsi sosial masyarakat yaitu tanggapan dan pengalaman masyarakat di Kota Yogyakarta dalam mengedepankan *fairplay*, membangun dan menularkan karakter *fairplay*. Dengan mengukur persepsi sosial, pengetahuan serta pemahaman objek tentang karakter *fairplay* menerapkannya yang diukur menggunakan angket.
3. Persepsi sosial suporter yaitu tanggapan dan pengalaman suporter sepakbola di Kota Yogyakarta dalam mengedepankan *fairplay*, membangun dan menularkan karakter *fairplay*. Dengan mengukur persepsi sosial, pengetahuan serta pemahaman objek tentang karakter *fairplay* menerapkannya yang diukur menggunakan angket.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Arikunto (2013: 149) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat dan fasilitas yang digunakan pada waktu penelitian dengan menggunakan suatu metode. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Arikunto (2013: 168), menyatakan bahwa angket tertutup adalah angket

yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa, sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (√) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan skala *Likert* dengan lima pilihan jawaban yaitu:

Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket

Butir	Alternatif Jawaban				
	SS	S	RG	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Hadi (1991: 9), menyatakan penyusunan instrumen digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mendefinisikan konstruk. Berdasarkan kajian teori, dapat ditarik kesimpulan bahwa konstruk variabel dalam penelitian ini adalah persepsi sosial orang tua, supporter, dan masyarakat yaitu penafsiran dan pemahaman pelatih terhadap pendidikan karakter pada anak melalui olahraga di Kota Yogyakarta.
- b. Menyidik faktor. Berdasarkan kajian teori dan definisi konstruk, maka faktor-faktor persepsi sosial pelaku olahraga untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola, penelitian ini mencakup 2 faktor yaitu: faktor internal (perasaan, sikap dan kepribadian, keinginan dan harapan, proses belajar, minat dan motivasi) sedangkan factor eksternal (informasi, bentuk dan stimulus, keluarga dan lingkungan sosial).
- c. Menyusun butir-butir instrumen. Butir-butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor, berdasarkan faktor-faktor kemudian disusun butir-butir pernyataan yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor-faktor tersebut. Guna memberi gambaran mengenai angket yang akan dipakai

dalam penelitian ini. Dalam penyusunan butir pertanyaan peneliti mengambil dari kajian pustakan, sumber dari internet hanya sebagai acuan.

Kemudian setelah langkah-langkah tersebut dilalui maka langkah selanjutnya adalah melakukan validasi ahli (*expert judgement*). Dalam penelitian dilakukan dengan cara *focus grup discusion* (FGD) oleh tim peneliti dan oleh beberapa mahasiswa. Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan oleh *professional judgment*, menurut Purwanto (2007: 126) “*Professional judgment* adalah orang yang menekuni suatu bidang tertentu yang sesuai dengan wilayah kajian instrumen, misalnya guru, mekanik, dokter, dan sebagainya dapat dimintakan pendapatnya untuk ketepatan instrumen”. *Professional judgement* pada penelitian ini Fathan Nurcahyo, M.Or., Dr. Muhammad Hamid Anwar, M.Phil., dan Caly Setiawan, Ph.D., dan terdiri atas sembilan mahasiswa meliputi, Triyono, Riski Baskoro Aji, Bagus Prima Eka Atmaja, Ahmad Khusaini, Danang Dwiyanto, Alifah Hidayati, Tiara Leni Soleha, Abdul Rahman, dan Nicolaus Reza Ardiyanto. Kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Faktor	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
Persepsi Sosial para Pelaku Olahraga untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> Dalam Sepakbola	A.	Faktor Internal		
	1. Perasaan	a. Perasaan Positif (Perasaan Senang, Puas, Bangga, Hormat)	1, 3, 5	3
		b. Perasaan Negatif (Perasaan Sedih, Prihatin)	2*, 4*, 6*	3
	2. Sikap dan Kepribadian	a. Sikap dan Kepribadian Positif (Memantau, Memuji, Menghargai, Menilai, Mengkritisi, Mengintruksi, Menghukum)	7, 9, 11	3
		b. Sikap dan Kepribadian Negatif (Menyalahkan, Menghukum, Acuh)	8*, 10*, 12*	3
	3. Keinginan dan Harapan	a. Penekanan	13, 18, 19	3
		b. Menetapkan Tujuan	15, 16, 20	3
		c. Memprovokasi	14*, 17, 21	3
	4. Proses	a. Satu Arah (Mensosialisasikan,	23, 24, 26	3

	Belajar	Memberikan Contoh)		
		b. Dua Arah (Berdiskusi, Tanya Jawab)	22, 25, 26	3
5.	Minat dan Motivasi	a. Minat	28, 35, 36	3
		b. Motivasi	30, 32, 33	3
		c. Kecintaan	29, 31, 34	3
	B	Faktor Eksternal		
1.	Informasi	a. Sumber Info	38, 43, 45	3
		b. Mengelola Info	37, 41, 42	3
		c. Aplikasi Info	39, 40, 44	3
2.	Bentuk Objek dan Stimulus	a. Objek Negatif (Protes, Perkelahian, Stimulus/Reaksi)	46*, 47*, 48*	3
		b. Objek Positif (Pujian, Nilai, Stimulus Baik)	49, 50, 51	3
3.	Keluarga dan Lingkungan Sosial	a. Orangtua	52, 58, 59	3
		b. Orang Lain	53, 54, 55	3
		c. Lingkungan lain	56, 57, 60	3
Jumlah Soal				60

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Dalam penelitian ini, peneliti akan terjun langsung ke lapangan sesuai pembagian tempat wilayahnya untuk memilih subjek penelitian yang mewakili. Hari pertama peneliti melakukan penelitian di wilayah Kota Yogyakarta bagian Utara, hari kedua di wilayah Kota Yogyakarta bagian Selatan, hari ketiga di wilayah Kota Yogyakarta bagian Timur, hari keempat di wilayah Kota Yogyakarta bagian Barat dan hari kelima di wilayah Kota Yogyakarta bagian Tengah. Kemudian peneliti memberikan penjelasan mengenai pengisian angket dan diminta untuk mengisi angket tersebut sesuai dengan kenyataan dan sejujur-jujurnya dengan model skala *likert*. Skala *likert* menurut Sugiyono (2015: 134) adalah “Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Dalam pertanyaan diberikan pilihan jawaban dengan tingkat kesetujuan

yaitu sangat sering (SSR), sering (SR), kadang-kadang (KDG), sangat jarang (SJ), dan tidak pernah (TP).

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data, sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Pendapat Azwar (2016: 163) menyatakan bahwa untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$X \geq M + 1, SD$ Ke Atas	Baik Sekali
2	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Baik
3	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	Cukup
4	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	Kurang
5	$X \leq M - 1,5 SD$ Ke Bawah	Kurang Sekali

(Sumber: Azwar, 2016: 113)

Keterangan:

X : Skor,

M : *Mean*,

SD : Standar Deviasi

(Sumber: Azwar, 2016: 113).

Langkah-langkah menentukan kategori sebagai berikut:

1. Data yang diperoleh merupakan data dari skor skala likert yang berkelas 1,2,3,4 dan 5.
2. Skor terendah untuk masing-masing jawaban adalah 1, dan skor tertinggi adalah 5.
3. Jumlah pertanyaan dalam kuisisioner ada 60, yang terbagi dalam 36 pertanyaan faktor internal, dan 24 pertanyaan faktor eksternal.
4. Nilai *Mean* dan *Standar Deviasi* untuk menentukan kategori yang digunakan adalah *Mean Ideal* (Mi) dan *Standar Deviasi Ideal* (SDi).

Rumus *Mean Ideal* dan *Standar Deviasi Ideal* tersebut adalah sebagai

berikut:

$$\mathbf{Mi} = \frac{(\text{skor maksimum} \times \text{jumlah soal}) + (\text{skor minimum} \times \text{jumlah soal})}{2}$$

$$\mathbf{SD} = \frac{(\text{skor maksimum} \times \text{jumlah soal}) - (\text{skor minimum} \times \text{jumlah soal})}{6}$$

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase. Rumus sebagai berikut (Sudijono, 2015: 40):

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

Keterangan:

P = persentase yang dicari (frekuensi relatif)

F = frekuensi

N = jumlah responden

(Sumber: Sudijono, 2015: 40)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

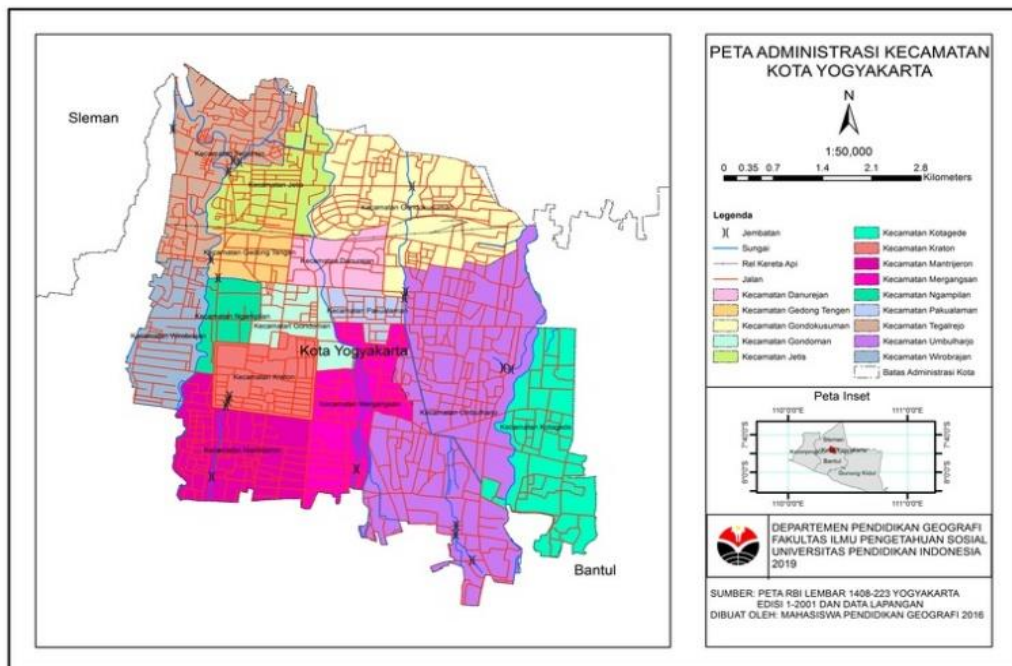
1. Deskripsi Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian

a. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Mei 2019.

b. Deskripsi Tempat Penelitian

Tempat pengambilan data dalam penelitian ini dibagi beberapa wilayah dan dengan bersamaan even sepakbola saat bulan Ramadhan.



**Gambar 2. Peta Administrasi Kota Yogyakarta
(Sumber: Peta Tematik Indonesia- Wordpress.com)**

Penelitian ini dilakukan di salah satu Kota / di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), yaitu Kota Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan di berbagai tempat yaitu: di Lapangan Mancasan, Lapangan Alun-alun Kidul, Lapangan

Krapyak, Lapangan Kridosono, Lapangan Mandala dan Stadion SMA Muhamadiyah.

c. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek peneliti yang digunakan adalah orang tua, supporter, dan masyarakat yang masing-masing terdiri atas 25 responden, sehingga jumlah keseluruhan responden adalah 75.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui persepsi sosial para orang tua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, sehingga keadaan objek akan digambarkan sesuai dengan data yang diperoleh. Untuk mengetahui persepsi sosial para pelaku olahraga untuk membangun karakter *fairplay* diungkapkan dengan 60 item pertanyaan yang terdiri atas faktor internal meliputi: perasaan, sikap dan kepribadian, keinginan dan harapan, proses belajar, minat dan motivasi. Faktor eksternal meliputi: informasi, bentuk objek dan stimulus serta keluarga dan lingkungan sekitar.

a. Persepsi Sosial Orang Tua, Masyarakat, dan Supporter

Deskriptif statistik data hasil penelitian persepsi sosial orang tua, masyarakat, dan supporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta didapat skor terendah (*minimum*) 177,00, skor tertinggi (*maksimum*) 272,00, rerata (*mean*) 226,93, nilai tengah (*median*) 230,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 239,00, *standar deviasi* (SD) 20,82. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Deskriptif Statistik Persepsi Sosial para Orang Tua, Masyarakat, dan Supporter untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta

