

**PERSEPSI MAHASISWA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA ANGKATAN 2016
TERHADAP OLAHRAGA RUGBY**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:

Danang Rinangga Putra

NIM. 13601241140

PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PERSEPSI MAHASISWA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA ANGGARAN 2016
TERHADAP OLAHRAHA RUGBY**

Disusun oleh:

Danang Rinangga Putra


NIM 13601241140

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

Yogyakarta, 22 Januari 2019

Mengetahui,

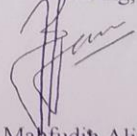
Ketua Program Studi


Dr. Guntur, M.Pd

NIP 19810926 200604 1 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing,


Abdul Manfudin Alim, M.Pd.

NIP. 19850609 201404 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Danang Rinangga Putra

NIM : 13601241140

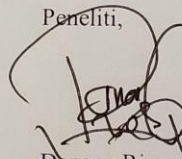
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas
Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby

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

Yogyakarta, 24 Januari 2019

Peneliti,



Danang Rinangga Putra
NIM. 13601241140

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi



**PERSEPSI MAHASISWA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA ANGKATAN 2016
TERHADAP OLAHRAGA RUGBY**

Disusun oleh:

Danang Rinangga Putra
NIM 13601241140

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal Februari 2019


TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Abdul Mahfudin Alim, M.Pd.		27/3 ¹⁹
Ketua Penguji/Pembimbing Ahmad Rithaudin, M.Or.		27/3 ¹⁹
Sekretaris Drs. AM Bandi Utama, M.Pd.		22/3 ¹⁹
Penguji		

Yogyakarta, Maret 2019
Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan,




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

MOTTO

“Yesterday I was clever, so I wanted to change the world. Today I am wise, so I am changing myself.”

-Maulana Jalaluddin Rumi-

“Tidak penting apa pun agama atau sukumu. Kalau kamu bisa melakukan sesuatu yang baik untuk semua orang, orang tidak pernah tanya apa agamamu.”

-Dr. K.H. Abdurrahman Wahid-

“Gak oleh putus asa rek. Ancene ngono urip iku. Masio lunyu kudu tetep menek.”

-Emha Ainun Nadjib-

“Tetap semangat dan sukses selalu.”

-Bambang Pamungkas-

“Ke mana pun langkah kaki berjalan, apa pun yang akan dilakukan, selama doa orangtua menyertai pasti Tuhan akan memberikan kemudahan.”

-Danang Rinangga Putra-

PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya Bapak Wasilan Mudho Endarto dan Ibu Temu Mudho Endarto dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa dan restunya serta tak pernah lelah memberikan semangat dan dukungan yang tidak pernah ada habisnya.
2. Keluarga besar Rugby UNY dan Rugby DIY yang telah memberikan rasa nyaman bagi saya untuk berproses bersama mengenal dan mengembangkan olahraga Rugby selama beberapa tahun ini.
3. Teman-teman kelas PJKR D 2013 baik yang telah lulus terlebih dahulu maupun yang masih berjuang untuk lulus, terima kasih atas pelajaran yang kalian berikan untuk saya. Sampai jumpa di pintu kesuksesan di masa depan.
4. Teman-teman, orang-orang terkasih yang telah ikut mengubah saya menjadi seperti sekarang ini.

**PERSEPSI MAHASISWA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA ANGGKATAN 2016
TERHADAP OLAHRAGA RUGBY**

Oleh:

Danang Rinangga Putra

13601241140

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa positif tingkat persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan datanya menggunakan kuesioner. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 yang berjumlah 514 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *proportional simple random sampling* karena populasinya yaitu mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 berasal dari 4 program studi dan setiap program studi memiliki proporsi sampel masing-masing. Berdasarkan penghitungan dengan rumus Yamane didapatkan sampel berjumlah 225 mahasiswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang hasilnya diwujudkan dalam bentuk presentase.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby yang berada pada kategori sangat positif sebesar 24,89%, positif sebesar 67,56%, cukup positif sebesar 7,56%, kurang positif sebesar 0% dan sangat kurang positif sebesar 0%.

Kata kunci: *Persepsi, Rugby, Mahasiswa, FIK UNY*

KATA PENGANTAR

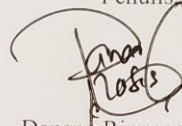
Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby” 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. Abdul Mahfudin Alim, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dr. Dimiyati, M.Si. dan Komarudin, M.A., selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Abdul Mahfudin Alim, M.Pd. selaku Ketua Penguji, Ahmad Rithaudin, M.Or. selaku Sekretaris, dan AM Bandi Utama, M.Pd. selaku Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini .
4. Dr. Guntur, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga FIK UNY yang telah memberikan rekomendasi untuk melakukan penelitian.
5. Prof. Wawan S. Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian.
6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 7 Februari 2019

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Danang Rinangga Putra', enclosed within a circular scribble.

Danang Rinangga Putra

NIM 13601241140

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG	
LEMBAR PERSETUJUAN	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Deskripsi Teoritik	7
1. Hakikat Persepsi	7
2. Hakikat Mahasiswa FIK UNY angkatan 2016	14
3. Hakikat Olahraga Rugby	16
B. Penelitian yang Relevan	37

C. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Desain Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian	40
D. Variabel Penelitian	41
E. Teknik dan Instrumen Penelitian	42
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	46
G. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Deskripsi Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan Hasil Penelitian	71
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan	76
B. Implikasi Hasil Penelitian	76
C. Keterbatasan Penelitian	77
D. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jumlah Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016	40
Tabel 2. Sampel Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016	41
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Persepsi Mahasiswa FIK UNY 2016	44
Tabel 4. Skor Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian	45
Tabel 5. Responden Ujicoba Instrumen	46
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	48
Tabel 7. Interpretasi Koefisien Reliabilitas Instrumen	49
Tabel 8. Kriteria Penilaian	50
Tabel 9. Deskripsi Statistik Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby	53
Tabel 10. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby	53
Tabel 11. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Motif	55
Tabel 12. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Motif	55
Tabel 13. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Minat	57
Tabel 14. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Minat	57
Tabel 15. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Harapan	58
Tabel 16. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Harapan	59
Tabel 17. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Sikap	60
Tabel 18. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Sikap	61

Tabel 19. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Pengetahuan	62
Tabel 20. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Pengetahuan	62
Tabel 21. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Pengalaman	64
Tabel 22. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Pengalaman	64
Tabel 23. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Objek	66
Tabel 24. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Objek	66
Tabel 25. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Stimulus	67
Tabel 26. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Stimulus	68
Tabel 27. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Situasi	69
Tabel 28. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Situasi	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Rugby	24
Gambar 2. Bola Rugby	25
Gambar 3. Posisi Pemain	25
Gambar 4. Tiang Gawang	28
Gambar 5. Posisi Offside dan Onside	31
Gambar 6. Tendangan Pembuka	33
Gambar 7. Posisi Tackle	33
Gambar 8. Posisi Ruck	34
Gambar 9. Posisi Maul	34
Gambar 10. Posisi Lineout	35
Gambar 11. Posisi Scrum	36
Gambar 12. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby	54
Gambar 13. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Motif	56
Gambar 14. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Minat	58
Gambar 15. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Harapan	59
Gambar 16. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Sikap	61
Gambar 17. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Pengetahuan	63
Gambar 18. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Pengalaman	65
Gambar 19. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Objek	67
Gambar 20. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Stimulus	68
Gambar 21. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Situasi	70

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Persetujuan Judul Tugas Akhir	82
Lampiran 2. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i> Bapak Dr. Dimiyati, M.Si.	83
Lampiran 3. Kartu Bimbingan <i>Expert Judgement</i> Bapak Dr. Dimiyati, M.Si.	84
Lampiran 4. Surat Persetujuan <i>Expert Judgement</i> Bapak Dr. Dimiyati, M.Si.	85
Lampiran 5. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i> Bapak Komarudin, M.A.	86
Lampiran 6. Kartu Bimbingan <i>Expert Judgement</i> Bapak Komarudin, M.A.	87
Lampiran 7. Surat Persetujuan <i>Expert Judgement</i> Bapak Komarudin, M.A.	88
Lampiran 8. Kuesioner Ujicoba Instrumen Penelitian.....	89
Lampiran 9. Kuesioner Ujicoba Instrumen Penelitian Yang Sudah Diisi.	93
Lampiran 10. Reliabilitas	97
Lampiran 11. Analisis Validitas Butir.....	101
Lampiran 12. Kuesioner Instrumen Penelitian	103
Lampiran 13. Kuesioner Instrumen Penelitian Yang Sudah Diisi.....	106
Lampiran 14. Data Keseluruhan	109
Lampiran 15. Deskripsi Statistik.....	119
Lampiran 16. Kartu Bimbingan Tugas Akhir	127
Lampiran 17. Dokumentasi Ujicoba Penelitian	128
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian.....	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga Rugby merupakan salah satu jenis olahraga invasi yang berasal dari Inggris. Olahraga Rugby merupakan sejenis permainan sepak bola yang dimainkan oleh dua tim dalam dua babak. Setiap tim mencoba mencetak skor dengan cara menendang, melempar, atau membawa bola kemudian menjatuhkan diri atau menyentuh bola di belakang garis poin lawan. Tim yang mencetak poin paling banyak menjadi pemenang.

Rugby mulai berkembang di Indonesia pada awal tahun 2000-an. Dengan mulai banyaknya peminat terhadap olahraga Rugby, maka dibentuklah organisasi resmi olahraga Rugby di Indonesia bernama Persatuan Rugby Union Indonesia (PRUI) pada tanggal 10 Mei 2004. Sejak Oktober 2005 PRUI telah menjadi anggota penuh dari *Asian Rugby Football Union (ARFU)* dan sejak tahun 2008 PRUI menjadi anggota Dewan Rugby Internasional (IRB). Kemudian pada tanggal 21 Februari 2013 PRUI menjadi anggota permanen dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Sementara Pengurus Besar Persatuan Rugby Union Indonesia (PB PRUI) baru resmi terbentuk pada tanggal 28 Agustus 2013. Saat ini PRUI sudah memiliki kepengurusan di beberapa daerah, seperti DKI Jakarta, Jawa Barat, Banten, Aceh, Yogyakarta, Jawa Tengah, Jawa Timur, Bali, Sumatra Selatan, Lampung, Kalimantan Timur dan Papua.