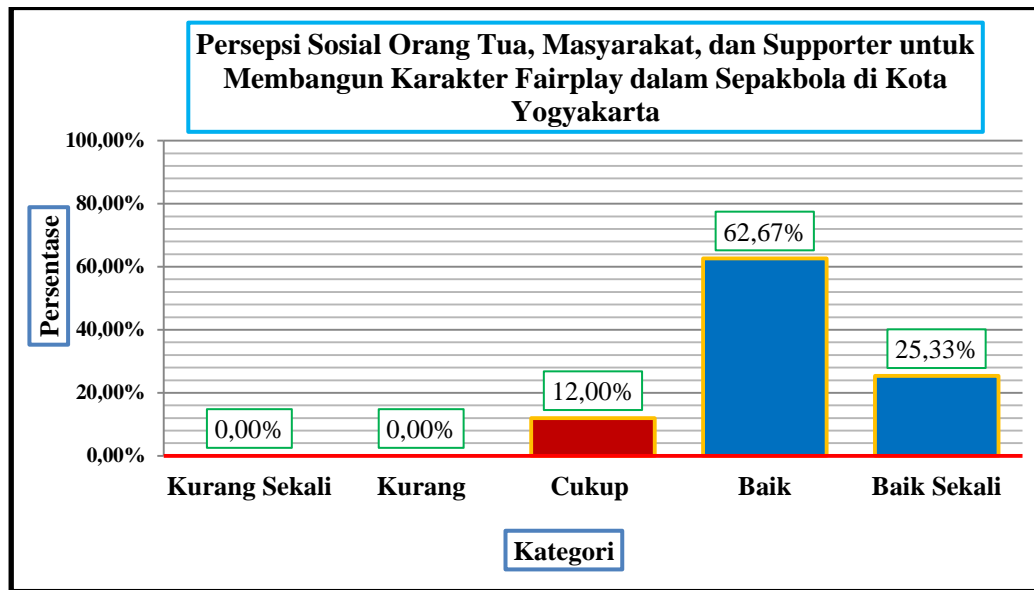
Statistik	
<i>N</i>	75
<i>Mean</i>	226.93
<i>Median</i>	230.00
<i>Mode</i>	239.00
<i>Std, Deviation</i>	20.82
<i>Minimum</i>	177.00
<i>Maximum</i>	272.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi sosial para orang tua, masyarakat, dan supporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Norma Penilaian Persepsi Sosial Orang Tua, Masyarakat, dan Supporter untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	≥ 240	Baik Sekali	19	25.33%
2	200-239	Baik	47	62.67%
3	160-199	Cukup	9	12.00%
4	120-159	Kurang	0	0.00%
5	< 120	Kurang Sekali	0	0.00%
Jumlah			75	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 6 tersebut di atas, persepsi sosial orang tua, masyarakat, dan supporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Persepsi Sosial para Orang Tua, Masyarakat, dan Supporter untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa persepsi sosial orang tua, masyarakat, dan supporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 0,00% (0 orang), “kurang” sebesar 0,00% (0 orang), “cukup” sebesar 12,00% (9 orang), “baik” sebesar 62,67% (47 orang), dan “baik sekali” sebesar 25,33% (19 orang).

b. Persepsi Sosial Orang Tua

Deskriptif statistik data hasil penelitian persepsi sosial orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta didapat skor terendah (*minimum*) 214,00, skor tertinggi (*maksimum*) 272,00, rerata (*mean*) 240,88, nilai tengah (*median*) 239,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 239,00, *standar deviasi* (SD) 14,34. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Deskriptif Statistik Persepsi Sosial Orang Tua untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta

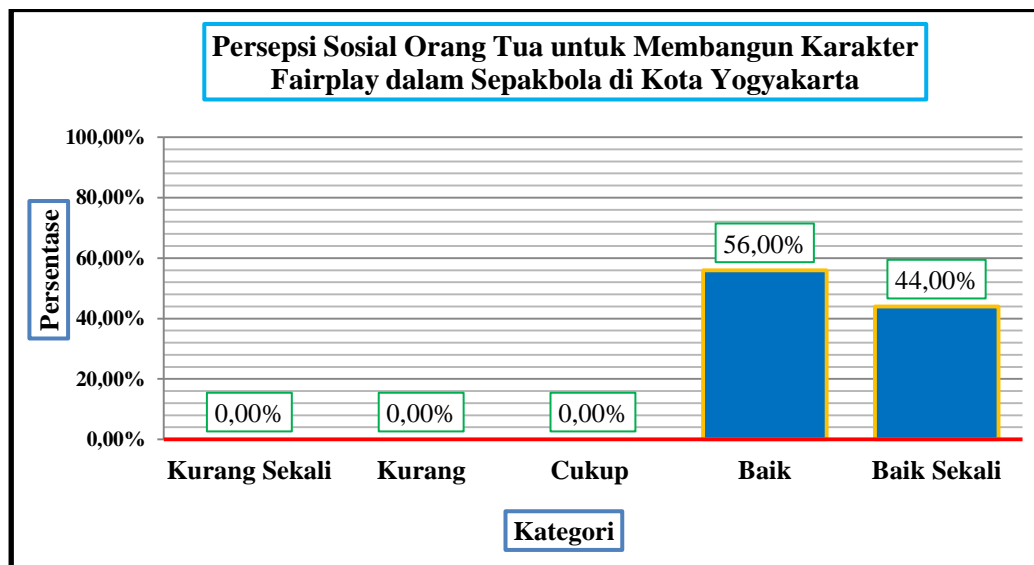
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	240.88
<i>Median</i>	239.00
<i>Mode</i>	239.00
<i>Std, Deviation</i>	14.34
<i>Minimum</i>	214.00
<i>Maximum</i>	272.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi sosial orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Norma Penilaian Persepsi Sosial Orang Tua untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	≥ 240	Baik Sekali	11	44.00%
2	200-239	Baik	14	56.00%
3	160-199	Cukup	0	0.00%
4	120-159	Kurang	0	0.00%
5	< 120	Kurang Sekali	0	0.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 9 tersebut di atas, persepsi sosial orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Persepsi Sosial Orang Tua untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa persepsi sosial orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 0,00% (0 orang), “kurang” sebesar 0,00% (0 orang), “cukup” sebesar 0,00% (0 orang), “baik” sebesar 56,00% (14 orang), dan “baik sekali” sebesar 44,00% (11 orang).

c. Persepsi Sosial Masyarakat

Deskriptif statistik data hasil penelitian persepsi sosial masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta didapat skor terendah (*minimum*) 219,00, skor tertinggi (*maksimum*) 254,00, rerata (*mean*) 234,64, nilai tengah (*median*) 236,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 219,00, *standar deviasi* (SD) 9,53. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Persepsi Sosial Masyarakat untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta

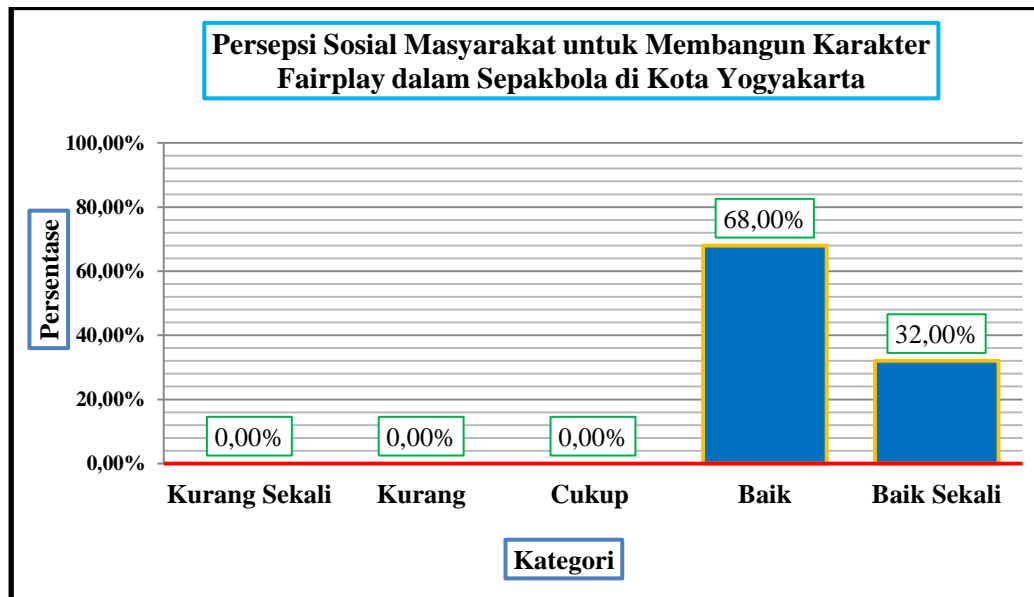
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	234.64
<i>Median</i>	236.00
<i>Mode</i>	219.00 ^a
<i>Std, Deviation</i>	9.53
<i>Minimum</i>	219.00
<i>Maximum</i>	254.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi sosial masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian Persepsi Sosial Masyarakat untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	≥ 240	Baik Sekali	8	32.00%
2	200-239	Baik	17	68.00%
3	160-199	Cukup	0	0.00%
4	120-159	Kurang	0	0.00%
5	< 120	Kurang Sekali	0	0.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 10 tersebut di atas, persepsi sosial masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Persepsi Sosial Masyarakat untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa persepsi sosial masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 0,00% (0 orang), “kurang” sebesar 0,00% (0 orang), “cukup” sebesar 0,00% (0 orang), “baik” sebesar 68,00% (17 orang), dan “baik sekali” sebesar 32,00% (8 orang).

d. Persepsi Sosial Suporter

Deskriptif statistik data hasil penelitian persepsi sosial suporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta didapat skor terendah (*minimum*) 177,00, skor tertinggi (*maksimum*) 233,00, rerata (*mean*) 205,28, nilai tengah (*median*) 202,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 202,00, *standar deviasi* (SD) 16,95. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Persepsi Sosial Suporter untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta

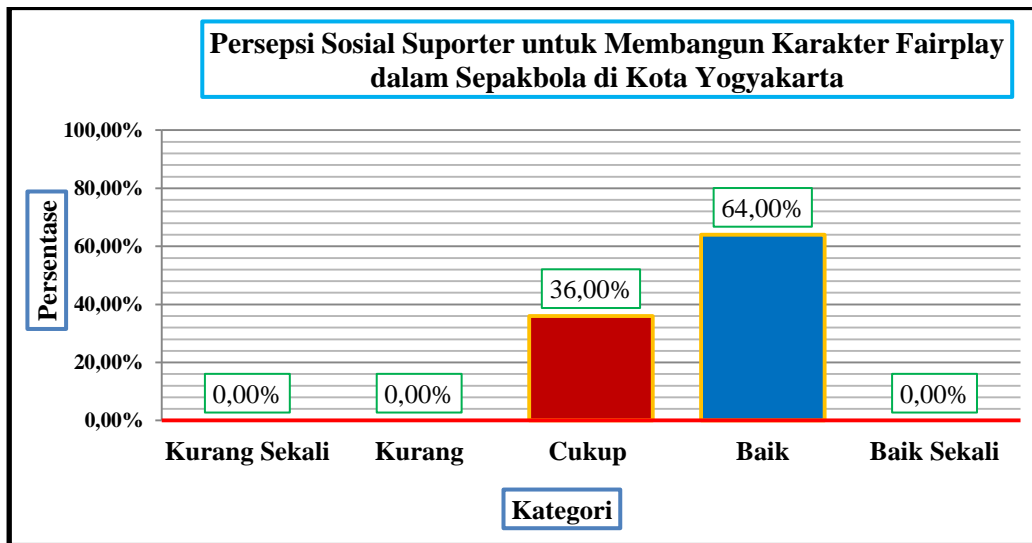
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	205.28
<i>Median</i>	202.00
<i>Mode</i>	202.00 ^a
<i>Std. Deviation</i>	16.95
<i>Minimum</i>	177.00
<i>Maximum</i>	233.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi sosial suporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Norma Penilaian Persepsi Sosial Suporter untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	≥ 240	Baik Sekali	0	0.00%
2	200-239	Baik	16	64.00%
3	160-199	Cukup	9	36.00%
4	120-159	Kurang	0	0.00%
5	< 120	Kurang Sekali	0	0.00%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 12 tersebut di atas, persepsi sosial suporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta dapat disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Persepsi Sosial Suporter untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kota Yogyakarta

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa persepsi sosial suporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 0,00% (0 orang), “kurang” sebesar 0,00% (0 orang), “cukup” sebesar 36,00% (9 orang), “baik” sebesar 64,00% (16 orang), dan “baik sekali” sebesar 0,00% (0 orang).

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi sosial para orang tua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta, hasilnya dijelaskan sebagai berikut:

Bedasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi sosial para orang tua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta dalam kategori baik. Presepsi sosial merupakan proses mengetahui, menginterpretasikan dan mengevaluasi orang lain yang diterima oleh indra direspon oleh individu menjadi sebuah tindakan atau perilaku.

Selanjutnya, persepsi sosial dapat diwujudkan dalam sebuah tindakan yang mencerminkan dari apa yang dilihat dan mempengaruhinya. Keadaan ini kemudian menjadikan gambaran bagaimana seseorang mengekspresikannya dalam sebuah tindakan.

Subagyo, dkk., (2015: 53) menjelaskan persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris. Perilaku manusia diawali dengan adanya penginderaan atau sensasi. Penginderaan atau sensasi adalah proses masuknya stimulus ke dalam alat indera manusia. Setelah stimulus masuk ke alat indera manusia, maka otak akan menerjemahkan stimulus tersebut. Kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus disebut dengan persepsi. Persepsi merupakan proses untuk menerjemahkan atau menginterpretasi stimulus yang masuk dalam alat indera (Sugihartono, 2007: 7).

Karakter *fairplay* ini sendiri mengandung maksud bagaimana seseorang mengerti dan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan. Secara khusus *fairplay* ini dalam olahraga sepakbola ditujukan bagaimana pandangan pelaku olahrag tersebut menyikapi kejadian-kejadian dalam olahraga sepakbola. Pelaku olahrag sepakbola tentunya sangat banyak meliputi, masyarakat, supporter dan orang tua ini sangat mempengaruhi berjalannya olahraga sepakbola. Keadaan ini dimaksudkan bahwa kualitas olahraga sepakbola sangat tergantung pada pelaku olahraga sepakbola itu sendiri. Kesadaran dan tingkat pemahaman pelaku olahraga sepakbola tentang karakter *fairplay* ini sangat dibutuhkan untuk menciptakan kualitas olahrag sepakbola.

1. Persepsi Sosial Orang Tua

Bedasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi sosial orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta dalam kategori baik sekali. Orang tua adalah salah satu pelaku atau bagian dari dunia olahraga yang berada di pinggir lapangan atau dibalik layar seorang atlet. Tidak semua orang tua yang anaknya seorang atlet menyukai atau gemar berolahraga seperti anaknya. Akan tetapi, peran orang tua sangatlah vital di mana orang tua mampu memberikan arahan kepada anaknya dalam segala hal yang positif. Pada dewasa ini banyak orang tua memiliki kegiatan dalam membantu kegiatan olahraga anaknya. Hal ini terlihat dari kegiatan olahraga pada anak usia dini atau pembinaan usia muda di mana orang tua berperan aktif. Akan tetapi, tidak seluruh orang tua tahu cara bermain dan nilai-nilai yang harus dibangun melalui olahraga. Sesuai hasil penelitian ini orang tua memiliki persepsi sosial membangun karakter *fairplay* pada kategori baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua mengetahui dan paham akan karakter *fairplay* dalam permainan sepakbola.

Karakter dapat dipelajari dan dibentuk dalam setting olahraga. Pengalaman yang diperoleh melalui olahraga dapat membentuk karakter, tetapi hal ini hanya dapat terjadi apabila lingkungan olahraga diciptakan dan ditujukan untuk mengembangkan karakter. Lingkungan di sini termasuk pelatih, administrator, orang tua, dan partisipan olahraga. Peranan orang tua mendidik anak dalam rumah tangga sangatlah penting karena dalam rumah tanggalah seorang anak mula-mula memperoleh bimbingan dan pendidikan dari orangtuannya. Tugas orang tua

adalah sebagai guru atau pendidik utama dan pertama bagi anak-anaknya dalam menumbuhkan dan mengembangkan karakter bagi anak (Sitepu, 2017: 100).

Berbicara mengenai pembangunan karakter, maka tidak terlepas dari cara membentuk karakter anak sejak dini yang dimulai dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Namun, dari tiga unsur tersebut yang sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter anak adalah keluarga. Bagi orang tua yang sadar mengenai pentingnya pendidikan anak dalam rumah tangga, akan memandang anak itu sebagai makhluk berakal yang sedang tumbuh, bergairah, dan ingin menyelidiki segala sesuatu yang ada disekitarnya. Itu pulalah sebabnya mengapa orang tua perlu merasa terpanggil untuk mendidik anak-anaknya sejak kecil demi mengembangkan segala potensi yang masih terpendam dalam diri anaknya.

2. Persepsi Sosial Masyarakat

Bedasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi sosial masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta dalam kategori baik sekali. Di Indonesia pelaksanaan pendidikan karakter saat ini memang dirasakan belum optimal. Gambaran situasi masyarakat bahkan situasi dunia pendidikan di Indonesia yang belum ideal menjadi motivasi pokok dalam mengimplementasikan pendidikan karakter. Ditambah lagi dengan masuknya pengaruh globalisasi yang semakin pesat, yang menyediakan berbagai macam fasilitas teknologi informasi yang canggih sehingga seakan-akan membuat dunia ini tanpa batas sehingga dapat menjadi sumber terbentuknya karakter buruk apabila salah memanfaatkannya. Globalisasi memberi peluang dan fasilitas yang

luar biasa bagi siapa saja yang mau dan mampu memanfaatkannya, baik untuk kepentingan sendiri maupun kepentingan umat seutuhnya.

Ahmadi (2007: 96), menyebutkan bahwa masyarakat adalah wadah segenap antar hubungan sosial terdiri atas banyak sekali kolektiva-kolektiva serta kelompok dalam tiap-tiap kelompok terdiri atas kelompok-kelompok lebih baik atau sub kelompok. Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa keberadaan masyarakat dalam dunia olahraga dapat dipengaruhi oleh olahraga tersebut. Kelompok masyarakat pada umumnya menjadi saah satu wadah untuk berkativitas sesuai dengan identitas kelompok tersebut. Hal ini seperti adanya kegiatan yang berunsur oleh masyarakat, sehingga dapat dimungkinkan kegiatan olahraga juga dapat dilakukan oleh kalangan masyarakat. Peran aktif masyarakat dalam hal persepsi sosial membangun karakter *fairplay* pun dapat dilakukan oleh masyarakat dalam bentuk kegiatan olahraga. Secara tidak langsung masyarakat juga menjadi penikmat dan pecinta olahraga sehingga dapat dimungkinkan masyarakat juga paham tentang *fairplay*. Dukungan masyarakat juga dapat dilihat dari sikap masyarakat yang menolak adanya aksi-aksi anarkis yang sering juga merugikan masyarakat secara umum.

3. Persepsi Sosial Suporter

Bedasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi sosial suporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta dalam kategori baik sekali. Suporter adalah salah satu bagian dari dunia olahraga. Suporter lebih dari seorang penonton, di mana penonton hanya melakukan aktivitas untuk melihat saja. Akan tetapi, keberadaan suporter tidak hanya

sekedar melihat tetapi memberikan dukungan yang kuat terhadap tim atau pemain kebanggaannya.

Para suporter di Indonesia memang patut dihargai dalam mendukung tim kesayangan mereka. Mereka mempunyai rasa fanatik yang besar bagi tim kesayangannya. Tetapi, fanatisme itu tidak selalu berbuah positif. Fanatisme yang berlebihan ini bisa menimbulkan sifat anarkis yang bisa mengakibatkan tawuran terjadi antar suporter. Tawuran yang terjadi biasanya diakibatkan oleh suporter yang tidak rela melihat tim kesayangan kalah dari tim lain. Suporter seperti inilah yang bisa merugikan sepakbolaan Indonesia dan meresahkan masyarakat karena ulah suporter. Suporter terkadang sulit menerima jika tim yang didukungnya mengalami kekalahan dan suporter yang tak memiliki mental baik kemungkinan akan melampiaskan kepada hal - hal yang berada di luar sportivitas. Semua sikap dan perilaku di atas menunjukkan bahwa nilai etika, sportifitas, *fair play* tampak belum melekat pada komunitas sepakbola Indonesia (Sulistiyono, 2009: 38).

Supporter memiliki unsur yang beraneka ragam karakter yang menjadi satu tujuan. Kejadian-kejadian yang terkadang terjadi diluar kendali ini bisa dikatakan bahwa supporter menuntut *fairplay* dan sportifitas yang dinilai olehnya kurang adil. Hal ini lah yang menjadi nilai negatif bagi supporter yang dianggap menjadi biang kerusuhan. Meskipun dinilai kurang mampu mengendalikan emosi sehingga sering terjadi kerusuhan namun supporter memiliki tujuan untuk menjunjung *fairplay*. Berdasarkan hasil penelitian ini pun menunjukkan bahwa supporter memiliki persepsi sosial membangun karakter *fairplay* yang tinggi.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

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

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket, sehingga dimungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.
3. Instrumen penelitian kurang luas lingkupnya, sehingga memungkinkan ada unsur-unsur yang lebih penting tidak masuk/tidak terungkap dalam instrumen penelitian.
4. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini kurang tepat, sehingga perlu adanya validasi ulang kepada dosen ahli.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa:

1. Persepsi sosial orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 0,00% (0 orang), “kurang” sebesar 0,00% (0 orang), “cukup” sebesar 0,00% (0 orang), “baik” sebesar 56,00% (14 orang), dan “baik sekali” sebesar 44,00% (11 orang).
2. Persepsi sosial masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 0,00% (0 orang), “kurang” sebesar 0,00% (0 orang), “cukup” sebesar 0,00% (0 orang), “baik” sebesar 68,00% (17 orang), dan “baik sekali” sebesar 32,00% (8 orang).
3. Persepsi sosial suporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 0,00% (0 orang), “kurang” sebesar 0,00% (0 orang), “cukup” sebesar 36,00% (9 orang), “baik” sebesar 64,00% (16 orang), dan “baik sekali” sebesar 0,00% (0 orang).

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian yaitu dengan diketahuinya persepsi sosial para pelaku olahraga (orang tua, masyarakat, dan supporter) untuk membangun

karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kota Yogyakarta dapat digunakan untuk mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi persepsi sosial para pelaku olahraga terkait karakter *fairplay*.

C. Saran

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

1. Pelaku olahraga harus melakukan tindakan atas dasar hasil penelitian untuk membangun karakter *fair play* pada seluruh pelaku olahraga.
2. Perbaikan di seluruh pelaku olahraga dan seluruh cabang olahraga sangatlah positif dalam upaya membangun karakter *fair play*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T. (2015). *Pendidikan agama dalam keluarga*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ahmadi, A. (2007). *Psikologi umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alim, A. S. (2019). Hakikat manusia, alam semesta, dan masyarakat dalam konteks pendidikan islam. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 15(2), 154-170.
- Anam, H. C (2016). *Studi pendahuluan (tidak diterbitkan)*. Bali: Universitas Udayana.
- Anderson, J. R. (2015). *Cognitive psychology and its implications*. Worth Publisher. USA.
- Ardianto, A. W. (2019). *Persepsi pelatih sekolah sepakbola (SSB) di Daerah Istimewa Yogyakarta pada pendidikan karakter dalam olahraga*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Azwar, S. (2016). *Fungsi dan pengembangan pengukuran tes dan prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Bafirman. (2012). *Pendidikan karakter: sebuah refleksi pendekatan dalam ilmu sains*. Padang: Sukabina Press.
- Baharuddin. (2007). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media Group.
- Basuki, S. (2016). Pendekatan saintifik pada penjasorkes dalam rangka membentuk jati diri peserta didik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2).
- Bizzini, M., Hancock, D., & Impellizzeri, F. (2012). Suggestions from the field for return to sports participation following anterior cruciate ligament reconstruction: Soccer. *Journal of Orthopaedic and Sports Physical Therapy*, 3(1).

- Brophy, R. H., Schmitz, L., Wright, R. W., Dunn, W. R., Parker, R. D., Andrish, J. T., & Spindler, K. P. (2012). Return to play and future ACL injury risk after ACL reconstruction in soccer athletes from the multicenter orthopaedic outcomes network (MOON) group. *American Journal of Sports Medicine*, 12(3).
- Chaplin, J. P. (2008). *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Chols, J. M., & Hassan, S. (2018). *Kamus Bahasa Inggris – Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Clemes, H., & Bean, R. (2011). *Melatih anak bertanggung jawab*. Alih bahasa: Anton Adiwiyoto. Jakarta: Mitra Utama.
- Dahlan, R. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi nazhir terhadap wakaf uang. *Jurnal Zakat dan Wakaf*, 4(1).
- Danim, D. (2011). *Perkembangan peserta didik*. Bandung: Alfabeta.
- Dawud, V. W. G. W. A. N., & Hariyanto, E. (2020). Survei kondisi fisik pemain sepakbola U 17. *Sport Science and Health*, 2(4), 224–231.
- Desmita. (2010). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Diahsari, E. Y. (2001). *Pengantar psikologi lingkungan*. Yogyakarta: Lembaga Penerbitan Universitas Ahmad Dahlan.
- Fachdialy, Firmansah, Y. D., & Hardiyana, H. (2018). Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas untuk pembentukan sikap fair play siswa. *Jurnal Olahraga*, 4(2).
- Falahi, S. A., & Supriyadi. (2019). Pengembangan variasi model-model latihan agility sepakbola. *Sport Science and Health*, 1(2), 139–145.
- Goldstein, E. B. (2016). *Cognitive psychology connecting mind, research and everyday experience with coglab manual, 3 rd edition*. Wadsworth. USA.
- Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Hamalik, O. (2014). *Psikologi belajar dan mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Handayani. (2013). *Psikologi umum*. Jakarta: PT Bina Aksara.

- Hapsari, I., & Wibowo, I. (2015). Fanatisme dan agresivitas suporter klub sepak bola. *Jurnal Psikologi*, 8(1), 52-58.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiwaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Wonosari: CV. Pustaka Ilmu.
- Haugen, T. A., Tønnessen, E., Hisdal, J., & Seiler, S. (2014). The role and development of sprinting speed in soccer. *International Journal of Sports Physiology and Performance*, 1(2).
- Herdiyana & Prakoso. (2016). Pembelajaran pendidikan jasmani yang mengacu pada pembiasaan sikap fair play dan kepercayaan pada peserta didik. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 2(1).
- Irianto, D. P. (2018). *Dasar-dasar latihan olahraga untuk menjadi atlet juara*. Bantul: Pohon Cemara.
- Jamaluddin, D. (2013). *Paradigma pendidikan anak dalam islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Junanto, E., & Karmanto. (2015). Penerapan metode resiprokal sebagai upaya peningkatan karakter fair play dalam pembelajaran penjasorkes kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Godean Sleman. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan sistem informasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Komarudin. (2015). Peran guru pendidikan jasmani dalam sistem pembangunan dan pembinaan olahraga di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Komarudin & Risqi, F. (2020). Tingkat kepercayaan diri, kohesivitas, dan kecerdasan emosi siswa Kelas Khusus Olahraga cabang olahraga sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (1), 1-8.
- Lestari, S. (2012). *Psikologi keluarga: penanaman nilai dan penanganan konflik dalam keluarga*. Jakarta: Kencana.
- Lickona, T. (2012). *Mendidik untuk membentuk karakter: bagaimana sekolah dapat memberikan pendidikan tentang sikap hormat dan tanggung jawab*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Liliweri, A. (2011). *Komunikasi serba ada serba makna*. Jakarta: Kencana.