Sejak awal terbentuknya, PRUI memiliki komitmen untuk memperkenalkan olahraga Rugby ke seluruh Indonesia. Dalam usahanya

memperkenalkan olahraga Rugby, PRUI memanfaatkan salah satu program dari IRB, yaitu “*Get Into Rugby*”. Sasaran dari program ini adalah sekolah-sekolah maupun universitas-universitas yang ada di seluruh Indonesia. Melalui program “*Get Into Rugby*” ini diperkirakan pada tahun 2017 Rugby di Indonesia dapat menggaet 9.000 peserta dan 1.800 pemain. Sementara itu di Yogyakarta melalui PRUI DIY maupun Rugby UNY juga melaksanakan “*Get Into Rugby*”. Di tahun 2018, sampai tanggal 7 Agustus 2018 sudah mampu menggaet 3971 peserta (2396 putra dan 1575 putri) yang sebagian besar merupakan siswa sekolah di sekitar DIY dan mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam pergelaran Pekan Olahraga Nasional (PON) XIX di Jawa Barat tahun 2016 yang lalu, Rugby menjadi salah satu cabang olahraga yang masuk dalam olahraga eksibisi bersama dengan 9 cabang olahraga lainnya. Eksibisi Rugby PON XIX Jawa Barat 2016 ini diikuti oleh beberapa provinsi yang sudah terlebih dahulu mengembangkan Rugby, seperti DKI Jakarta, Bali, Banten, Papua, Kalimantan Timur, Jawa Barat dan terakhir Yogyakarta. Dari beberapa provinsi tersebut sebagian mengirimkan dua tim, terdiri dari tim putra dan tim putri. Sebagai catatan, sebagian besar anggota tim dari Yogyakarta, baik tim putra maupun tim putri merupakan mahasiswa aktif UNY.

Olahraga Rugby merupakan salah satu cabang olahraga baru yang berkembang di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, olahraga Rugby termasuk di dalam salah satu materi perkuliahan Pengajaran Permainan Invasi yang biasanya dikombinasikan dengan olahraga lain, seperti Sepakbola, Bola Basket, Frisbee,

dan lainnya. Sayangnya jumlah dosen pengampu mata kuliah yang menguasai materi tentang Rugby maupun membina mahasiswa untuk mengembangkan olahraga Rugby di UNY masih sangat minim.

Peneliti memiliki pengalaman saat menempuh mata kuliah Pengajaran Permainan Invasi yang mencakup olahraga Rugby. Berdasarkan pengalaman observasi yang dilakukan oleh peneliti selama mengikuti perkuliahan Pengajaran Permainan Invasi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan persepsi mahasiswa terkait olahraga Rugby. Dalam mata kuliah tersebut banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan karena masih awam tentang peraturan yang ada dalam olahraga Rugby. Banyak mahasiswa yang menganggap bahwa olahraga Rugby merupakan olahraga yang keras dan kasar karena banyak terjadi kontak fisik dalam permainannya. Para mahasiswa tersebut merasa takut mengalami cedera seandainya diminta ikut bermain Rugby. Hal tersebut diperparah dengan persepsi mahasiswa yang terlanjur salah terhadap olahraga Rugby, seperti rasa takut berbenturan dan mengalami cedera.

Berdasarkan adanya perbedaan persepsi tersebut, maka timbul suatu permasalahan yang perlu diangkat dalam suatu penelitian yang berkaitan dengan olahraga Rugby yang ada di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti mengambil data di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dimana mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 merupakan sampel penelitian. Pemilihan mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 sebagai sampel penelitian karena mereka sudah dikenalkan dengan olahraga

Rugby saat masuk ke FIK UNY dalam kegiatan OSPEK. Terlebih saat ini ada sejumlah 16 orang mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 yang tergabung dalam komunitas Rugby di UNY. Selain itu selama ini belum ada penelitian terkait persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby. Oleh karena itu, peneliti berusaha mencari fakta yang ada di lapangan untuk dapat diambil kesimpulan terhadap persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka berbagai permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Persepsi yang salah oleh mahasiswa sehingga membuat mereka takut untuk bermain olahraga Rugby.
2. Kemampuan dan pengetahuan mahasiswa FIK UNY tentang olahraga Rugby masih minim.
3. Kurangnya dosen pembina olahraga Rugby.
4. Kurangnya dosen pengampu mata kuliah yang memahami olahraga Rugby.
5. Keterbatasan waktu mata kuliah olahraga Rugby dalam satu semester, karena biasanya hanya terdapat dalam mata kuliah Pengajaran Permainan Invasi.
6. Belum adanya penelitian tentang persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby di UNY.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang terkait merupakan suatu permasalahan yang kompleks. Oleh karena itu agar peneliti lebih fokus dalam melakukan penelitian dan dengan mempertimbangkan segala keterbatasan peneliti, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan yang terkait merupakan suatu permasalahan yang kompleks. Oleh karena itu agar peneliti lebih fokus dalam melakukan penelitian dan dengan mempertimbangkan segala keterbatasan peneliti, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: “Seberapa Positif Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui seberapa positif tingkat persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby.

F. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian sudah semestinya mempunyai manfaat atau kegunaan yang jelas dan terarah. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan acuan dan pengembangan bagi para mahasiswa dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Fakultas Ilmu Keolahragaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan bahwa olahraga Rugby merupakan salah satu olahraga yang memiliki prospek positif dalam meraih prestasi apabila mampu dikelola secara baik, sehingga perlu dipertimbangkan agar olahraga Rugby bisa dimasukkan ke dalam mata kuliah, baik dalam mata kuliah terpadu maupun mata kuliah pilihan agar mahasiswa bisa memahami lebih mendalam tentang olahraga Rugby.

b. Bagi Dosen Pengampuh Mata Kuliah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada dosen, terutama dosen yang mengajar mata kuliah Pengajaran Permainan Invasi agar bisa memahami olahraga Rugby secara lebih mendalam sebelum nantinya mengajarkannya kepada mahasiswa dalam perkuliahan.

c. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi para mahasiswa yang nantinya akan menempuh mata kuliah terkait yang ada di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Diskripsi Teoritik

1. Hakikat Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Slameto (2010: 102) mengungkapkan persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Pendapat ini menekankan pada sebuah proses masuknya suatu pesan ke dalam otak manusia. Melalui persepsi, manusia dapat berhubungan dengan lingkungannya. Rakhmat dalam Sukoco (2004: 28) menjelaskan bahwa persepsi adalah pengalaman tentang obyek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.

Selain pendapat tersebut, Walgito (2004: 87-88) juga memberikan penjelasan bahwa persepsi merupakan suatu proses yang diawali penginderaan untuk menerima stimulus melalui alat indera atau disebut proses sensoris kemudian dilanjutkan dengan proses persepsi. Dalam proses persepsi yang dijelaskan Walgito, terdapat proses yang mengawali persepsi yaitu penginderaan, yaitu melalui alat indera yang dimiliki seperti mata sebagai indera penglihatan, telinga sebagai indera pendengaran, lidah sebagai indera perasa, hidung sebagai indera pembau dan kulit sebagai indera peraba. Setelah stimulus diterima melalui reseptor, kemudian diteruskan ke otak untuk diorganisasikan dan diinterpretasikan, sehingga individu menyadari apa yang dilihat, didengar, dirasa dan sebagainya.

Setelah persepsi terjadi maka individu akan mampu mengenal dan memahami serta menilai suatu objek. Walgito (2004: 89) menyatakan agar individu dapat menyadari adanya persepsi, maka ada beberapa faktor yang harus dipenuhi yaitu:

1) Adanya objek yang dipersepsikan

Objek akan menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus bisa berasal dari dalam dan luar individu. Sebagian besar, stimulus berasal dari luar individu.

2) Alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf

Stimulus diterima oleh alat indera (reseptor) dan diteruskan oleh syaraf sensoris ke pusat susunan syaraf yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Syaraf motoris bertugas untuk mengadakan respon. Alat indera, syaraf dan pusat susunan syaraf adalah syarat fisiologis.

3) Adanya perhatian

Perhatian merupakan langkah pertama suatu persiapan dalam mengadakan persepsi dengan melakukan konsentrasi oleh seluruh aktivitas individu yang ditujukan pada objek. Perhatian merupakan syarat psikologis.

Berdasarkan beberapa pendapat pakar mengenai persepsi, dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan sebuah proses yang berupa respon terhadap rangsangan atau stimulus dari luar. Respon ini dapat berupa pendapat, tindakan, atau bahkan dalam bentuk penolakan terhadap suatu stimulus. Proses penginderaan hanya merupakan langkah awal proses persepsi, serta penginderaan memberikan gambaran nyata mengenai suatu objek sedangkan persepsi mampu memahami lebih dari gambaran nyata objek tersebut.

b. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Persepsi setiap manusia terhadap suatu stimulus beragam dikarenakan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi tersebut. Walgito (2004: 115-118) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perhatian ada dua

faktor yaitu faktor yang berasal dari stimulus atau dari luar individu yang terdiri dari intensitas atau kekuatan stimulus, ukuran stimulus, perubahan stimulus, ulangan dari stimulus, dan pertentangan atau kontras serta faktor individu yang terdiri dari sifat struktural (sifat permanen dalam diri individu) dan sifat temporer individu (terjadi pada waktu tertentu), dan aktivitas yang sedang berjalan pada individu.

Rakhmat (2005: 55-62) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi persepsi secara garis besar terdiri dari faktor fungsional dan faktor struktural. Faktor fungsional adalah faktor yang berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal lain yang termasuk apa yang disebut sebagai faktor personal. Sementara faktor struktural adalah faktor-faktor yang berasal semata-mata dari sifat stimulus fisik terhadap efek-efek syaraf yang ditimbulkan pada sistem saraf individu. Selain berbagai faktor tersebut, faktor perhatian adalah faktor yang sangat mempengaruhi persepsi. Rakhmat (2005: 52-54) menyatakan bahwa perhatian dipengaruhi oleh faktor eksternal penarik perhatian seperti gerakan, intensitas, kebaruan, dan perulangan serta faktor internal pengaruh perhatian seperti faktor biologis (bawaan dari lahir) dan faktor sosiopsikologis (diperoleh dari proses sosial).