- Lutan, R. (2001). *Mengajar pendidikan jasmani pendekatan pendidikan gerak di Sekolah Dasar*: Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga: Depdiknas.
- Mahardhika, N. A., Jusuf, J. B. K., & Priyambada, G. (2018). Dukungan orangtua terhadap motivasi berprestasi siswa SKOI Kalimantan Timur dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14 (2), 62-68.
- Maher, M. E., Hutchison, M., Cusimano, M., Comper, P., & Schweizer, T. A. (2014). Concussions and heading in soccer: A review of the evidence of incidence, mechanisms, biomarkers and neurocognitive outcomes. *Brain Injury*, 2(1).
- Miswari. (2017). Mengelola self efficacy, perasaan dan emosi dalam pembelajaran melalui manajemen diri. *Cendikia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 15(2), 67.
- Muchlas, M. (2008). *Perilaku organisasi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Muchsiy, D. (2018). *Persepsi pelatih sepakbola terhadap mundurnya penyelenggaraan kompetisi pengcab PSSI Sleman*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Mulyasa, E. (2013). *Manajemen pendidikan karakter*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mutohir, T. C. (2011). *Berkarakter dengan olahraga berolahraga dengan berkarakter, olahraga membangun karakter bangsa*. Surabaya: PT Java Pustaka Group.
- Pfirmsmann, D., Herbst, M., Ingelfinger, P., Simon, P., & Tug, S. (2016). Analysis of injury incidences in male professional adult and elite youth soccer players: A systematic review. *Journal of Athletic Training*, 6(03).
- Pinaryo. (2014). Persepsi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo terhadap program kewirausahaan mahasiswa. *Jurnal Aristo*, 2(2).
- Praca, G. M., Soares, V. V., Matias, da Costa, I. T., & Greco, P. J. (2015). Relationship between tactical and technical performance in youth soccer players. *Rev Bras Cineantropom Desempenho Hum*, 17(2), 136-144.
- Pratiwi, E., Sujana, I. N., & Haris, I. A. (2019). Persepsi dan partisipasi masyarakat terhadap penerapan program kerja BUMDES Dwi Amertha Sari di Desa Jinengdalem. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11(1).
- Prawira, R. R. Z., & Tribinuka, T. (2016). Pembinaan pemain muda melalui akademi sepak bola. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5(2), 2337-3520.

- Purwanto, N. (2007). *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, K. R. A. (2013). Hubungan antara identitas sosial dan konformitas dengan perilaku agresi pada suporter sepak bola persisam putra samarinda. *Jurnal Psikologi*, 1(3), 241-253.
- Rakhmat, J. (2008). *Psikologi komunikasi. edisi kesepuluh*. Bandung: Rosdakarya.
- Rismayanthi, C. (2011). Optimalisasi pembentukan karakter dan kedisiplinan siswa sekolah dasar melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- Safitri, A., & Andrianto, S. (2015). Hubungan antara kohesivitas dengan intensi perilaku agresi pada suporter sepak bola. *Jurnal Psikologi Islami*, 1(2), 11-23.
- Setiyawan, D. A. (2016). Fair play dalam olahraga. *Jendela Olahraga*, 1(1).
- Sitepu, I. D. (2017). Pembentukan karakter melalui partisipasi dalam olahraga. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 3(2).
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekanto, S. (2013). *Sosiologi, suatu pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Subagyo, Komari, A., & Pambudi, A. F. (2015). Persepsi guru pendidikan jasmani sekolah dasar terhadap pendekatan tematik integratif pada kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi & Nurcahyo, F. (2014). Persepsi siswa SMK Negeri 2 Wonosobo terhadap nilai-nilai sosial dalam kegiatan ekstrakurikuler permainan sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(2).
- Suharnan, M. S. (2015). *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Sukadiyanto. (2011). *Pengantar teori dan metodologi melatih fisik*. Bandung: CV Lubuk Agung.

- Sulfan & Mahmud. (2018). Konsep masyarakat menurut Murtadha Muthahhari (Sebuah Kajian Filsafat Sosial). *Jurnal Aqidah-Ta, IV(2)*.
- Sulistiyono. (2009). Mencegah dan mengurangi kekerasan sepakbola melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 6(2)*.
- Sunaryadi, Y. Suntoda, A., Lingling, U. W., & Sagitarius. (2009) Analisis perilaku kekerasan penonton sepak bola (studi kasus pada penonton sepak bola di Bandung). *Jurnal Psikologi, 2(2)*.
- Snyder, C. R., & Lopez, S. J. (2007). *Positive psychology: The scientific and practical exploration of human strengths*. London: Sage Publications.
- Thoha, M. (2014). *Perilaku organisasi konsep dasar dan aplikasinya*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Triansyah, A., Atmaja, N. M. K., Abdurrochim, M., & Bafadal, M. F. (2020). Peningkatan karakter kepedulian dan kerjasama dalam pembelajaran mata kuliah atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 16 (2)*, 145-155.
- Triyono. (2019). *Persepsi sosial pelatih, atlet dan wasit untuk membangun karakter fairplay dalam sepakbola di Sleman*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 8(1)*.
- Walgito, B. (2007). *Pengantar psikologi umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Weinberg, R. S., & Gould, D. (2010). *Foundations of sport and exercise psychology*. Champaign, Illinois: Human Kinetics.
- Wicaksono & Agam, R. (2011). Tidak adanya rasa persatuan antar supporter sepakbola. *Artikel*. STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Yazid, T. P., & Ridwan. (2017). Proses persepsi diri mahasiswi dalam berbusana muslimah. *Jurnal Pemikiran Islam, 41(2)*.
- Yildiz, S. M. (2012). Instruments for measuring service quality in sport and physical activity services. *Coll. Antropol. 36 (2)*, 689–696.
- Zakiah, D. (2010). *Ilmu jiwa agama*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Zuchdi D. (2011.). *Pendidikan karakter dalam perspektif teoridan praktik*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Olahraga.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengajuan Judul Proposal Penelitian

Lampiran : 1 Bendel Judul Proposal Penelitian
Hal : Pengajuan Judul Proposal Penelitian

Kepada
Yth. Ketua Jurusan POR
Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa :
Nomor Mahasiswa :
Jurusan :
Prodi :

Dengan hormat, untuk keperluan Tugas Akhir Skripsi, dengan ini saya mengajukan kepada Bapak Ketua Jurusan POR, judul penelitian yang telah direkomendasi oleh Koordinator/Anggota *Research Group* Jurusan POR. Adapun judul penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

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

Besar harapan saya Bapak menyetujui permohonan ini. Atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan banyak terima kasih.

Koordinator/Anggota
Research Group Jurusan POR





Fathan Nurcahyo, S.Pd., Das., M.Or.
NIP. 198207112008121003

Yogyakarta2020
Yang Mengajukan

.....
NIM.

Lampiran 2. Surat Pembimbing Proposal TAS

	<p>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092,586168</p>
<hr/>	
<p>Nomor : 64/PGSD Penjas/IV/2019 Lamp : 1 Bendel Hal : Pembimbing Proposal TAS</p>	
<p>Kepada Yth : Fathan Nurcahyo, M.Or. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta</p>	
<p>Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :</p>	
<p>Nama : Bagus Nova Krisdiyanto NIM : 15604221013 Judul Skripsi : Persepsi Sosial Dan Upaya Para Orang Tua, Supporter , Dan Masyarakat Untuk Membangun Karakter FairPlay Dalam Sepakbola di Kotamadya Yogyakarta.</p>	
<p>Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.</p>	
<p>Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.</p>	
<p>Yogyakarta, 23 April 2019 Kaprosdi PGSD Penjas.</p> <p> Dr. Subagyo, M.Pd NIP. 19561107 198203 1 003</p>	
<p>Tembuan :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Prodi2. Ybs	

Lampiran 3. Surat Permohonan *Expert Judgement*

SURAT PERMOHONAN EXPERT JUDGEMENT

Hal : Permohonan Expert Judgement
Lampiran : 1 bendel instrument tertutup
Kepada Yth : Caly Setiawan, Ph.D
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan Hormat,

Sebagai salah satu syarat pembuatan Tugas Akhir Skripsi, bersama ini saya :

Nama : Bagus Nova Krisdiyanto
NIM : 15604221013
Judul TA : Persepsi Sosial Dan Upaya Para Orang Tua, Supporter , Dan Masyarakat Untuk Membangun Karakter FairPlay Dalam Sepakbola di Kotamadya Yogyakarta.

Memohon dengan sangat kesediaan bapak sebagai Expert Judgement untuk memvalidasi instrument penelitian yang berupa lembar instrument tertutup guna penelitian tersebut.

Demikian permohonan saya sampaikan, atas bantuan dan kesediaan bapak saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Pembimbing



Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 198207112008121003

Expert Judgement



Caly Setiawan, Ph.D
NIP. 197504142001121001

SURAT PERMOHONAN EXPERT JUDGEMENT

Hal : Permohonan Expert Judgement
Lampiran : 1 bendel instrument tertutup
Kepada Yth : Dr. Muhammad Hamid Anwar, M.Phil
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan Hormat,

Sebagai salah satu syarat pembuatan Tugas Akhir Skripsi, bersama ini saya :

Nama : Bagus Nova Krisdiyanto
NIM : 15604221013
Judul TA : **Persepsi Sosial Dan Upaya Para Orang Tua, Supporter , Dan Masyarakat Untuk Membangun Karakter FairPlay Dalam Sepakbola di Kotamadya Yogyakarta.**

Memohon dengan sangat kesediaan bapak sebagai Expert Judgement untuk memvalidasi instrument penelitian yang berupa lembar instrument tertutup guna penelitian tersebut.

Demikian permohonan saya sampaikan, atas bantuan dan kesediaan bapak saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Pembimbing



Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 198207112008121003

Expert Judgement



Dr. Muhammad Hamid Anwar, M.Phil
NIP. 197801022005011001

Lampiran 4. Surat Permohonan Validasi Instrumen

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Caly Setiawan, Ph.D
NIP : 197504142001121001

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa :

Nama : Bagus Nova Krisdiyanto
NIM : 15604221013
Program Studi : PGSD PENJAS
Judul TA : **Persepsi Sosial Dan Upaya Para Orang Tua, Supporter , Dan Masyarakat Untuk Membangun Karakter FairPlay Dalam Sepakbola di Kotamadya Yogyakarta.**

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA tersebut dapat dinyatakan

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

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, ... April 2019

Validator,



Caly Setiawan, Ph.D

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Muhammad Hamid Anwar, M.Phil
NIP : 197801022005011001

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa :

Nama : Bagus Nova Krisdiyanto
NIM : 15604221013

Program Studi : PGSD PENJAS

Judul TA : **Persepsi Sosial Dan Upaya Para Orang Tua, Supporter , Dan Masyarakat Untuk Membangun Karakter FairPlay Dalam Sepakbola di Kotamadya Yogyakarta.**

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA tersebut dapat dinyatakan

Layak digunakan untuk penelitian

Layak digunakan dengan perbaikan

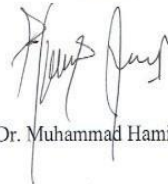
Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, ... April 2019

Validator,



Dr. Muhammad Hamid Anwar, M.Phil

Lampiran 5. Hasil Validasi

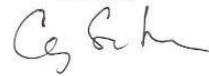
Hasil Validasi Instrumen Penelitian TA

Nama : Bagus Nova Krisdiyanto
NIM : 15604221013
Judul TA : Persepsi Sosial Dan Upaya Para Orang Tua, Supporter , Dan Masyarakat Untuk Membangun Karakter FairPlay Dalam Sepakbola di Kotamadya Yogyakarta.

NO	VARIABEL	TANGGAPAN/SARAN
	Komentar Umum/lain-lain :	

Yogyakarta, ... April 2019

Validator,



Caly Setiawan, Ph.D

NIP. 197504142001121001

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TA

Nama : Bagus Nova Krisdiyanto
NIM : 15604221013
Judul TA : Persepsi Sosial Dan Upaya Para Orang Tua, Supporter , Dan Masyarakat Untuk Membangun Karakter FairPlay Dalam Sepakbola di Kotamadya Yogyakarta.

NO	VARIABEL	TANGGAPAN/SARAN
	Komentar Umum/lain-lain :	

Yogyakarta, ... April 2019

Validator,



Dr. Muhammad Hamid Anwar, M.Phil
NIP. 197801022005011001

Lampiran 6. Angket Penelitian

Instrumen Versi I (Angket Tertutup)						
<p>Untuk setiap item pernyataan menjelaskan seberapa sering Anda terlibat dalam setiap perilaku <i>fairplay</i>. Jawaban Anda akan dijaga dan dijamin kerahasiaannya oleh karenanya tolong jawab dengan “JUJUR”. Berikanlah tanda X (silang) pada salah satu kolom jawaban pernyataan yang paling sesuai dengan kondisi diri Anda! Ket: TP: Tidak Pernah, SJ: Sangat Jarang, KDG: Kadang2, SR: Sering, SSR: Sangat Sering.</p>						
Nama Saya : Usia : Peran Dalam OR : Lama Berkecimpung: Tempat Tinggal :					<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;">TTD</div>	
N o.	Pertanyaan Saya = kami	Jawaban				
		TP	SJ	KD G	SR	SS R
1.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa puas ketika bisa bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.					
2.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa prihatin ketika melihat orang-orang melakukan penyimpangan atau pelanggaran terhadap kaidah <i>fairplay</i> .					
3.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa senang ketika hasil pertandingan seperti yang saya harapkan.					
4.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa sedih ketika tim yang saya dukung melanggar kaidah <i>fairplay</i> .					
5.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa bangga ketika bisa memberikan contoh dalam bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.					
6.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa marah ketika melihat pelaku olahraga lain melakukan tindakan yang melanggar kaidah <i>fairplay</i> .					
7.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memuji orang lain yang menunjukkan/melakukan sikap <i>fairplay</i> .					
8.	Sebagai seorang pelaku olahraga, menghukum atlet yang terlambat saat latihan merupakan					

	salah satu proses pembentukan sikap <i>fairplay</i> dalam pertandingan.					
9.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya juga akan memantau sikap <i>fairplay</i> orang lain.					
10	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menyalahkan orang lain yang berbuat tidak <i>fair</i> dan tidak sportif.					
11	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan penghargaan bagi orang lain yang telah menunjukkan atau melakukan sikap <i>fairplay</i> .					
12	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengajarkan kepada atlet untuk acuh kepada pemain lain yang mengalami cedera.					
13	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menekankan pentingnya sikap <i>fairplay</i> bagi semua orang.					
14	Sebagai seorang pelaku olahraga, memberikan pengajaran untuk memprovokasi pemain lawan agar merusak konsentrasi tim dalam <i>fairplay</i> akan memberikan keuntungan bagi tim.					
15	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menetapkan tujuan akhir bagi diri saya sendiri setelah bersikap <i>fairplay</i> .					
16	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menetapkan tujuan akhir bagi orang lain setelah bersikap <i>fairplay</i> .					
17	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memprovokasi orang lain untuk berbuat seperti apa yang saya perintahkan.					
18	Sebagai seorang pelaku olahraga, menekankan sikap <i>fairplay</i> dalam tim saat menang maupun kalah.					
19	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menekankan kesadaran yang baik terhadap sikap <i>fairplay</i> di dalam tim.					
20	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya sadar bahwa sikap <i>fairplay</i> berguna untuk kehidupan anak dimasa dewasa baik saat di lapangan maupun di luar lapangan.					
21	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya memprovokasi teman-teman saya bahwa					

	sikap <i>fairplay</i> mengajarkan atlet untuk menaati peraturan dan ketentuan wasit baik menguntungkan maupun merugikan tim.					
22	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berdiskusi membahas nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga dengan orang lain.					
23	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya juga akan mensosialisasikan sikap <i>fairplay</i> pada orang lain.					
24	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan contoh bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.					
25	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya melakukan tanya jawab terkait dengan nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga.					
26	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mencari seorang model/figur sebagai contoh bagi orang lain untuk bersikap <i>fairplay</i> .					
27	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berdiskusi tentang sikap <i>fairplay</i> yang dapat membentuk tingkah laku terhadap atlet.					
28	Sebagai seorang pelaku olahraga, menerapkan kaidah <i>fairplay</i> dapat menunjukkan suatu keberminatan atau ketertarikan yang tinggi pada cabang olahraga tersebut.					
29	Sebagai seorang pelaku olahraga, menerapkan kaidah <i>fairplay</i> merupakan wujud kecintaan terhadap olahraga tersebut.					
30	Sebagai seorang pelaku olahraga, menekankan sikap <i>fairplay</i> sangat berpengaruh pada motivasi atlet saat bertanding.					
31	Sebagai seorang pelaku olahraga, menunjukkan kecintaan bersikap <i>fairplay</i> dalam tim seperti tanggungjawab sangat diperlukan dalam tim.					
32	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengajarkan kepada atlet untuk saling memotivasi antar pemain merupakan wujud dari sikap <i>fairplay</i> .					
33	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya selalu memberikan motivasi kepada atlet selalu semangat menunjukkan sikap <i>fairplay</i> saat bertanding.					

34	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengajarkan untuk selalu menunjukkan kecintaan atlet kesesama pemain agar mempererat sikap <i>fairplay</i> .					
35	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengetahui minat atlet sejak dini akan memberikan pengalaman mengenai sikap <i>fairplay</i> saat bertanding.					
36	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya tidak pernah memaksa minat atlet dalam menentukan olahraga yang akan ditekuninya.					
37	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengelola informasi tentang batasan-batasan bersikap <i>fairplay</i> .					
38	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan mencari informasi kekinian tentang <i>fairplay</i> dari berbagai sumber atau media.					
39	Sebagai seorang pelaku olahraga, setiap informasi kekinian tentang <i>fairplay</i> akan saya aplikasikan saat berolahraga.					
40	Sebagai seorang pelaku olahraga, selalu mengaplikasikan informasi yang baik kepada atlet agar dapat membiasakan diri untuk selalu berfikir positif dalam <i>fairplay</i> .					
41	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya selalu mengelola informasi mengenai <i>fairplay</i> dengan baik agar orang lain terbiasa melakukan hal baik saat di salam lapangan maupun di luar lapangan.					
42	Sebagai seorang pelaku olahraga, apabila saya mendapatkan informasi tentang kaidah <i>fairplay</i> dari luar, saya akan mengelola informasi tersebut dengan baik.					
43	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mencari sumber informasi tentang kaidah-kaidah bersikap <i>fairplay</i> .					
44	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengaplikasikan informasi kaidah-kaidah <i>fairplay</i> kepada atlet.					
45	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mencari banyak sumber informasi mengenai <i>fairplay</i> untuk menambah wawasan atlet saat di lapangan.					
46	Sebagai seorang pelaku olahraga, protes merupakan salah satu cara untuk menegakkan					

	<i>fairplay</i> .					
47	Sebagai seorang pelaku olahraga, perkelahian/tawuran merupakan salah satu wujud ketidakpuasan terhadap <i>fairplay</i> .					
48	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan stimulus/reaksi yang sama terhadap orang lain dalam bersikap <i>fairplay</i> (jika orang lain bereaksi baik maka saya juga akan bersikap baik dan sebaliknya jika bersikap buruk maka saya juga akan bersikap buruk/membalasnya).					
49	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan aplus (pujian) bagi pelaku <i>fairplay</i> .					
50	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan nilai positif bagi setiap pelaku <i>fairplay</i> .					
51	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan stimulus yang baik kepada orang lain dalam bersikap <i>fairplay</i> .					
52	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya diajari oleh orang tua saya untuk bersikap <i>fairplay</i> dalam segala hal saat berolahraga.					
53	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya diajari oleh guru saya untuk bersikap <i>fairplay</i> dalam segala hal saat berolahraga.					
54	Sebagai seorang pelaku olahraga, dukungan dari masyarakat sangat mempengaruhi sikap <i>fairplay</i> bagi pemain saat di lapangan.					
55	Sebagai seorang pelaku olahraga, seorang pelatih memegang peranan yang penting dalam proses pembinaan moral, etika dan sikap <i>fairplay</i> saat berolahraga.					
56	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berusaha menciptakan iklim yang kondusif di lingkungan sekitar tempat berolahraga.					
57	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berusaha memberikan menciptakan lingkungan yang positif saat latihan dapat mempengaruhi sikap <i>fairplay</i> atlet.					
58	Sebagai seorang pelaku olahraga, orang tua saya mengajari untuk selalu bersikap <i>fairplay</i> saat berolahraga.					

59	Sebagai selaku pelaku olahraga, orang tua saya selalu memantau perkembangan anak saat di lapangan maupun di luar lapangan.					
60	Sebagai selaku pelaku olahraga, saya berusaha mengajarkan kepada atlet untuk memilih lingkungan yang baik agar dapat mempertahankan nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam tim.					

Lampiran 7. Kartu Bimbingan TAS

KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa :
NIM :
Program Studi :
Jurusan :
Pembimbing :

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	19 maret 2019	Diskusikan kelompok R6 dan Pembacaian Wilayah	
2.	27 maret 2019	Pengajuan Proposal	
3.	4 April 2019	Revisian Proposal	
4.	12 April 2019	Revisian Bab 1	
5.	18 April 2019	Revisian bab 1 & 2	
6.	12 Juli 2019	Revisian untuk Bab 1 - 3	
7.	14 Januari 2020	Revisian untuk bab 1 - 3 & 4	
8.	24 Januari 2020	Revisian untuk Bab 1 - 5	
9.	3 Februari 2020	Revisian untuk Bab 1 - 5	
10.	11 Februari 2020	Revisian untuk Bab 1 - 5 dan Lampiran	
11.	17 Februari 2020	Revisian untuk bab 1 - 5 dan Lampiran	
12.	18 Februari 2020	Final Pengajuan Sidang TAS	

Mengetahui
Koord. Prodi PGSD Penjas.

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



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

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

Nomor: 04.55/UN.34.16/PP/2019.

23 April 2019

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.


Kepala ASKAB PSSI Kabupaten Bantul
di Tempat.

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

Nama : Bagus Nova Krisdiyanto
NIM : 15604221013
Program Studi : PGSD Penjas
Dosen Pembimbing : Fathan Nur Cahyo, M.Or.
NIP : 198207112008121003
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : April s/d Mei 2019.
Tempat : Kotamadya Yogyakarta
Judul Skripsi : Persepsi Sosial Dan Upaya Para Orang Tua, Supporter , Dan Masyarakat Untuk Membangun Karakter FairPlay Dalam Sepakbola di Kotamadya Yogyakarta.

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

Dekan,


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



Tembusan :

1. Kaprodi PGSD Penjas.
2. Pembimbing Tas.
3. Mahasiswa ybs.



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

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

Nomor: 04.55/UN.34.16/PP/2019.

23 April 2019

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.



Kepada Yth.
Kepala ASKAB PSSI Kabupaten Bantul
di Tempat.

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

Nama : Bagus Nova Krisdiyanto
NIM : 15604221013
Program Studi : PGSD Penjas
Dosen Pembimbing : Fathan Nur Cahyo, M.Or.
NIP : 198207112008121003
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : April s/d Mei 2019.
Tempat : Kotamadya Yogyakarta
Judul Skripsi : **Persepsi Sosial Dan Upaya Para Orang Tua, Supporter , Dan Masyarakat Untuk Membangun Karakter FairPlay Dalam Sepakbola di Kotamadya Yogyakarta.**

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

Dekan,


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


Tembusan :

1. Kaprodi PGSD Penjas.
2. Pembimbing Tas.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 9. Contoh Angket Penelitian yang Sudah Diisi (Orang Tua)

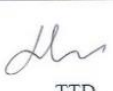
Instrumen Versi I (Angket Tertutup)						
<p>Untuk setiap item pernyataan menjelaskan seberapa sering Anda terlibat dalam setiap perilaku fairplay. Jawaban Anda akan dijaga dan dijamin kerahasiaannya oleh karenanya tolong jawab dengan "JUJUR". Berikanlah tanda X (silang) pada salah satu kolom jawaban pernyataan yang paling sesuai dengan kondisi diri Anda! Ket: TP: Tidak Pernah, SJ: Sangat Jarang, KDG: Kadang2, SR: Sering, SSR: Sangat Sering.</p>						
Nama Saya : TUKYAL Usia : 42 Peran Dalam OR : Sepak bola Lama Berkecimpung: 20 th Tempat Tinggal : Kebon Agung		<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px; margin: 0 auto;">TTD</div>				
No.	Pertanyaan Saya = kami	Jawaban				
		TP	SJ	KDG	SR	SSR
1.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa puas ketika bisa bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.					<input checked="" type="checkbox"/>
2.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa prihatin ketika melihat orang-orang melakukan penyimpangan atau pelanggaran terhadap kaidah <i>fairplay</i> .			<input checked="" type="checkbox"/>		
3.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa senang ketika hasil pertandingan seperti yang saya harapkan.			<input checked="" type="checkbox"/>		
4.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa sedih ketika tim yang saya dukung melanggar kaidah <i>fairplay</i> .					<input checked="" type="checkbox"/>
5.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa bangga ketika bisa memberikan contoh dalam bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.			<input checked="" type="checkbox"/>		
6.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa marah ketika melihat pelaku olahraga lain melakukan tindakan yang melanggar kaidah <i>fairplay</i> .			<input checked="" type="checkbox"/>		
7.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memuji orang lain yang menunjukkan/melakukan sikap <i>fairplay</i> .					<input checked="" type="checkbox"/>
8.	Sebagai seorang pelaku olahraga, menghukum atlet yang terlambat saat latihan merupakan salah satu proses pembentukan sikap <i>fairplay</i> dalam pertandingan.			<input checked="" type="checkbox"/>		
9.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya juga akan memantau sikap <i>fairplay</i> orang lain.					<input checked="" type="checkbox"/>