Menurut Gitosudarmo dan Sudita (2000: 16-17) proses persepsi diawali dengan perhatian individu terhadap stimulus. Proses perhatian ini menunjukkan proses memilih stimulus. Perhatian ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti ukuran, intensitas, frekuensi, kontras, gerakan, perubahan, dan baru. Sarwono (2010: 103-106) menyebutkan faktor-faktor yang menyebabkan perbedaan

persepsi di antaranya adalah perhatian, set mental (mental set), kebutuhan, sistem nilai, tipe kepribadian, dan gangguan kejiwaan. Perbedaan faktor-faktor tersebut yang menyebabkan perbedaan persepsi dari masing-masing individu. Gitosudarmo dan Sudita (2000: 17) menyatakan bahwa pengorganisasian dan interpretasi seseorang terhadap stimulus lingkungan dipengaruhi oleh pengalaman masa lampaunya. Masing-masing individu memiliki latar belakang pengalaman masa lalu yang berbeda yang mempengaruhi individu dalam mempersepsikan stimulus lingkungan.

Menurut Siagian (2012: 08) dan Burhannudin (2011: 16), secara umum terdapat dua faktor yang mempengaruhi terjadinya persepsi dari seseorang, yaitu:

1) Faktor internal

Persepsi yang terjadi karena adanya rangsang yang berasal dalam diri individu.

Faktor internal meliputi:

a) Motif

Menurut Siagian (2012: 08), motif adalah semua penggerak, alasan-alasan atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan seseorang berbuat sesuatu. Burhannudin (2011: 16), menyatakan bahwa timbulnya sebuah motif dikarenakan adanya sebuah alasan yang muncul dari seseorang, sehingga mengakibatkan seseorang untuk melakukan sebuah reaksi.

b) Minat

Menurut Siagian (2012: 08), minat adalah perhatian terhadap sesuatu stimulus atau objek yang menarik, kemudian akan disampaikan melalui panca indera. Burhannudin (2011: 16), menyatakan bahwa minat adalah sebuah ungkapan dalam bentuk perhatian dan rasa ketertarikan atas sebuah objek yang memikat seseorang.

c) Harapan

Menurut Siagian (2012: 08), harapan adalah perhatian seseorang terhadap stimulus atau objek mengenai hal yang disukai dan diharapkan. Burhannudin

(2011: 16), menyatakan bahwa harapan menunjukkan sebuah keinginan dari seseorang terhadap objek yang menjadi pengamatannya.

d) Sikap

Menurut Siagian (2012: 09), sikap adalah reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap stimulus atau objek. Sikap dapat menggambarkan suka atau tidak suka seseorang terhadap objek. Burhannudin (2011: 17), menyatakan bahwa sikap berhubungan dengan gambaran perilaku dari seseorang atas sebuah objek atau stimulus.

e) Pengetahuan

Menurut Siagian (2012: 09), pengetahuan adalah hasil dari tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Burhannudin (2011: 17), menyatakan bahwa pengetahuan berhubungan dengan hasil mengetahui dari seseorang setelah adanya fokus penginderaan terhadap objek.

f) Pengalaman

Menurut Siagian (2012: 09), pengalaman adalah peristiwa yang dialami seseorang dan ingin membuktikan sendiri secara langsung dalam rangka membentuk pendapatnya sendiri. Burhannudin (2011: 17), menyatakan bahwa pengalaman berkaitan dengan bentuk aktivitas yang pernah dialami oleh seseorang. Pengalaman dapat sebagai evaluasi untuk meraih hasil yang lebih baik.

2) Faktor eksternal

Persepsi yang terjadi karena adanya rangsang yang datang dari luar individu.

Faktor eksternal antara lain, meliputi:

a) Objek

Menurut Siagian (2012: 10), objek akan menjadi sasaran dari sebuah Persepsi; yang dapat berupa orang, benda atau peristiwa, dan objek yang sudah di kenal tersebut akan menjadi sebuah stimulus. Burhannudin (2011: 18), menyatakan bahwa objek berkaitan dengan apa yang akan menjadi fokus perhatian seseorang dalam melakukan aktivitas.

b) Faktor situasi

Menurut Siagian (2012: 09), situasi adalah keadaan dimana keadaan tersebut dapat menimbulkan sebuah Persepsi. Situasi tersebut akan menimbulkan sebuah Persepsi dari seseorang, baik yang berupa persepsi secara positif maupun persepsi secara negatif. Burhannudin (2011: 18), menyatakan bahwa

situasi merupakan gambaran kondisi yang terjadi saat ini. Gambaran mengenai kondisi tersebut akan mempengaruhi persepsi dari seseorang yang muncul.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu: Pertama, faktor internal; yang meliputi:

- a) Motif, yang berarti dorongan dari dalam diri manusia untuk melakukan sesuatu, misalnya: Seorang mahasiswa bergabung ke tim Rugby UNY karena ingin menambah teman.
- b) Minat, yaitu rasa ketertarikan seseorang terhadap sesuatu hal, misalnya: Seorang mahasiswa tertarik belajar tentang olahraga Rugby dan ingin mengembangkannya.
- c) Harapan, yaitu keinginan yang ingin dicapai seseorang terhadap sesuatu objek, misalnya: Anggota Rugby UNY berharap agar tim Rugby UNY bisa berprestasi.
- d) Sikap, yaitu reaksi, pandangan atau perilaku seseorang terhadap suatu objek, misalnya: Seorang mahasiswa menganggap bahwa olahraga Rugby adalah olahraga yang kasar.
- e) Pengetahuan, yaitu hasil yang diperoleh seseorang setelah melakukan fokus penginderaan terhadap suatu objek, misalnya: Seorang mahasiswa yang mempelajari peraturan dalam olahraga Rugby menjadi lebih tahu daripada sebelumnya.
- f) Pengalaman, yaitu kejadian yang pernah dialami oleh seseorang terkait dengan suatu objek atau hal tertentu, misalnya: Seorang mahasiswa pernah bermain olahraga Rugby.

Kedua, Faktor eksternal; yang meliputi:

- a) Objek, yaitu suatu hal yang menjadi fokus perhatian, misalnya: Seorang mahasiswa tahu ketika ditanya tentang bagaimana bentuk bola Rugby.
- b) Stimulus, yaitu rangsangan atau pengaruh yang diterima seseorang baik dari dalam maupun dari luar, misalnya: Seorang mahasiswa belajar bermain Rugby karena diajak oleh temannya.
- c) Situasi, yaitu gambaran dari suatu kondisi tertentu yang bisa mempengaruhi persepsi seseorang, misalnya: Olahraga Rugby bisa dikembangkan di FIK UNY karena sebagian besar mahasiswanya memiliki keterampilan dasar dalam berolahraga.

c. Proses Terbentuknya Persepsi

Proses persepsi sangat erat kaitannya dengan penginderaan manusia. Penginderaan merupakan tahap awal terbentuknya sebuah persepsi. Stimulus atau rangsangan yang mempengaruhi persepsi berasal dari dalam maupun luar diri individu. Stimulus yang berasal dari dalam diantaranya adalah perasaan, latar belakang dan faktor budaya serta pengalaman hidup setiap individu. Hal inilah yang menyebabkan persepsi setiap individu terhadap suatu hal berbeda-beda. Panca indera merespon suatu stimulus kemudian diinterpretasikan oleh otak sehingga individu mengerti apa yang dimaksud oleh panca indera, hal inilah yang disebut persepsi. Walgito (2004: 90) menyatakan bahwa proses terjadinya persepsi sebagai berikut:

- 1) Suatu obyek atau sasaran menimbulkan stimulus, selanjutnya stimulus tersebut ditangkap oleh alat indera. Proses ini berlangsung secara alami dan berkaitan dengan segi fisik. Proses tersebut dinamakan proses kealaman.
- 2) Stimulus suatu obyek yang diterima oleh alat indera, kemudian disalurkan ke otak melalui syaraf sensoris. Proses pentransferan stimulus ke otak disebut proses psikologis, yaitu berfungsinya alat indera secara normal.
- 3) Otak selanjutnya memproses stimulus hingga individu menyadari obyek yang diterima oleh alat inderanya. Proses ini juga disebut proses psikologis. Dalam hal ini terjadilah adanya proses persepsi yaitu proses di mana individu mengetahui dan menyadari suatu obyek berdasarkan stimulus yang mengenai alat inderanya.

Sementara Thoha (1983: 145-146) menyebutkan proses terbentuknya persepsi ada tiga, yaitu:

1) Stimulus atau Rangsangan

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

2) Registrasi

Dalam proses registrasi, suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan syaraf 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.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses persepsi secara sederhana dapat dijelaskan yaitu adanya suatu objek yang menimbulkan stimulus, stimulus tersebut diseleksi kemudian diorganisasikan dan diinterpretasi oleh syaraf otak. Kemudian timbul respon terhadap objek yang menimbulkan stimulus tersebut. Respon inilah yang disebut sebagai persepsi.

2. Hakikat Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016

Menurut Sugono (2008: 856), mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi. Sedangkan menurut Siswoyo (2007: 121), mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu di tingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi.

Mahasiswa selaku manusia yang dirasa sudah mendapat banyak pengetahuan secara luas serta pengalaman yang begitu melimpah diharapkan dengan

pengalaman serta ilmunya tersebut mampu melakukan aktivitas atau tingkah laku yang baik. Mahasiswa mempunyai kesempatan yang diperoleh seseorang dan menempatkan seseorang itu berada dalam kedudukan yang lebih daripada yang lain.

Di samping berusaha untuk meningkatkan perkembangan kepribadian dan sikap mentalnya, mahasiswa harus sanggup mengembangkan rasa kebangsaan dan kenegaraan. Jadi mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi yang mempunyai pengetahuan luas dan pengalaman berlimpah serta mempunyai sikap mental yang matang untuk siap terjun ke dalam masyarakat.