10	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menyalahkan oranglain yang berbuat tidak <i>fair</i> dan tidak sportif.			X		
11	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan penghargaan bagi orang lain yang telah menunjukkan atau melakukan sikap <i>fairplay</i> .					X
12	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengajarkan kepada atlet untuk acuh kepada pemain lain yang mengalami cedera.			X		
13	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menekankan pentingnya sikap <i>fairplay</i> bagi semua orang.					X
14	Sebagai seorang pelaku olahraga, memberikan pengajaran untuk memprovokasi pemain lawan agar merusak konsentrasi tim dalam <i>fairplay</i> akan memberikan keuntungan bagi tim.					X
15	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menetapkan tujuan akhir bagi diri saya sendiri setelah bersikap <i>fairplay</i> .					X
16	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menetapkan tujuan akhir bagi orang lain setelah bersikap <i>fairplay</i> .			X		
17	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memprovokasi orang lain untuk berbuat seperti apa yang saya perintahkan.					X
18	Sebagai seorang pelaku olahraga, menekankan sikap <i>fairplay</i> dalam tim saat menang maupun kalah.					X
19	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menekankan kesadaran yang baik terhadap sikap <i>fairplay</i> di dalam tim.					X
20	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya sadar bahwa sikap <i>fairplay</i> berguna untuk kehidupan anak dimasa dewasa baik saat di lapangan maupun di luar lapangan.					X
21	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya memprovokasi teman-teman saya bahwa sikap <i>fairplay</i> mengajarkan atlet untuk menaati peraturan dan ketentuan wasit baik menguntungkan maupun merugikan tim.					X
22	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berdiskusi membahas nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga dengan orang lain.					X
23	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya juga akan mensosialisasikan sikap <i>fairplay</i> pada orang lain.					X

24	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan contoh bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.					X
25	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya melakukan tanya jawab terkait dengan nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga.					X
26	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mencari seorang model/figur sebagai contoh bagi orang lain untuk bersikap <i>fairplay</i> .					X
27	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berdiskusi tentang sikap <i>fairplay</i> yang dapat membentuk tingkah laku terhadap atlet.				X	
28	Sebagai seorang pelaku olahraga, menerapkan kaidah <i>fairplay</i> dapat menunjukkan suatu kebermanian atau ketertarikan yang tinggi pada cabang olahraga tersebut.				X	
29	Sebagai seorang pelaku olahraga, menerapkan kaidah <i>fairplay</i> merupakan wujud kecintaan terhadap olahraga tersebut.				X	
30	Sebagai seorang pelaku olahraga, menekankan sikap <i>fairplay</i> sangat berpengaruh pada motivasi atlet saat bertanding.					X
31	Sebagai seorang pelaku olahraga, menunjukkan kecintaan bersikap <i>fairplay</i> dalam tim seperti tanggungjawab sangat diperlukan dalam tim.				X	
32	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengajarkan kepada atlet untuk saling memotivasi antar pemain merupakan wujud dari sikap <i>fairplay</i> .					X
33	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya selalu memberikan motivasi kepada atlet selalu semangat menunjukkan sikap <i>fairplay</i> saat bertanding.					X
34	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengajarkan untuk selalu menunjukkan kecintaan atlet kesesama pemain agar mempererat sikap <i>fairplay</i> .				X	
35	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengetahui minat atlet sejak dini akan memberikan pengalaman mengenai sikap <i>fairplay</i> saat bertanding.					X
36	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya tidak pernah memaksa minat atlet dalam menentukan olahraga yang akan ditekuninya.				X	
37	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengelola informasi tentang batasan-batasan bersikap <i>fairplay</i> .				X	

38	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan mencari informasi kekinian tentang <i>fairplay</i> dari berbagai sumber atau media.					X
39	Sebagai seorang pelaku olahraga, setiap informasi kekinian tentang <i>fairplay</i> akan saya aplikasikan saat berolahraga.					X
40	Sebagai seorang pelaku olahraga, selalu mengaplikasikan informasi yang baik kepada atlet agar dapat membiasakan diri untuk selalu berfikir positif dalam <i>fairplay</i> .					X
41	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya selalu mengelola informasi mengenai <i>fairplay</i> dengan baik agar orang lain terbiasa melakukan hal baik saat di salam lapangan maupun di luar lapangan.					X
42	Sebagai seorang pelaku olahraga, apabila saya mendapatkan informasi tentang kaidah <i>fairplay</i> dari luar, saya akan mengelola informasi tersebut dengan baik.					X
43	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mencari sumber informasi tentang kaidah-kaidah bersikap <i>fairplay</i> .					X
44	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengaplikasikan informasi kaidah-kaidah <i>fairplay</i> kepada atlet.					X
45	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mencari banyak sumber informasi mengenai <i>fairplay</i> untuk menambah wawasan atlet saat di lapangan.					X
46	Sebagai seorang pelaku olahraga, protes merupakan salah satu cara untuk menegakkan <i>fairplay</i> .					X
47	Sebagai seorang pelaku olahraga, perkelahian/tawuran merupakan salah satu wujud ketidakpuasan terhadap <i>fairplay</i> .					X
48	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan stimulus/reaksi yang sama terhadap orang lain dalam bersikap <i>fairplay</i> (jika orang lain bereaksi baik maka saya juga akan bersikap baik dan sebaliknya jika bersikap buruk maka saya juga akan bersikap buruk/membalasnya).					X
49	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan aplus (pujian) bagi pelaku <i>fairplay</i> .					X
50	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan nilai positif bagi setiap pelaku <i>fairplay</i> .					X

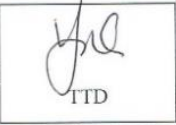
Lampiran 10. Contoh Angket yang Sudah Diisi (Supporter)

Instrumen Versi I (Angket Tertutup)						
<p>Untuk setiap item pernyataan menjelaskan seberapa sering Anda terlibat dalam setiap perilaku fairplay. Jawaban Anda akan dijaga dan dijamin kerahasiaannya oleh karenanya tolong jawab dengan "JUJUR". Berikanlah tanda X (silang) pada salah satu kolom jawaban pernyataan yang paling sesuai dengan kondisi diri Anda! Ket: TP: Tidak Pernah, SJ: Sangat Jarang, KDG: Kadang2, SR: Sering, SSR: Sangat Sering.</p>						
<p>Nama Saya : OFi Saputra Usia : 21 tahun Peran Dalam OR : Lama Berkecimpung: SD - sejarang Tempat Tinggal : Grejayan Warukerten Burguntop</p>						
					 TTD	
No.	Pertanyaan Saya = kami	Jawaban				
		TP	SJ	KDG	SR	SSR
1.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa puas ketika bisa bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.					x
2.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa prihatin ketika melihat orang-orang melakukan penyimpangan atau pelanggaran terhadap kaidah <i>fairplay</i> .					x
3.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa senang ketika hasil pertandingan seperti yang saya harapkan.					x
4.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa sedih ketika tim yang saya dukung melanggar kaidah <i>fairplay</i> .					y
5.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa bangga ketika bisa memberikan contoh dalam bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.				x	
6.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa marah ketika melihat pelaku olahraga lain melakukan tindakan yang melanggar kaidah <i>fairplay</i> .					x
7.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memuji orang lain yang menunjukkan/melakukan sikap <i>fairplay</i> .					x
8.	Sebagai seorang pelaku olahraga, menghukum atlet yang terlambat saat latihan merupakan salah satu proses pembentukan sikap <i>fairplay</i> dalam pertandingan.				x	
9.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya juga akan memantau sikap <i>fairplay</i> orang lain.				x	

10	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menyalahkan oranglain yang berbuat tidak <i>fair</i> dan tidak sportif.			h		
11	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan penghargaan bagi orang lain yang telah menunjukkan atau melakukan sikap <i>fairplay</i> .				x	
12	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengajarkan kepada atlet untuk acuh kepada pemain lain yang mengalami cedera.		x			
13	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menekankan pentingnya sikap <i>fairplay</i> bagi semua orang.					x
14	Sebagai seorang pelaku olahraga, memberikan pengajaran untuk memprovokasi pemain lawan agar merusak konsentrasi tim dalam <i>fairplay</i> akan memberikan keuntungan bagi tim.					x
15	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menetapkan tujuan akhir bagi diri saya sendiri setelah bersikap <i>fairplay</i> .				x	
16	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menetapkan tujuan akhir bagi orang lain setelah bersikap <i>fairplay</i> .			x		
17	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memprovokasi orang lain untuk berbuat seperti apa yang saya perintahkan.			x		
18	Sebagai seorang pelaku olahraga, menekankan sikap <i>fairplay</i> dalam tim saat menang maupun kalah.				x	
19	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menekankan kesadaran yang baik terhadap sikap <i>fairpaly</i> di dalam tim.			x		
20	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya sadar bahwa sikap <i>fairplay</i> berguna untuk kehidupan anak dimasa dewasa baik saat di lapangan maupun di luar lapangan.				x	
21	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya memprovokasi teman-teman saya bahwa sikap <i>fairplay</i> mengajarkan atlet untuk menaati peraturan dan ketentuan wasit baik menguntungkan maupun merugikan tim.				x	
22	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berdiskusi membahas nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga dengan orang lain.			x		
23	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya juga akan mensosialisasikan sikap <i>fairplay</i> pada orang lain.				x	

24	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan contoh bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.				f	
25	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya melakukan tanya jawab terkait dengan nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga.				f	
26	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mencarikan seorang model/figur sebagai contoh bagi orang lain untuk bersikap <i>fairplay</i> .				f	
27	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berdiskusi tentang sikap <i>fairplay</i> yang dapat membentuk tingkah laku terhadap atlet.				x	
28	Sebagai seorang pelaku olahraga, menerapkan kaidah <i>fairplay</i> dapat menunjukkan suatu keberminatan atau ketertarikan yang tinggi pada cabang olahraga tersebut.				x	
29	Sebagai seorang pelaku olahraga, menerapkan kaidah <i>fairplay</i> merupakan wujud kecintaan terhadap olahraga tersebut.				f	
30	Sebagai seorang pelaku olahraga, menekankan sikap <i>fairplay</i> sangat berpengaruh pada motivasi atlet saat bertanding.				x	
31	Sebagai seorang pelaku olahraga, menunjukkan kecintaan bersikap <i>fairplay</i> dalam tim seperti tanggungjawab sangat diperlukan dalam tim.				f	
32	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengajarkan kepada atlet untuk saling memotivasi antar pemain merupakan wujud dari sikap <i>fairplay</i> .				f	
33	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya selalu memberikan motivasi kepada atlet selalu semangat menunjukkan sikap <i>fairplay</i> saat bertanding.				x	
34	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengajarkan untuk selalu menunjukkan kecintaan atlet kesesama pemain agar mempererat sikap <i>fairplay</i> .				f	
35	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengetahui minat atlet sejak dini akan memberikan pengalaman mengenai sikap <i>fairplay</i> saat bertanding.				f	
36	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya tidak pernah memaksa minat atlet dalam menentukan olahraga yang akan ditekuninya.				x	
37	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengelola informasi tentang batasan-batasan bersikap <i>fairplay</i> .				x	

Lampiran 11. Contoh Angket yang Sudah Diisi (Masyarakat)

Instrumen Versi I (Angket Tertutup)						
<p>Untuk setiap item pernyataan menjelaskan seberapa sering Anda terlibat dalam setiap perilaku fairplay. Jawaban Anda akan dijaga dan dijamin kerahasiaannya oleh karenanya tolong jawab dengan "JUJUR". Berikanlah tanda X (silang) pada salah satu kolom jawaban pernyataan yang paling sesuai dengan kondisi diri Anda! Ket: TP: Tidak Pernah, SJ: Sangat Jarang, KDG: Kadang2, SR: Sering, SSR: Sangat Sering.</p>						
Nama Saya : Agus Putranta Rusdiyana Usia : 25 tahun Peran Dalam OR : Pelaku OR Lama Berkecimpung: 6 tahun Tempat Tinggal : Mejut RTSI Donotirto					 ITD	
N o.	Pertanyaan Saya = kami	Jawaban				
		TP	SJ	KDG	SR	SSR
1.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa puas ketika bisa bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.				X	
2.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa prihatin ketika melihat orang-orang melakukan penyimpangan atau pelanggaran terhadap kaidah <i>fairplay</i> .				X	
3.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa senang ketika hasil pertandingan seperti yang saya harapkan.				X	
4.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa sedih ketika tim yang saya dukung melanggar kaidah <i>fairplay</i> .				X	
5.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa bangga ketika bisa memberikan contoh dalam bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.					X
6.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa marah ketika melihat pelaku olahraga lain melakukan tindakan yang melanggar kaidah <i>fairplay</i> .			X		
7.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memuji orang lain yang menunjukkan/melakukan sikap <i>fairplay</i> .				X	
8.	Sebagai seorang pelaku olahraga, menghukum atlet yang terlambat saat latihan merupakan salah satu proses pembentukan sikap <i>fairplay</i> dalam pertandingan.				X	
9.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya juga akan memantau sikap <i>fairplay</i> orang lain.				X	

10	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menyalahkan oranglain yang berbuat tidak <i>fair</i> dan tidak sportif.	X			
11	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan penghargaan bagi orang lain yang telah menunjukkan atau melakukan sikap <i>fairplay</i> .		X		
12	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengajarkan kepada atlet untuk acuh kepada pemain lain yang mengalami cedera.	X			
13	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menekankan pentingnya sikap <i>fairplay</i> bagi semua orang.			X	
14	Sebagai seorang pelaku olahraga, memberikan pengajaran untuk memprovokasi pemain lawan agar merusak konsentrasi tim dalam <i>fairplay</i> akan memberikan keuntungan bagi tim.	X			
15	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menetapkan tujuan akhir bagi diri saya sendiri setelah bersikap <i>fairplay</i> .			X	
16	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menetapkan tujuan akhir bagi orang lain setelah bersikap <i>fairplay</i> .			X	
17	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memprovokasi orang lain untuk berbuat seperti apa yang saya perintahkan.			X	
18	Sebagai seorang pelaku olahraga, menekankan sikap <i>fairplay</i> dalam tim saat menang maupun kalah.			X	
19	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menekankan kesadaran yang baik terhadap sikap <i>fairpaly</i> di dalam tim.			X	
20	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya sadar bahwa sikap <i>fairplay</i> berguna untuk kehidupan anak dimasa dewasa baik saat di lapangan maupun di luar lapangan.			X	
21	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya memprovokasi teman-teman saya bahwa sikap <i>fairplay</i> mengajarkan atlet untuk menaati peraturan dan ketentuan wasit baik menguntungkan maupun merugikan tim.			X	
22	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berdiskusi membahas nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga dengan orang lain.			X	
23	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya juga akan mensosialisasikan sikap <i>fairplay</i> pada orang lain.			X	

24	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan contoh bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.					X
25	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya melakukan tanya jawab terkait dengan nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga.			X		
26	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mencari seorang model/figur sebagai contoh bagi orang lain untuk bersikap <i>fairplay</i> .			X		
27	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berdiskusi tentang sikap <i>fairplay</i> yang dapat membentuk tingkah laku terhadap atlet.					X
28	Sebagai seorang pelaku olahraga, menerapkan kaidah <i>fairplay</i> dapat menunjukkan suatu keberminatan atau ketertarikan yang tinggi pada cabang olahraga tersebut.				X	
29	Sebagai seorang pelaku olahraga, menerapkan kaidah <i>fairplay</i> merupakan wujud kecintaan terhadap olahraga tersebut.				X	
30	Sebagai seorang pelaku olahraga, menekankan sikap <i>fairplay</i> sangat berpengaruh pada motivasi atlet saat bertanding.				X	
31	Sebagai seorang pelaku olahraga, menunjukkan kecintaan bersikap <i>fairplay</i> dalam tim seperti tanggungjawab sangat diperlukan dalam tim.				X	
32	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengajarkan kepada atlet untuk saling memotivasi antar pemain merupakan wujud dari sikap <i>fairplay</i> .			X		
33	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya selalu memberikan motivasi kepada atlet selalu semangat menunjukkan sikap <i>fairplay</i> saat bertanding.				X	
34	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengajarkan untuk selalu menunjukkan kecintaan atlet kesesama pemain agar mempererat sikap <i>fairplay</i> .				X	
35	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengetahui minat atlet sejak dini akan memberikan pengalaman mengenai sikap <i>fairplay</i> saat bertanding.				X	
36	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya tidak pernah memaksa minat atlet dalam menentukan olahraga yang akan ditekuninya.			X		
37	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengelola informasi tentang batasan-batasan bersikap <i>fairplay</i> .			X		

38	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan mencari informasi kekinian tentang <i>fairplay</i> dari berbagai sumber atau media.				X	
39	Sebagai seorang pelaku olahraga, setiap informasi kekinian tentang <i>fairplay</i> akan saya aplikasikan saat berolahraga.				X	
40	Sebagai seorang pelaku olahraga, selalu mengaplikasikan informasi yang baik kepada atlet agar dapat membiasakan diri untuk selalu berfikir positif dalam <i>fairplay</i> .			X		
41	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya selalu mengelola informasi mengenai <i>fairplay</i> dengan baik agar orang lain terbiasa melakukan hal baik saat di salam lapangan maupun di luar lapangan.				X	
42	Sebagai seorang pelaku olahraga, apabila saya mendapatkan informasi tentang kaidah <i>fairplay</i> dari luar, saya akan mengelola informasi tersebut dengan baik.				X	
43	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mencari sumber informasi tentang kaidah-kaidah bersikap <i>fairplay</i> .				X	
44	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengaplikasikan informasi kaidah-kaidah <i>fairplay</i> kepada atlet.			X		
45	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mencari banyak sumber informasi mengenai <i>fairplay</i> untuk menambah wawasan atlet saat di lapangan.				X	
46	Sebagai seorang pelaku olahraga, protes merupakan salah satu cara untuk menegakkan <i>fairplay</i> .	X				
47	Sebagai seorang pelaku olahraga, perkelahian/tawuran merupakan salah satu wujud ketidakpuasan terhadap <i>fairplay</i> .					X
48	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan stimulus/reaksi yang sama terhadap orang lain dalam bersikap <i>fairplay</i> (jika orang lain bereaksi baik maka saya juga akan bersikap baik dan sebaliknya jika bersikap buruk maka saya juga akan bersikap buruk/membalasnya).	X				
49	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan aplus (pujian) bagi pelaku <i>fairplay</i> .				X	
50	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan nilai positif bagi setiap pelaku <i>fairplay</i> .				X	

51	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan stimulus yang baik kepada orang lain dalam bersikap <i>fairplay</i> .			X	
52	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya diajari oleh orangtua saya untuk bersikap <i>fairplay</i> dalam segala hal saat berolahraga.			X	
53	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya diajari oleh guru saya untuk bersikap <i>fairplay</i> dalam segala hal saat berolahraga.			X	
54	Sebagai seorang pelaku olahraga, dukungan dari masyarakat sangat mempengaruhi sikap <i>fairplay</i> bagi pemain saat di lapangan.			X	
55	Sebagai seorang pelaku olahraga, seorang pelatih memegang peranan yang penting dalam proses pembinaan moral, etika dan sikap <i>fairplay</i> saat berolahraga.				X
56	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berusaha menciptakan iklim yang kondusif di lingkungan sekitar tempat berolahraga.			X	
57	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berusaha memberikan menciptakan lingkungan yang positif saat latihan dapat mempengaruhi sikap <i>fairplay</i> atlet.			X	
58	Sebagai seorang pelaku olahraga, orang tua saya mengajarkan untuk selalu bersikap <i>fairplay</i> saat berolahraga.				X
59	Sebagai selaku pelaku olahraga, orang tua saya selalu memantau perkembangan anak saat di lapangan maupun di luar lapangan.			X	
60	Sebagai selaku pelaku olahraga, saya berusaha mengajarkan kepada atlet untuk memilih lingkungan yang baik agar dapat mempertahankan nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam tim.			X	

..Terimakasih Banyak Atas Bantuan dan Partisipasinya..”

PERSEPSI ORANG TUA

NO	Internal																	Eksternal																	Σ																												
	Perasaan					Sikap dan Kepribadian					Keinginan dan harapan							Proses belajar					Minat dan motivasi							Informasi						Bentuk objek dan stimulus					Keluarga dan lingkungan sosial																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60			
1	5	2	5	1	5	3	5	2	4	2	4	2	5	3	4	4	1	4	4	4	3	4	4	5	1	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	2	1	2	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5		222
2	4	4	3	4	4	5	4	5	4	1	4	1	5	1	5	4	2	4	5	4	2	4	5	4	3	4	4	4	1	4	4	5	4	5	4	3	5	2	4	5	4	5	4	3	4	2	1	2	5	4	4	4	2	5	4	5	4	4	4	5		224	
3	4	5	3	5	5	5	5	5	5	1	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	5	4	4	2	5	4	5	4	4	4	5	5	2	4	4	2	4	5	5	4	2	5	4	3	4	5	5	5		239	
4	5	5	3	4	5	5	4	5	5	3	4	1	5	2	5	5	2	5	5	4	2	4	4	5	4	5	4	5	2	5	4	5	4	4	4	3	5	5	3	5	5	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4		252			
5	5	4	3	4	4	4	5	5	3	3	5	2	5	2	5	4	3	4	4	5	2	5	4	5	4	5	4	5	1	5	5	4	5	4	5	3	5	5	3	5	5	5	4	3	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		255				
6	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	5	4	3	4	4	5	4	5	5	5	2	4	5	5	5	4	5	5	2	5	5	4	5	4	5	2	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5		264			
7	5	5	4	5	4	4	5	4	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	5	4	5	5	4	1	4	5	4	5	5	5	2	5	5	3	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5		260			
8	5	5	4	5	4	4	3	4	3	3	5	5	3	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	2	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5		272				
9	5	4	5	4	4	4	4	5	5	3	5	4	3	4	4	4	5	5	3	5	3	4	5	5	4	5	4	5	2	5	4	4	4	5	5	2	5	5	3	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5		257				
10	4	4	4	4	2	4	2	4	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	2	4	5	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	4		241			
11	5	4	5	3	4	4	2	4	3	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	2	5	4	5	4	5	4	3	5	5	3	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5		259			
12	5	4	4	2	2	4	2	2	3	2	5	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	1	4	5	4	5	4	4	3	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	2	4	2	4	4	5	5	5	4	5	4	5		241		
13	4	4	3	4	4	3	3	4	5	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	5	4	2	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	2	4	2	5	5	4	5	4	4	5		239
14	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	5	5	5	5	2	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	2	4	3	5	4	4	5	1	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	5		239	
15	5	4	4	4	2	4	2	4	5	5	3	4	5	5	4	5	2	4	5	4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	3	4	5	4	4	2	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4		230			
16	4	4	5	3	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	5	5	2	2	5	4	5	3	4	4	2	4	5	4	1	4	4	4	4	5	5	1	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4		239		
17	4	4	4	2	2	4	2	2	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	2	2	4	2	2	4	2	4	5	4	2	4	4	2	4	2	2	4	4	2	4	2	4	2	2	2	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	2	4		214	
18	4	4	3	4	4	3	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	5	4	3	3	4	3	3	4	5	1	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	3	4	4		227		
19	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	5	4	4	1	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5		242			
20	4	2	5	4	4	2	5	1	4	4	5	4	4	4	4	5	2	5	4	4	5	4	3	4	3	4	5	4	2	4	5	3	4	4	5	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	3	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5		236		
21	4	3	3	2	4	2	3	2	4	4	4	4	2	4	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4		223		
22	5	2	4	2	5	1	4	2	5	4	5	3	4	4	2	4	2	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	1	5	4	4	5	5	2	4	5	3	5	5	5	4	3	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4		242		
23	5	3	4	3	5	1	5	3	3	4	4	2	2	4	2	2	1	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	1	4	5	4	5	4	2	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4		238		
24	5	2	5	2	5	2	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	2	5	5	4	5	3	4	5	4	5	5	5	4	2	4	5	4	5	4	2	4	3	5	4	5	4	3	3	5	2	5	4	5	4	4	3	4	4	3	4	5	3	4	4		232	
25	5	2	4	2	5	2	5	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	2	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5		235	