Mahasiswa UNY adalah peserta didik yang terdaftar dalam salah satu program studi (Peraturan Akademik UNY, 2014: 3). Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) merupakan salah satu fakultas di Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki visi menjadi lembaga yang menghasilkan insan olahraga yang kreatif, sportif dan adaptif. Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan angkatan 2016 adalah mahasiswa yang terdaftar di Fakultas Ilmu Keolahragaan pada tahun ajaran 2016/2017 dan merupakan mahasiswa tahun ketiga yang menggunakan kurikulum 2013.

Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan angkatan 2016 sejumlah 514 mahasiswa terbagi ke dalam empat program studi, yaitu: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) sejumlah 208 mahasiswa, Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar (PJSD) sejumlah 127 mahasiswa, Pendidikan Kepelatihan

Olahraga (PKO) sejumlah 127 mahasiswa dan Ilmu Keolahragaan (Ikora) sejumlah 52 mahasiswa.

Dalam hal ini penggunaan mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 sebagai sampel penelitian dikarenakan mahasiswa pada angkatan tersebut sudah diperkenalkan dengan olahraga Rugby saat pertama kali masuk ke FIK UNY, yaitu pada saat kegiatan Orientasi Studi dan Pengenalan Kampus (OSPEK) dan beberapa mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 ikut bergabung ke dalam komunitas Rugby di UNY. Selain itu mahasiswa program studi Ilmu Keolahragaan angkatan 2016 menempuh salah satu mata kuliah yang di dalamnya Rugby termasuk salah satu cabang olahraga yang dipelajari secara langsung di lapangan.

3. Hakikat Rugby

a. Pengertian Rugby

Rugby (bahasa Inggris: *Rugby*) merupakan sejenis permainan sepak bola tim yang dimainkan oleh dua tim. Setiap tim mencoba mencetak skor dengan cara menyepak, melontar, atau membawa bola sehingga mereka dapat menyepak untuk melepaskan gol lawan atau menyentuh di belakang garis lawan. Tim yang mencetak poin paling banyak menjadi pemenang.

Rugby adalah permainan yang dimainkan antara 2 tim dan pada masing-masing tim terdiri dari 15 pemain. Pergantian pemain dalam Rugby dapat dilakukan sampai 7 pemain pengganti (tergantung pada aturan turnamen). Tujuan dari permainan ini adalah mencetak poin dengan membawa bola kemudian

melintasi garis akhir zona lawan dan menyentuh bola ke lapangan (disebut "try") atau menendang bola agar masuk di antara tiang gawang lawan. Sebuah *try* akan bernilai 5 poin sedangkan tendangan bernilai 3 poin. Setelah setiap *try*, tim yang mencetak angka memiliki kesempatan untuk mencetak 2 poin tambahan melalui tendangan ke gawang yang disebut dengan *conversion*.

Tidak ada *time-out* dalam Rugby. Permainan akan dimulai dengan *kick-off* dimana satu tim menendang bola dari tengah lapangan kemudian kedua tim bersaing untuk merebut bola. Pemain dibagi menjadi pemain depan dan pemain belakang. Pemain depan seringkali bertubuh lebih besar dan lebih kuat dan memiliki tugas utama untuk merebut bola. Pemain belakang biasanya bertubuh lebih kecil, lebih cepat, dan lebih lincah dan ditugaskan untuk mengeksploitasi lapangan.

Pemain yang mendapat bola dapat berlari membawa bola, menendang, atau mengoper bola ke pemain lain. Namun, operan yang dibolehkan hanya operan ke samping dan belakang saja. Pemain lawan boleh menjatuhkan pembawa bola setiap saat dengan melakukan *tackle*. Namun, pemain tidak diperbolehkan untuk mencegat seorang pemain dari tim lawan yang tidak membawa bola. Jika bola telah melewati garis gawang tim lawan, berarti sebuah *try* berhasil dicetak yang bernilai 5 poin.

b. Sejarah Rugby

Dalam suatu pertandingan sepak bola tingkat sekolah di England tahun 1823, William Webb Ellis mengambil bola dengan tangannya

dan membawanya lari. Sejak itu, dimulailah pertandingan sepak bola Rugby. Olahraga ini dibuat berdasarkan sejarah yang terjadi secara spontan.

Kemudian Universitas Cambridge memodifikasi permainan Rugby, mempopulerkan dan membuat peraturan resminya. Rugby mulai populer tahun 1871 di sekolah-sekolah di England. Kemudian Klub Rugby mengumumkan peraturan resmi permainan Rugby di London sepuluh tahun kemudian.

Tahun 1895 Liga Rugby (*The Rugby League*) telah didirikan dengan 13 permainan bersama dengan peraturan yang lebih profesional. Rugby mulai berkembang ke seluruh dunia dan pertandingan antarnegara diadakan. Berbagai perubahan telah dilakukan. Tahun 1880 *scrum* telah dimodifikasi. *Scrum* berarti tindakan atau metode memulai kembali permainan setelah terjadi suatu pelanggaran ketika kedua lawan secara berkelompok mendorong ke depan bersama-sama dengan kepala ke bawah dan saling dan menekan untuk mendapatkan bola sedangkan *scrumhalf* melemparkan bola dan pemain tengah (*hooker*) mencoba untuk merebut bola untuk tim mereka sendiri. Pemain yang melakukan *scrum* biasanya mendapat aba-aba dari wasit.

Pada tahun 1905 pertandingan Rugby antara Sarthmore dengan Pennsylvania telah memicu keributan. Presiden Amerika Serikat Theodore Roosevelt kemudian mengubah peraturan permainan yang ada untuk mengurangi kekerasan dalam permainan Rugby. Kemudian pada tahun 1906, akibat dari perubahan pada permainan Rugby, muncullah *American football* di Amerika Serikat.

Permainan Rugby semakin memiliki nama terutama di Britania Raya, Selandia Baru, Australia dan Afrika Selatan. Jumlah klub bertambah dari 80 menjadi 1000 klub antara tahun 1964 sampai 1980. Pada tahun 1975 dibentuk Klub Sepak Bola Rugby di Amerika Serikat (*The United States of America Rugby Football Union (USARFU)*). Kini permainan Rugby berkembang hingga ke 80 negara di seluruh dunia.

Rugby adalah salah satu olahraga yang kasar dan kejam jika dilihat secara kasat mata, namun jika benar cara memainkan pemain tidak akan terluka. Sebaliknya, Rugby adalah salah satu olahraga yang membentuk kepribadian seseorang yang membutuhkan disiplin tinggi. Rugby juga dianggap sebagai olahraga atau permainan yang dianggap cocok bagi pria sejati menurut beberapa pihak. Saat pertandingan, seseorang yang menjadi pemain Rugby akan menganggap tim lawan mereka sebagai musuh bebuyutan yang perlu dikasari tetapi setelah pertandingan berakhir, kedua tim ini bagaikan sahabat yang baik.

c. Jenis-jenis Olahraga Rugby

Dalam perkembangannya sekarang ada beberapa jenis permainan dalam olahraga yaitu:

1) Tag Rugby

Tag Rugby adalah permainan yang tidak ada kontak dan membutuhkan gerakan cepat dari para pemain, dimana *tag* yang ditempelkan pada sabuk *tag* digunakan sebagai ekor untuk pengganti *tackling*. Jadi tugas dari pemain hanya mengambil ekor atau *tail* yang menempel pada sabuk untuk menghalangi lawan mencetak angka. Permainan ini merupakan pertandingan

antara tujuh lawan tujuh pemain. Permainan ini cocok untuk orang dewasa atau anak-anak baik laki-laki maupun perempuan, sehingga ketika bertanding anggota timnya bisa digabung antara yang laki-laki dan perempuan.

2) *Touch Rugby* (Rugby Sentuh)

Rugby sentuhan adalah versi Rugby di mana pemain tidak menjatuhkan lawan dengan *tackle* yang kasar melainkan menyentuh lawan mereka menggunakan tangan mereka pada setiap bagian dari tubuh, pakaian, atau bola. Karena dalam Rugby sentuh tidak menggunakan *tackle* dan digantikan dengan sentuhan, maka peraturannya disederhanakan untuk menghilangkan beberapa unsur seperti *scrums*, *rucks*, *mauls*, *line-outs* dan *kicks*.

3) *Weelchair Rugby* (Rugby Kursi Roda)

Rugby kursi roda adalah olahraga tim campuran untuk atlet tunadaksa pria dan wanita yang diciptakan di *Winnipeg*, Kanada pada tahun 1977. Olahraga ini menggabungkan unsur Rugby, bola basket dan bola tangan. Pemain bersaing dalam tim beranggotakan empat pemain untuk membawa bola melewati garis gol tim lawan. Kontak antara kursi roda diizinkan, yang sebenarnya merupakan bagian integral dari olahraga Rugby dimana pemain menggunakan kursi mereka untuk memblokir dan menahan lawan.

4) *Beach Rugby* (Rugby Pantai)

Rugby pantai adalah permainan menyenangkan yang dimainkan dengan sumber daya dan peralatan yang minimal. Permainan ini membutuhkan gerakan yang cepat dari para pemain dan sesuai untuk anak laki-laki maupun

perempuan dari segala usia untuk bermain bersama, di mana peraturannya seperti dalam *Tag Rugby* karena tidak ada *tackle*.

5) *Rugby Sevens (Rugby 7)*

Rugby 7 adalah permainan Rugby yang mempertandingkan 7 pemain lawan 7 pemain, dimana sebagian besar peraturannya tetap mengacu pada *Rugby 15s* tetapi dengan beberapa variasi seperlunya, seperti durasi permainan.

6) *Rugby 10s (Rugby 10)*

Rugby 10 adalah permainan Rugby yang mempertandingkan 10 pemain lawan 10 pemain, dimana sebagian besar peraturannya tetap mengacu pada *Rugby 15s* tetapi dengan beberapa variasi seperlunya.

7) *Rugby 12s (Rugby 12)*

Rugby 12 adalah permainan Rugby yang mempertandingkan 12 pemain lawan 12 pemain, dimana sebagian besar peraturannya tetap mengacu pada *Rugby 15s* tetapi dengan beberapa variasi seperlunya.

8) *Rugby 15s (Rugby 15)*.

Rugby 15 adalah permainan Rugby yang mempertandingkan 12 pemain lawan 12 pemain. Dalam bentuk asli permainan Rugby, *Rugby 15* ini yang disebut dengan permainan penuh yang merupakan inti dari olahraga Rugby.

d. Organisasi Rugby di Indonesia

Persatuan Rugby Union Indonesia (PRUI) resmi didirikan pada tanggal 10 Mei 2004, oleh sekumpulan relawan peminat Rugby, yakni Paul Quaglia, Lawrie Jorgensen, Stephen Barber, Andrew Vater, Deano Herewini, dan Brian Millen, yang dipimpin oleh Andrew Nugroho. Selama lebih dari 30 tahun sebelum PRUI

resmi didirikan, Rugby merupakan olahraga yang telah banyak diminati oleh kaum ekspatriat. Kini, PRUI telah menyaksikan bagaimana Rugby telah berkembang di kalangan pemain lokal dari tingkat junior dan senior, pelatih dan juga petugas pertandingan.

Tim Nasional Indonesia 15's, yang dikenal dengan julukan "*Rhinos*" diperkenalkan pertama kali pada tahun 2006. Hingga kini, timnas telah sukses tampil dalam 18 pertandingan (*test match*) Internasional melawan Kamboja (3), Laos (3), Brunei (2), Guam (4), China (2), Pakistan (3) dan Iran (1). Para pemain juga telah bekesempatan tampil membela negara pada kompetisi yang digelar di Kamboja, Brunei, Malaysia, Filipina, dan juga Indonesia, ketika PRUI ditunjuk sebagai tuan rumah pada turnamen *HSBC A5N* tingkat regional di tahun 2008, dan turnamen *HSBC A5N* Divisi 3 di tahun 2010 dan 2011. Sejauh ini, Indonesia memiliki rekor yang membanggakan dengan 10 kali menang dalam 18 pertandingan.

Pada tahun 2007, PRUI mulai memperkenalkan Rugby ke kalangan sekolah dan universitas di Jakarta dan Bali. PRUI menggelar turnamen Rugby antar sekolah pertamanya di tahun 2009 yang diikuti oleh 4 tim. Kemudian diadakan kembali di tahun 2010, dengan turnamen yang bernama *Indonesian Schools Rugby 7's* yang diikuti oleh 11 sekolah.

Hingga tahun 2014, sudah ada 14 sekolah yang aktif bermain Rugby. Selanjutnya, PRUI berniat untuk memanfaatkan program IRB yang bertajuk "*Get Into Rugby*". Targetnya yakni untuk memperkenalkan Rugby ke 60 sekolah dan 15 universitas setiap tahunnya, hingga akhirnya mencapai 240 sekolah dan 60

universitas di tahun 2017. Diperkirakan, Rugby di Indonesia dapat menggaet 9.000 peserta dan 1.800 pemain di tahun 2017. Sementara itu di Yogyakarta melalui PRUI DIY maupun Rugby UNY juga melaksanakan “*Get Into Rugby*”. Di tahun 2018, sampai tanggal 7 Agustus 2018 sudah mampu menggaet 3971 peserta (2396 putra dan 1575 putri) yang sebagian besar merupakan siswa sekolah di sekitar DIY dan mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta.

PRUI merupakan anggota dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), *Asian Rugby Football Union* (ARFU), dan *International Rugby Board* (IRB).

e. Rugby di UNY

Rugby UNY dibentuk pada 17 Oktober 2015 yang diprakarsai oleh Bapak Abdul Mahfudin Alim, M.Pd yang merupakan Dosen di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dan dibantu oleh *Jogja Rugby Chiefs*.

Berawal dari pengalaman Bapak Mahfudin mengajar Rugby dan mengikuti pelatihan Rugby Level 1 saat masih mengajar di *Global Jaya School* muncul rasa ingin mengembangkan Rugby di UNY khususnya di Fakultas Ilmu Keolahragaan. Dengan bekal satu bola Rugby yang diberi oleh pengurus PRUI (Persatuan Rugby Union Indonesia) Bapak Mahfudin membawa bola Rugby tersebut saat mengajar di beberapa kelas sehingga memancing mahasiswa menanyakan tentang bola tersebut. Dengan melihat rasa ingin tahu yang tinggi maka terjadilah diskusi untuk latihan Rugby. Saat pertama kali latihan, Rugby UNY hanya beranggotakan sembilan orang pemain putra yang merupakan mahasiswa FIK UNY. Dengan melihat antusias mahasiswa dalam belajar Rugby maka

dibentuklah komunitas Rugby dengan menggunakan media sosial untuk memudahkan komunikasi dan menjaring anggota baru.

Mayoritas anggota Rugby UNY adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan yang sudah memiliki pengalaman sebagai seorang atlet cabang olahraga di luar Rugby dan beberapa dari fakultas lain yang mempunyai semangat tinggi untuk belajar Rugby. Sampai saat ini Rugby UNY sudah memiliki lebih dari 70 anggota.

f. Peraturan dalam Pertandingan

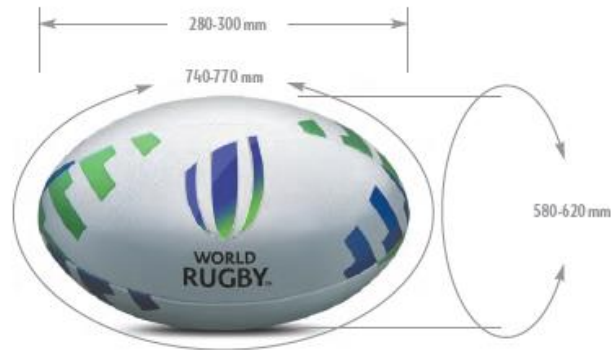
1) Lapangan Permainan



Gambar 1. Lapangan Permainan
Sumber: www.worldrugby.org

- a) Permukaan lapangan harus aman.
- b) Lapangan yang diperbolehkan adalah rumput, pasir, tanah liat maupun rumput sintetis.
- c) Ukuran lapangan yang digunakan sesuai dengan peraturan World Rugby adalah sebagai berikut:
 - (1) Panjang maksimal 100 meter dan lebar maksimal 70 meter dengan panjang in-goal 22 meter.
 - (2) Panjang minimal 94 meter dan lebar minimal 68 meter dengan panjang in-goal 6 meter.

2) Bola



Gambar 2. Bola Rugby
Sumber: www.worldrugby.org

- Bola berbentuk oval dan memiliki ukuran seperti dalam gambar di atas.
- Berat bola 410-460 gram.
- Bola yang berukuran lebih kecil biasanya digunakan dalam pertandingan pemain berusia muda.
- Bola terbuat dari kulit atau bahan sintetis yang sesuai dan biasanya dibuat untuk tahan air dan mudah untuk digenggam.

3) Pemain



Gambar 3. Posisi Pemain
Sumber: www.worldrugby.org

Untuk bermain Rugby, setiap tim harus memiliki sebanyak 15 orang pemain ditambah dengan pemain cadangan. Ada dua kelompok posisi pemain. Kelompok pertama disebut "*forwards*" yang terdiri dari delapan pemain. Kelompok kedua disebut "*queus/backs*" yang terdiri dari tujuh orang pemain. Sementara untuk

permainan *Rugby 7s*, *Rugby 10s* dan *Rugby 12s* jumlah pemainnya berbeda, dan menyesuaikan dengan jenis permainannya.

4) Pakaian Pemain

- a) Semua item terkait pakaian harus mengacu pada regulasi *World Rugby*.
- b) Pemain menggunakan *jersey*, celana dan *underwear* serta kaos kaki dan sepatu. Panjang lengan *jersey* minimal harus setengah dari panjang bahu ke siku.
- c) Item tambahan yang diperbolehkan di antaranya:
 - (1) Bahan yang mudah dicuci yang terbuat dari bahan elastis atau semacamnya.
 - (2) Pelindung tulang kering.
 - (3) Pelindung ankle yang dipakai di dalam kaos kaki yang panjangnya tidak lebih dari sepertiga panjang tulang kering.
 - (4) Sarung tangan tanpa jari.
 - (5) Bantalan bahu.
 - (6) Mouth guard atau pelindung gigi.
 - (7) Headgear.
 - (8) Perban
- d) Sebagai tambahan, pemain wanita boleh memakai:
 - (1) Bantalan dada.
 - (2) Celana ketat panjang.
 - (3) Jilbab, selama tidak membahayakan pemain tersebut dan pemain lainnya.
- e) Pemain tidak diperbolehkan memakai:
 - (1) Item apapun yang terdapat darah.
 - (2) Item apapun yang tajam dan kasar.
 - (3) Perhiasan seperti gelang dan kalung.
 - (4) Sarung tangan.

- (5) Item apapun yang diperbolehkan dalam aturan tetapi menurut wasit bisa membahayakan.
- (6) Alat komunikasi
 - f) Wasit memiliki hak untuk memutuskan apakah pakaian pemain berbahaya atau tidak sesuai aturan dan meminta pemain tersebut melepaskannya.
 - g) Wasit tidak diperbolehkan pemain keluar lapangan meninggalkan lapangan untuk mengganti item pakaian kecuali jika pemain mengalami pendarahan.

5) Waktu Pertandingan

- a) Sebuah pertandingan berlangsung dalam 80 menit (dibagi menjadi dua babak, masing-masing 40 menit ditambah waktu yang hilang), kecuali panitia pelaksana telah memutuskan adanya waktu tambahan dalam pertemuan teknik dengan sistem kompetisi knock-out.
- b) Waktu jeda pertandingan (half time) tidak lebih dari 15 menit dan ditentukan oleh panitia pelaksana.
- c) Selama pertandingan wasit tetap menjaga waktu terus berjalan kecuali ada beberapa hal berikut:

- (1) Ada pemain yang mengalami cedera serius.
- (2) Wasit berkonsultasi dengan perangkat pertandingan lainnya.