PERSEPSI MASYARAKAT

NO	Internal																				Eksternal												Σ																																	
	Perasaan						Sikap dan Kepribadian						Keinginan dan harapan								Proses belajar				Minat dan motivasi									Informasi						Bentuk objek dan stimulus						Keluarga dan lingkungan sosial																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60					
1	5	2	5	1	5	3	5	2	4	2	4	2	5	3	4	4	1	4	4	4	3	4	4	5	1	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	5	4	3	5	4	5	2	4	5	4	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	225
2	4	4	3	4	4	5	4	5	4	1	4	1	5	1	5	4	2	4	5	4	2	4	5	4	3	4	4	4	1	4	4	5	4	5	4	3	5	2	4	5	4	5	4	3	4	5	4	2	5	4	5	4	4	4	5	230										
3	4	5	3	5	5	5	5	5	5	1	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	5	4	4	2	5	4	5	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	3	5	4	5	4	3	4	5	5	5	240						
4	5	5	3	4	5	5	4	5	5	3	4	1	5	2	5	5	2	5	5	4	2	4	4	5	4	5	4	5	2	5	4	5	4	4	4	3	5	5	3	5	5	4	5	1	4	5	3	5	5	4	3	4	5	4	5	5	4	4	4	248						
5	3	3	4	5	4	3	4	4	3	3	5	2	5	2	5	4	3	4	4	5	2	5	4	5	4	5	4	5	1	5	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	4	2	4	4	2	5	4	4	2	4	4	4	4	5	5	5	3	237						
6	4	4	4	4	5	3	5	5	4	3	5	4	3	4	4	5	4	5	5	5	2	4	5	5	5	4	5	5	2	5	5	4	5	4	4	3	4	5	4	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5	5	1	4	5	3	5	5	5	4	4	3	254					
7	4	2	4	5	5	3	4	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	5	4	5	5	4	1	4	5	4	5	5	4	2	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	3	5	4	5	2	4	4	2	4	5	4	4	2	243						
8	4	2	4	2	4	3	4	4	3	3	5	5	3	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	1	4	5	3	4	4	5	4	2	4	4	3	4	5	4	4	4	3	5	4	5	5	5	5	1	245						
9	4	2	2	4	5	4	5	4	5	3	5	4	3	4	4	4	5	5	3	5	3	4	5	5	4	5	4	5	2	5	4	4	4	5	4	2	4	4	2	4	5	4	5	1	4	4	2	4	4	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	2	237					
10	3	3	4	4	5	4	5	4	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	2	4	5	4	4	3	3	3	5	4	5	4	4	5	4	2	4	5	1	4	5	3	3	4	2	4	4	4	5	4	5	4	239					
11	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	2	5	4	5	4	5	4	3	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	2	4	5	1	4	5	3	4	5	4	5	247					
12	2	5	1	4	4	5	4	4	3	2	5	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	1	4	5	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	2	4	2	4	4	2	4	5	4	3	232								
13	2	3	2	4	4	4	4	2	5	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	2	4	3	4	4	5	4	2	4	4	4	2	4	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	2	5	5	4	5	4	4	4	220					
14	1	4	2	5	4	5	3	4	4	5	3	5	5	5	5	5	2	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	2	4	3	5	4	4	5	1	4	5	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4	2	227						
15	5	4	4	4	2	4	2	4	5	5	3	4	5	5	4	5	2	4	5	4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	3	4	5	4	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	219					
16	4	4	5	3	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	5	5	2	2	5	4	5	3	4	4	2	4	5	4	1	4	4	4	4	5	5	1	4	3	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	2	229					
17	4	4	4	2	2	4	2	2	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2	4	5	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	2	3	219						
18	4	4	3	4	4	3	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	5	4	3	3	4	3	3	4	5	1	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	227							
19	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	5	4	4	1	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	242						
20	4	2	5	4	4	2	5	1	4	4	5	4	4	4	4	5	2	5	4	4	5	4	3	4	3	4	5	4	2	4	5	3	4	4	5	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	5	3	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	236						
21	4	3	3	2	4	2	3	2	4	4	4	4	2	4	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	223									
22	5	2	4	2	5	1	4	2	5	4	5	3	4	4	2	4	2	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	1	5	4	4	5	5	2	4	5	3	5	5	5	5	4	3	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	242							
23	5	3	4	3	5	1	5	3	3	4	4	2	2	4	2	2	1	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	1	4	5	4	5	4	2	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	238						
24	5	2	5	2	5	2	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	2	5	5	4	5	3	4	5	4	5	5	5	4	2	4	5	4	5	4	2	4	3	5	4	5	4	3	3	5	2	5	4	5	4	4	3	4	4	3	4	5	3	4	4	232					
25	5	2	4	2	5	2	5	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	2	4	4	5	4	4	4	2	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	235				

Lampiran 13. Deskriptif Statistik

Statistics

		Persepsi Sosial Pelaku Olahraga	Persepsi Sosial Orang Tua	Persepsi Sosial Masyarakat	Persepsi Sosial Suporter
N	Valid	75	25	25	25
	Missing	0	50	50	50
Mean		226.93	240.88	234.64	205.28
Median		230.00	239.00	236.00	202.00
Mode		239.00	239.00	219.00 ^a	202.00 ^a
Std. Deviation		20.82	14.34	9.53	16.95
Minimum		177.00	214.00	219.00	177.00
Maximum		272.00	272.00	254.00	233.00
Sum		17020.00	6022.00	5866.00	5132.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Persepsi Sosial Pelaku Olahraga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	177	1	1.3	1.3	1.3
	180	1	1.3	1.3	2.7
	185	2	2.7	2.7	5.3
	190	1	1.3	1.3	6.7
	191	1	1.3	1.3	8.0
	192	1	1.3	1.3	9.3
	193	1	1.3	1.3	10.7
	196	1	1.3	1.3	12.0
	201	1	1.3	1.3	13.3
	202	3	4.0	4.0	17.3
	203	1	1.3	1.3	18.7
	209	1	1.3	1.3	20.0
	210	1	1.3	1.3	21.3
	211	1	1.3	1.3	22.7
	213	1	1.3	1.3	24.0
	214	2	2.7	2.7	26.7
	219	2	2.7	2.7	29.3
	220	1	1.3	1.3	30.7
	222	1	1.3	1.3	32.0
	223	2	2.7	2.7	34.7
224	2	2.7	2.7	37.3	
225	1	1.3	1.3	38.7	

227	3	4.0	4.0	42.7
229	4	5.3	5.3	48.0
230	2	2.7	2.7	50.7
232	4	5.3	5.3	56.0
233	1	1.3	1.3	57.3
235	2	2.7	2.7	60.0
236	2	2.7	2.7	62.7
237	2	2.7	2.7	65.3
238	2	2.7	2.7	68.0
239	5	6.7	6.7	74.7
240	1	1.3	1.3	76.0
241	2	2.7	2.7	78.7
242	4	5.3	5.3	84.0
243	1	1.3	1.3	85.3
245	1	1.3	1.3	86.7
247	1	1.3	1.3	88.0
248	1	1.3	1.3	89.3
252	1	1.3	1.3	90.7
254	1	1.3	1.3	92.0
255	1	1.3	1.3	93.3
257	1	1.3	1.3	94.7
259	1	1.3	1.3	96.0
260	1	1.3	1.3	97.3
264	1	1.3	1.3	98.7
272	1	1.3	1.3	100.0
Total	75	100.0	100.0	

Persepsi Sosial Orang Tua

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	214	1	1.3	4.0	4.0
	222	1	1.3	4.0	8.0
	223	1	1.3	4.0	12.0
	224	1	1.3	4.0	16.0
	227	1	1.3	4.0	20.0
	230	1	1.3	4.0	24.0
	232	1	1.3	4.0	28.0
	235	1	1.3	4.0	32.0
	236	1	1.3	4.0	36.0
	238	1	1.3	4.0	40.0
	239	4	5.3	16.0	56.0

	241	2	2.7	8.0	64.0
	242	2	2.7	8.0	72.0
	252	1	1.3	4.0	76.0
	255	1	1.3	4.0	80.0
	257	1	1.3	4.0	84.0
	259	1	1.3	4.0	88.0
	260	1	1.3	4.0	92.0
	264	1	1.3	4.0	96.0
	272	1	1.3	4.0	100.0
	Total	25	33.3	100.0	
Missing	System	50	66.7		
Total		75	100.0		

Persepsi Sosial Masyarakat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	219	2	2.7	8.0	8.0
	220	1	1.3	4.0	12.0
	223	1	1.3	4.0	16.0
	225	1	1.3	4.0	20.0
	227	2	2.7	8.0	28.0
	229	1	1.3	4.0	32.0
	230	1	1.3	4.0	36.0
	232	2	2.7	8.0	44.0
	235	1	1.3	4.0	48.0
	236	1	1.3	4.0	52.0
	237	2	2.7	8.0	60.0
	238	1	1.3	4.0	64.0
	239	1	1.3	4.0	68.0
	240	1	1.3	4.0	72.0
	242	2	2.7	8.0	80.0
	243	1	1.3	4.0	84.0
	245	1	1.3	4.0	88.0
	247	1	1.3	4.0	92.0
	248	1	1.3	4.0	96.0
	254	1	1.3	4.0	100.0
	Total	25	33.3	100.0	
Missing	System	50	66.7		
Total		75	100.0		

Persepsi Sosial Suporter

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	177	1	1.3	4.0	4.0
	180	1	1.3	4.0	8.0
	185	2	2.7	8.0	16.0
	190	1	1.3	4.0	20.0
	191	1	1.3	4.0	24.0
	192	1	1.3	4.0	28.0
	193	1	1.3	4.0	32.0
	196	1	1.3	4.0	36.0
	201	1	1.3	4.0	40.0
	202	3	4.0	12.0	52.0
	203	1	1.3	4.0	56.0
	209	1	1.3	4.0	60.0
	210	1	1.3	4.0	64.0
	211	1	1.3	4.0	68.0
	213	1	1.3	4.0	72.0
	214	1	1.3	4.0	76.0
	224	1	1.3	4.0	80.0
	229	3	4.0	12.0	92.0
	232	1	1.3	4.0	96.0
	233	1	1.3	4.0	100.0
	Total	25	33.3	100.0	
Missing	System	50	66.7		
Total		75	100.0		

Lampiran 14. Penentuan Norma Kategori

No.	Kategori	Rumus Interval Kelas
1.	Sangat Tinggi	$X \geq M + 1, SD$ Ke Atas
2.	Tinggi	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$
3.	Sedang	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$
4.	Rendah	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$
5.	Sangat Rendah	$X \leq M - 1,5 SD$ Ke Bawah

Sumber: B. Syarifudin (2010: 113).

Keterangan:

X: Skor,

M: *Mean*,

SD: Standar Deviasi

Syarifudin (2010: 113).

Data yang diperoleh merupakan data dari skor skala likert yang berkelas 1,2,3,4 dan 5. Skor terendah untuk masing-masing jawaban adalah 1, dan skor tertinggi adalah 5. Jumlah pertanyaan dalam kuisioner ada 60, yang terbagi dalam 36 pertanyaan faktor internal, dan 24 pertanyaan faktor eksternal. Nilai Mean dan Standar Deviasi untuk menentukan kategori yang digunakan adalah Mean Ideal (Mi) dan Standar Deviasi Ideal (SDi).

Rumus Mean Ideal dan Standar Deviasi Ideal tersebut adalah sbb:

$$Mi = \frac{(skor\ maksimum\ x\ jumlah\ soal) + (skor\ minimum\ x\ jumlah\ soal)}{2}$$

$$SD = \frac{(skor\ maksimum\ x\ jumlah\ soal) - (skor\ minimum\ x\ jumlah\ soal)}{6}$$

Dengan rumus tersebut maka diperoleh nilai Mean Ideal dan Standar deviasi Ideal sbb:

1. Faktor Internal

$$Mi = \frac{(5 \times 36) + (1 \times 36)}{2} = \frac{(180) + (36)}{2} = \frac{216}{2} = 108$$

$$SDi = \frac{(5 \times 36) - (1 \times 36)}{6} = \frac{(180) - (36)}{6} = \frac{144}{6} = 24$$

$$\begin{aligned} \text{Mi}-1,5\text{SDi} &= 72 \\ \text{Mi}-0,5\text{SDi} &= 96 \\ \text{Mi}+0,5\text{SDi} &= 120 \\ \text{Mi}+1,5\text{SDi} &= 144 \end{aligned}$$

Formula	Batasan	rentang	Kategori
$X < M - 1,5 \text{ SD Ke Bawah}$	$X < 72$	< 72	sangat rendah
$M - 1,5 \text{ SD} \leq X < M - 0,5 \text{ SD}$	$72 \leq X < 96$	72 - 95	rendah
$M - 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 0,5 \text{ SD}$	$96 \leq X < 120$	96 - 119	sedang
$M + 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 1,5 \text{ SD}$	$120 \leq X <$	120 - 143	tinggi
$X \geq M + 1,5 \text{ SD Ke Atas}$	$X \geq 144$	≥ 144	sangat tinggi

2. Faktor eksternal

$$\begin{aligned} \text{Mi} &= \frac{(5 \times 24) + (1 \times 24)}{2} = \frac{(120) + (24)}{2} = \frac{144}{2} = 72 \\ \text{SDi} &= \frac{(5 \times 24) - (1 \times 24)}{6} = \frac{(120) - (24)}{6} = \frac{96}{6} = 16 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Mi}-1,5\text{SDi} &= 48 \\ \text{Mi}-0,5\text{SDi} &= 64 \\ \text{Mi}+0,5\text{SDi} &= 80 \\ \text{Mi}+1,5\text{SDi} &= 96 \end{aligned}$$

Formula	Batasan	rentang	Kategori
$X < M - 1,5 \text{ SD Ke Bawah}$	$X < 48$	< 48	sangat rendah
$M - 1,5 \text{ SD} \leq X < M - 0,5 \text{ SD}$	$48 \leq X < 64$	48 - 63	rendah
$M - 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 0,5 \text{ SD}$	$64 \leq X < 80$	64 - 79	sedang
$M + 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 1,5 \text{ SD}$	$80 \leq X < 96$	80 - 95	tinggi
$X \geq M + 1,5 \text{ SD Ke Atas}$	$X \geq 96$	≥ 96	sangat tinggi

3. Persepsi keseluruhan

$$\begin{aligned} \text{Mi} &= \frac{(5 \times 60) + (1 \times 60)}{2} = \frac{(300) + (60)}{2} = \frac{360}{2} = 180 \\ \text{SDi} &= \frac{(5 \times 60) - (1 \times 60)}{6} = \frac{(300) - (60)}{6} = \frac{240}{6} = 40 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Mi}-1,5\text{SDi} &= 120 \\ \text{Mi}-0,5\text{SDi} &= 160 \\ \text{Mi}+0,5\text{SDi} &= 200 \\ \text{Mi}+1,5\text{SDi} &= 240 \end{aligned}$$

Formula	Batasan	rentang	Kategori
$X < M - 1,5 \text{ SD Ke Bawah}$	$X < 120$	< 120	sangat rendah
$M - 1,5 \text{ SD} \leq X < M - 0,5 \text{ SD}$	$120 \leq X <$	120 - 159	rendah
$M - 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 0,5 \text{ SD}$	$160 \leq X <$	160 - 199	sedang
$M + 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 1,5 \text{ SD}$	$200 \leq X <$	200 - 239	tinggi
$X \geq M + 1,5 \text{ SD Ke Atas}$	$X \geq 240$	≥ 240	sangat tinggi