6) Mencetak Angka

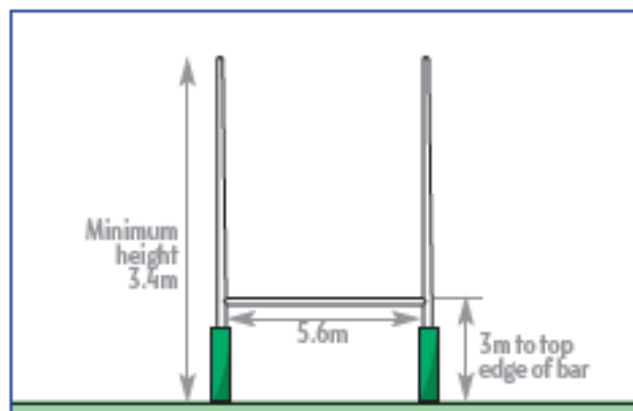
a) *Try* - 5 poin

Try akan mendapat nilai bila bola mendarat melebihi garis gawang lawan. Yang perlu diperhatikan adalah saat melakukan *try* bola tidak dijatuhkan ke tanah,

karena bila itu terjadi maka tidak akan dihitung sebagai sebuah *try*, dan bola akan diberikan kepada lawan. Wasit akan memberikan penalti bila ada pemain yang berkesempatan menciptakan skor tapi dilanggar oleh lawan.

b) *Conversion*/Konversi – 2 poin

Tim yang membuat *try* bisa memperoleh 2 poin lagi bila salah satu pemain yang ditunjuk sebagai penendang berhasil menendang bola melewati palang di antara pos dari tempat pada garis dimana *try* didapat.



Gambar 4. Tiang gawang
Sumber: www.worldrugby.org

c) *Penalti* – 3 poin

Saat mendapatkan hadiah penalti setelah dilanggar lawan, sebuah tim boleh memilih untuk menendang langsung ke gawang. Apabila bola yang ditendang berhasil melewati palang di antara pos maka tim tersebut akan mendapat 3 poin.

d) *Drop Goal* – 3 poin

Drop goal mendapatkan nilai apabila seorang pemain menendang bola saat permainan terbuka dengan cara menjatuhkan bola ke tanah dan melakukan tendangan setengah voli dan bola yang ditendang berhasil melewati palang di antara pos.

7) Pelanggaran

Ketika seorang pemain melakukan pelanggaran maka wasit akan memberikan peringatan, hukuman sementara atau dikeluarkan dari lapangan. Beberapa hal yang bisa menyebabkan pelanggaran di antaranya:

a) Menghalangi.

- (1) Ketika seorang pemain dan lawannya berlari mengejar bola, tidak ada pemain yang diperbolehkan menyerang atau mendorong pemain lainnya kecuali shoulder-to-shoulder.
- (2) Seorang pemain yang offside tidak diperbolehkan menghalangi lawannya dengan sengaja.
- (3) Seorang pemain tidak diperbolehkan mencegah lawannya yang akan melakukan tackle kepada pembawa bola.
- (4) Seorang pemain tidak diperbolehkan mencegah lawan yang memiliki kesempatan untuk memainkan bola, selain dengan cara bersaing untuk mendapatkan penguasaan bola.
- (5) Seorang pemain tidak diperbolehkan dengan sengaja berlari menuju pemain yang berada dalam posisi offside untuk menghalangi pemain lawan.
- (6) Seorang pemain tidak diperbolehkan menghalangi atau mengganggu lawan ketika bola mati.

Tim yang pemainnya melakukan pelanggaran di atas akan diberikan hukuman penalti.

b) Bermain Curang

Seorang pemain tidak diperbolehkan:

- (1) Dengan sengaja melanggar peraturan pertandingan apapun.
- (2) Dengan sengaja memukul, mendorong atau melempar bola dengan tangan dari area permainan.
- (3) Melakukan apapun yang membuat perangkat pertandingan mengganggu lawan telah melakukan pelanggaran.
- (4) Membuang waktu

Tim yang pemainnya melakukan pelanggaran di atas akan diberikan hukuman penalti.

c) Bermain Membahayakan

- (1) Pemain tidak diperbolehkan melakukan apapun yang sembrono dan membahayakan pemain lainnya.
- (2) Pemain tidak diperbolehkan mengusik pemain lainnya baik secara fisik (menggigit, meninju, memukul, menginjak) maupun secara lisan (memaki, mengumpat, menghina).
- (3) Pemain tidak diperbolehkan melakukan tackle secara berbahaya, seperti tackle di atas bahu.
- (4) Pemain tidak diperbolehkan melakukan tackle kepada pemain lawan yang tidak membawa bola.
- (5) Selain dalam situasi scrum, ruck atau maul, pemain yang tidak menguasai bola tidak diperbolehkan memegang, mendorong atau menghalangi lawan yang tidak membawa bola.
- (6) Pemain tidak diperbolehkan menjatuhkan lawan yang membawa bola tanpamencoba memegang tubuh pemain tersebut.
- (7) Pemain tidak diperbolehkan melakukan tackle, serangan, dorongan, tarikan kepada pemain lawan yang kakinya tidak berada di tanah (dalam posisi melayang di udara).
- (8) Pemain tidak diperbolehkan mengangkat pemain lawan dan menjatuhkannya dengan posisi kepala jatuh ke tanah terlebih dahulu.
- (9) Pemain tidak diperbolehkan bermain membahayakan dalam situasi scrum, ruck atau maul.
- (10) Pemain tidak diperbolehkan melakukan balas dendam.
- (11) Pemain tidak diperbolehkan menendang bola yang dipegang pembawa bola.
- (12) Pemain tidak diperbolehkan dengan sengaja menyerang atau menghalangi pemain lawan yang baru saja menendang bola.

Tim yang pemainnya melakukan pelanggaran di atas akan diberikan hukuman penalti.

d) Tindakan yang salah

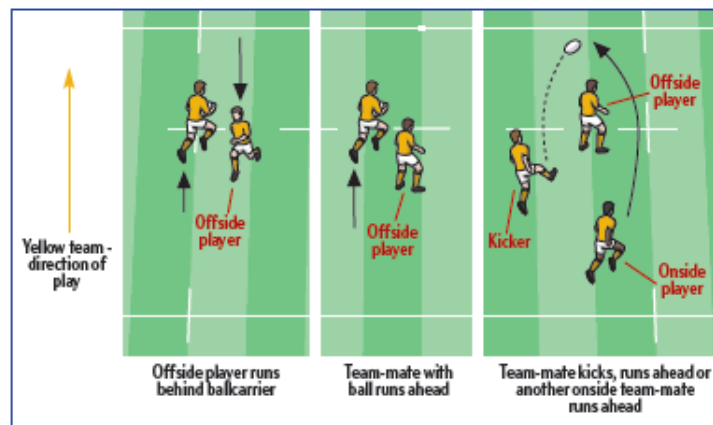
- (1) Pemain tidak diperbolehkan melakukan apapun yang berlawanan dengan semangat sportivitas.
- (2) Pemain harus menghormati segala keputusan dari wasit.

Tim yang pemainnya melakukan pelanggaran di atas akan diberikan hukuman penalti.

e) Kartu Kuning dan Kartu Merah

- (1) Ketika seorang pemain mendapatkan peringatan dan hukuman sementara, wasit akan memberikan kartu kuning. Jika pemain tersebut mendapat kartu kuning lagi, maka pemain tersebut akan dikeluarkan dari permainan. Pemain yang mendapat kartu kuning harus berada di tempat hukuman sampai mendapat instruksi dari wasit untuk bisa kembali melanjutkan permainan.
- (2) Ketika pemain dikeluarkan dari permainan, wasit akan memberikan kartu merah dan pemain tersebut tidak diperbolehkan melanjutkan pertandingan. Pemain yang dikeluarkan dari permainan tersebut tidak boleh diganti pemain lainnya.

8) *Offside dan Onside*



Gambar 5. Posisi *Offside* dan *Onside*
Sumber: www.worldrugby.org

- a) Pemain berada dalam posisi *offside* saat dalam permainan jika pemain tersebut berada di depan teman satu timnya yang membawa bola atau yang terakhir kali memainkannya. Pemain yang *offside* tidak diperbolehkan terbilat dalam permainan, termasuk memainkan bola, melakukan *tackle* dan menghalangi permainan tim lawan.
- b) Pemain bisa berada dalam posisi *offside* di manapun dalam area permainan.
- c) Pemain yang menerima umpan ke depan dengan tidak sengaja dari lawannya tidak dianggap *offside*.
- d) Pemain yang berada dalam posisi *offside* akan diberikan hukuman jika pemain tersebut:
 - (1) Terlibat dalam permainan.
 - (2) Bergerak ke depan atau menuju bola.
 - (3) Berada di depan teman satu timnya yang menendang bola dan tidak segera kembali ke belakang.

- e) Pemain tidak sengaja dianggap *offside* jika pemain tersebut tidak dapat menghindari dari sentuhan bola atau oleh teman satu timnya yang membawa bola.
- f) Pemain yang berada dalam posisi *offside* bisa berubah menjadi *onside* jika:
 - (1) Pemain tersebut:
 - (a) Bergerak di belakang teman satu timnya yang terakhir memainkan bola.
 - (b) Bergerak di belakang teman satu timnya yang *onside*.
 - (2) Teman satu tim dari pemain tersebut yang *onside* bergerak melewati pemain yang berada dalam posisi *offside*.
 - (3) Pemain tim lawan:
 - (a) Membawa bola lima meter
 - (b) Mengoper bola
 - (c) Menendang bola
 - (d) Dengan sengaja menyentuh bola tanpa menguasai bola tersebut.
- 9) *Knock-on*

Bila seorang pemain gagal membawa bola seperti menjatuhkannya ke tanah atau memantulkannya dengan tangan ataupun lengan baik disengaja maupun tidak disengaja sementara bola terus melaju ke depan dan pemain tersebut atau teman satu timnya berusaha mengambil kembali bola tersebut maka hal itu disebut *knock-on*. Hal ini akan mendatangkan hukuman berupa *scrum* kepada tim lawan, dengan begitu terjadi perubahan tim yang memegang bola. *Scrum* dilakukan pada tempat di mana *knock-on* terjadi.

10) Tendangan pembuka

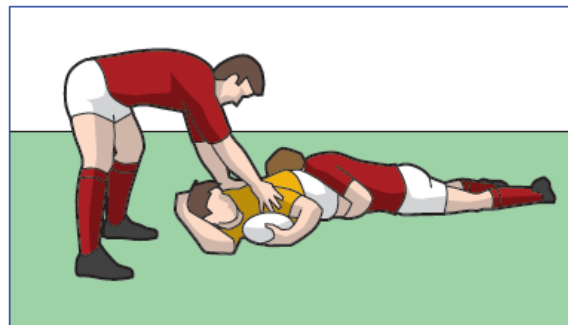
Tiap setengah pertandingan dimulai dengan *drop kick* dari pusat garis tengah. Tim yang tidak menendang bola harus berada 10 meter di belakang bola saat ditendang dan bola harus mencapai 10 meter di depan garis pertahanan lawan sebelum akhirnya menyentuh tanah.



Gambar 6. Tendangan pembuka
Sumber: www.worldrugby.org

11) *Tackle*

Tackle dilakukan untuk menghentikan serangan dari tim yang menguasai bola. *Tackle* hanya boleh dilakukan kepada pemain lawan yang sedang membawa bola. Pemain tidak diperbolehkan melakukan *tackle* ke daerah berbahaya dari pembawa bola, yaitu di atas bahu. Pemain pembawa bola yang telah ditackle dan jatuh ke tanah harus segera melepaskan bola agar bisa dimainkan oleh pemain lainnya.

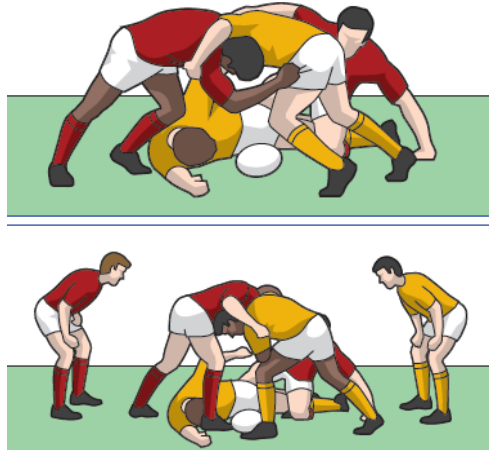


Gambar 7. Posisi *tackle*
Sumber: www.worldrugby.org

12) *Ruck*

Ruck terjadi bila bola berada di tanah dan terdapat satu atau lebih pemain kedua tim berada sangat dekat dengan bola. Pemain tidak boleh menggunakan tangan

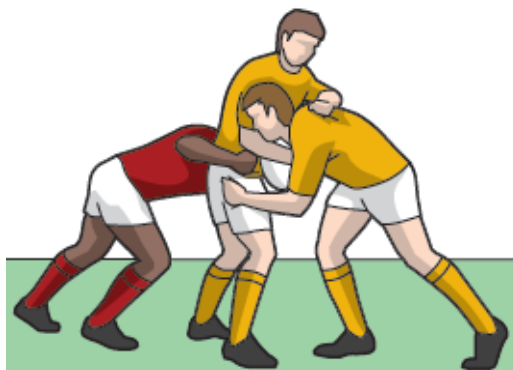
saat *Ruck*, hanya boleh menggunakan kaki untuk memindahkan bola menuju ke kaki pemain paling belakang tim sebelum bola bisa diambil.



Gambar 8. Posisi *ruck*
Sumber: www.worldrugby.org

13) *Maul*

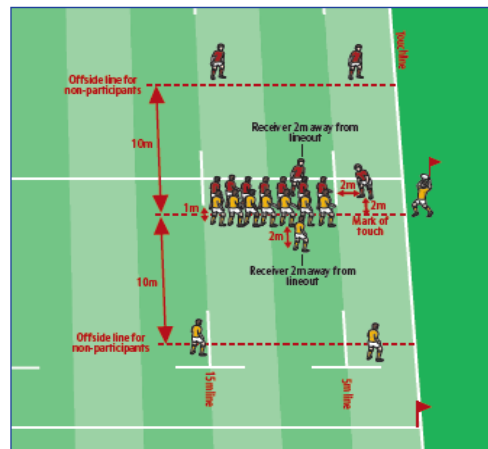
Dikatakan *maul* apabila sang pembawa bola sedang ditahan oleh satu atau lebih pemain lawan dan satu atau lebih rekan satu tim pembawa bola juga ikut terjepit, bola tidak boleh berada di tanah. Tim yang menguasai bola dapat memperluas wilayah dengan menggiring musuh mereka kembali ke garis gawangnya. Bola kemudian dapat dilempar kembali ke belakang melalui para pemain yang sedang *maul* dan akhirnya mencapai pemain yang tidak ikut *maul*, atau seorang pemain dapat meninggalkan *maul* dan berlari membawa bola.



Gambar 9. Posisi *Maul*
Sumber: www.worldrugby.org

14) Lineout

Lineout adalah memulai kembali permainan setelah berada di luar jangkauan (keluar dari lapangan melalui samping lapangan). *Lineout* memusatkan semua pemain depan berada di satu tempat dekat *touch line* sehingga para pemain belakang memiliki sisa lapangan untuk memulai serangan. Kunci dari pemain depan adalah memenangkan penguasaan bola. Para pemain depan berjajar 2 baris sejajar dengan *touch line* dengan jarak 1 meter. *Hooker* melemparkan bola di antara kedua baris pemain. Pemain yang berhasil menangkap bola boleh menjaga bola dan membuat sebuah *maul*, atau melemparkannya ke penerima bola (pemain yang berdiri di *lineout* berikut) yang meneruskannya ke *fly half* di garis belakang dan kemudian mulai membangun serangan ke arah pertahanan lawannya.

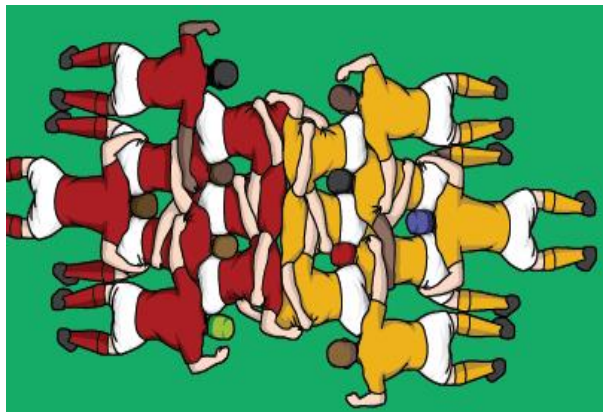


Gambar 10. Posisi lineout
Sumber: www.worldrugby.org

15) Scrum

Scrum artinya memulai kembali pertandingan yang sebelumnya dihentikan oleh adanya pelanggaran kecil (misalnya lemparan ke depan atau *knock-on*) atau bola tidak dapat dimainkan saat *ruck* maupun *maul*. Cara melakukan *scrum* yaitu bola

dilemparkan ke tengah, di antara kedua deretan depan pada titik dimana kedua *hooker* dapat bersaing memperebutkan bola untuk mengembalikan bola kembali ke timnya. Ketika penguasaan bola sudah diamankan, tim tersebut boleh menjaga bola di tanah di dalam *scrum* untuk menjatuhkan lawan ke tanah. Cara yang lain yaitu dengan membawa bola ke belakang pemain yang paling belakang dari *scrum*, bola kembali dilempar ke garis belakang untuk melanjutkan permainan.



Gambar 11. Posisi *scrum*
Sumber: www.worldrugby.org

16) Penalti dan Tendangan Bebas

Pelanggaran yang berarti merugikan pihak lawan akan dihukum dengan tendangan penalti. Bila tempat dijatuhkannya penalti berada dalam jangkauan dengan gawang atau pos, maka tim tersebut biasanya akan menendang bola langsung untuk berusaha mencetak angka. Bola diletakkan di atas tanah dan penendang mencoba untuk menendangnya melalui pos dan melampaui palang. Bila berhasil akan mendapatkan 3 angka. Pilihan lainnya yaitu *scrum*, penalti cepat untuk membawa bola kembali kepada permainan atau menendang bola keluar lapangan mendekati garis *in-line* (tim penendang bola mendapatkan lemparan ke dalam dari arah *line-out*).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian oleh Abiasa Tri Nugraha (2014), “Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Pembelajaran Menggunakan Media Gambar di SMA Negeri se-Kabupaten Bantul”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru pendidikan jasmani terhadap pembelajaran menggunakan media gambar di SMA Negeri se-Kabupaten Bantul. Populasinya adalah semua guru pendidikan jasmani di SMA Negeri se-Kabupaten Bantul yang berjumlah 39 guru dari 18 SMA Negeri di Bantul. Dari hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan menunjukkan bahwa persepsi guru pendidikan jasmani terhadap pembelajaran menggunakan media gambar di SMA Negeri se-Kabupaten Bantul diketahui 12,82% sangat positif, 15,38% positif, 46,15% cukup positif, 20,51% kurang positif dan 5,13% sangat kurang positif terhadap olahraga pilihan tenis meja. Frekuensi terbanyak pada kategori cukup positif yaitu 46,15% sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi guru pendidikan jasmani terhadap pembelajaran menggunakan media gambar di SMA Negeri se-Kabupaten Bantul berada dalam kategori cukup positif.

Penelitian oleh M. Nur Iskandar (2012), “Persepsi Siswa Kelas XI MAN II Yogyakarta Terhadap Pentingnya Pendidikan Jasmani”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa kelas XI MAN II Yogyakarta terhadap pentingnya pendidikan jasmani. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pengambilan datanya menggunakan kuesioner. Populasinya adalah seluruh siswa kelas XI MAN II Yogyakarta sejumlah 228 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas XI MAN II Yogyakarta sebanyak 0

siswa (0%) menyatakan kurang baik, 1 siswa (1,75%) menyatakan cukup baik, 20 siswa (35,09%) menyatakan baik, 36 siswa (36,16%) menyatakan sangat baik. Frekuensi terbanyak pada kategori sangat baik, yaitu sebanyak 36 siswa (36,16%), sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa kelas XI MAN II Yogyakarta terhadap pentingnya pendidikan jasmani sangat baik.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori, persepsi merupakan sebuah proses yang berupa respon terhadap rangsangan atau stimulus dari luar. Respon ini dapat berupa pendapat, tindakan, atau bahkan dalam bentuk penolakan terhadap suatu stimulus. Proses penginderaan hanya merupakan langkah awal proses persepsi, serta penginderaan memberikan gambaran nyata mengenai suatu objek sedangkan persepsi mampu memahami lebih dari gambaran nyata objek tersebut.

Begitu juga pada olahraga Rugby di Universitas Negeri Yogyakarta. Tanpa adanya persepsi yang baik pada olahraga Rugby, para mahasiswa tidak akan bisa memahami olahraga Rugby dengan baik, tetapi jika mahasiswa memiliki persepsi yang baik terhadap olahraga Rugby maka mahasiswa akan mampu memahami olahraga Rugby dan mengubah anggapan-anggapan yang salah selama ini. Selain itu persepsi yang baik berpengaruh juga dalam pembelajaran yang nantinya akan ditempuh. Jadi persepsi juga dapat menentukan hasil dari suatu pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka timbul suatu permasalahan yang perlu diangkat dalam suatu penelitian yang berkaitan dengan persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan satu variabel tanpa membuat perbandingan dengan variabel lainnya. Variabel dalam penelitian ini adalah persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby. Metode yang digunakan adalah survei dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner yang digunakan termasuk *closed-end questionere*, yaitu responden memilih alternatif jawaban yang telah disediakan. Penelitian terhadap persepsi mahasiswa terhadap olahraga Rugby ini sangat dibutuhkan sebagai salah satu dasar untuk memahami olahraga Rugby secara keseluruhan sehingga bisa mengubah pandangan yang salah terkait olahraga Rugby, bisa menjadi salah satu pertimbangan dalam upaya pengembangan olahraga Rugby dan bisa memberikan manfaat terutama bagi mahasiswa ketika mengikuti pembelajaran di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap. Pertama ujicoba instrumen penelitian dilakukan pada bulan September-Oktober 2017. Kedua, pengambilan data penelitian dilakukan pada bulan Februari-Maret 2018.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 130), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 yang menempuh kuliah pada tahun ajaran 2016/2017 di FIK UNY.

Tabel 1. Jumlah Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY Angkatan 2016

No	Prodi	Jumlah
1	Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi	208
2	Pendidikan Kepelatihan Olahraga	127
3	Ilmu Keolahragaan	52
4	Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar	127
	Jumlah Mahasiswa	514

Sumber: Kasubag Kemahasiswaan FIK UNY.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 81), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Dari populasi di atas dapat diambil sampel dengan teknik *proportional simple random sampling*. Cara demikian diambil karena data populasinya adalah homogen, yaitu mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016, dimana semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel dan masing-masing kelompok mahasiswa sudah ditentukan jumlah sampelnya secara proporsional. Menurut Sugiyono (2017: 86), semakin besar

jumlah sampel mendekati populasi, maka peluang kesalahan generalisasi semakin kecil dan sebaliknya semakin kecil jumlah menjauhi populasi, maka semakin besar kesalahan generalisasi. Penentuan sampel menggunakan rumus yang dikembangkan oleh *Yamane* dalam Sugiyono (2017: 84), dengan kesalahan taraf signifikansi 5% dari populasi 514 orang, maka diperoleh sampel 225 responden. Adapun daftar sampel mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 sebagai berikut:

Tabel 2. Sampel Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY Angkatan 2016

No	Prodi	Populasi	Sampel
1	PJKR	208	$208/514 \times 225 = 91,05$ dibulatkan menjadi 91
2	PKO	127	$127/514 \times 225 = 55,60$ dibulatkan menjadi 56
3	IKOR	52	$52/514 \times 225 = 22,36$ dibulatkan menjadi 22
4	PJSD	127	$127/514 \times 225 = 55,60$ dibulatkan menjadi 56
	Jumlah	514	225

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 99) variabel penelitian adalah gejala yang bervariasi, yang menjadi objek penelitian. Dalam penelitian ini variabel penelitiannya adalah variabel tunggal yaitu tentang persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby. Persepsi merupakan sebuah proses yang berupa respon terhadap rangsangan atau stimulus dari luar. Respon ini dapat berupa pendapat, tindakan, atau bahkan dalam bentuk penolakan terhadap suatu stimulus. Proses penginderaan hanya merupakan langkah awal proses persepsi, serta penginderaan memberikan gambaran nyata mengenai suatu objek sedangkan

persepsi mampu memahami lebih dari gambaran nyata objek tersebut. Proses terbentuknya persepsi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: Faktor internal yang terdiri atas motif, minat, harapan, sikap, pengetahuan dan pengalaman dan faktor eksternal yang terdiri atas objek, stimulus dan situasi.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Pengumpulan data dilakukan dengan mendatangi langsung responden/mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 dengan membagikan angket serta menjelaskan tata cara pengisian kuesioner, yaitu responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan pada lembar jawaban. Setelah dijawab, lembar jawaban dikumpulkan kemudian dianalisis.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini berupa kuesioner yang berisi tentang pernyataan-pernyataan yang terkait persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby. Menurut Arikunto (2006: 151), kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal yang dia ketahui.

Penyusunan instrumen disusun dengan memperhatikan adanya beberapa tahapan atau langkah-langkah yang akan dilewati. Ditegaskan oleh Hadi (1991: 7) ada tiga langkah yang harus diperhatikan atau disusun untuk menyusun sebuah instrumen. Ketiga langkah tersebut terdiri dari: 1) mendefinisikan konstruk; 2) menyidik faktor; dan 3) menyusun butir-butir pernyataan.

Pada penelitian ini langkah-langkah yang akan digunakan untuk menyusun instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Mendefinisikan konstrak adalah suatu tahapan yang bertujuan untuk memberikan batasan arti dari konstrak yang akan diteliti. Konstrak dalam penelitian ini adalah persepsi yang didefinisikan sebagai sebuah proses yang berupa respon terhadap rangsangan atau stimulus dari luar. Respon ini dapat berupa pendapat, tindakan, atau bahkan dalam bentuk penolakan terhadap suatu stimulus. Proses penginderaan hanya merupakan langkah awal proses persepsi, serta penginderaan memberikan gambaran nyata mengenai objek sedangkan persepsi mampu memahami lebih dari gambaran nyata objek tersebut.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah suatu tahapan yang bertujuan untuk memenuhi faktor-faktor yang diidentifikasi dan kemudian diyakini menjadi komponen dari konstrak yang diteliti. Berdasarkan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby yaitu: Pertama, Faktor internal; yang meliputi a) Motif, b) Minat, c) Harapan, d) Sikap, e) Pengetahuan, dan f) Pengalaman. Kedua, Faktor eksternal; yang meliputi a) Objek, b) Stimulus, dan c) Situasi.

c. Menyusun Butir-butir Pernyataan

Untuk menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor tersebut di atas dijabarkan menjadi kisi-kisi angket. Setelah itu dikembangkan dalam butir-butir pernyataan.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016

Variabel	Faktor	Indikator	Sub-Indikator	No. butir		Jumlah	
				+	-		
Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahra gan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby	Internal	Motif	•Memiliki keinginan mengetahui olahraga Rugby	1,		8	
			•Memiliki keinginan mencari pengalaman	2			
			•Memiliki keinginan menjaga kondisi fisik	3			
			•Memiliki keinginan menambah teman	4			
			•Memiliki keinginan menunjukkan eksistensi	8	5, 6, 7		
		Minat	•Memiliki ketertarikan terhadap olahraga Rugby	10, 11	9	3	
		Harapan	•Memiliki harapan olahraga Rugby di UNY bisa berkembang	12		5	
			•Memiliki harapan untuk berprestasi bersama Rugby UNY	13			
			•Memiliki harapan olahraga Rugby termasuk dalam mata kuliah pilihan	14, 15, 16			
		Sikap	•Memiliki penilaian terhadap olahraga Rugby	18, 20, 22	17,19, 21, 23	7	
		Pengeta huan	•Memiliki pengetahuan tentang karakteristik olahraga Rugby	24, 25, 26, 28, 29	27	6	
		Penga laman	•Memiliki pengalaman bermain Rugby	30, 31		4	
			•Memiliki pengalaman dikenalkan dengan olahraga Rugby	32	33		
		Eksternal	Objek	•Mengetahui olahraga Rugby di UNY	34, 36	35	3
			Stimu lus	•Mendapat pengaruh dari orang lain	37	39	3
•Mendapat pengaruh dari luar	38						
Situas i	•Memiliki latar belakang sosial yang mendukung		40, 41		3		
	•Memiliki lingkungan sosial yang mendukung		42				
TOTAL				30	12	42	

Kuesioner dalam penelitian ini berupa pernyataan-pernyataan tentang analisis persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby. Dilihat dari sudut pandang cara menjawabnya termasuk kuesioner tertutup. Sementara skor yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan Skala *Likert*. Skala *Likert* mempunyai lima jawaban, yaitu: sangat setuju/selalu, setuju/sering, ragu-ragu/kadang-kadang, tidak setuju/jarang dan sangat tidak setuju/tidak pernah. Alternatif jawaban ragu-ragu dihilangkan agar jawaban lebih optimal, sehingga terdapat empat alternatif jawaban yang disediakan. Pemberian skor terhadap masing-masing jawaban sebagai berikut:

Tabel 4. Skor Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian

Alternatif jawaban	Skor	
	(+)	(-)
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

Hadi (1991: 20) menjelaskan bahwa modifikasi Skala *Likert* dengan meniadakan kategori jawaban yang di tengah berdasarkan tiga alasan, yaitu:

- 1) Kategori ragu-ragu (*undecided*) mempunyai arti ganda dan bisa diartikan belum dapat memutuskan dan memberi jawaban (menurut konsep aslinya).
- 2) Kategori di tengah akan menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah (*central tendency effect*), terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas arah kecenderungan jawabannya.
- 3) Kategori kecenderungan SS – S – TS - STS adalah terutama untuk melihat kecenderungan pendapat responden, ke arah selalu atau ke arah tidak pernah.

Kategori jawaban di tengah akan menghilangkan banyak data penelitian sehingga mengurangi banyak informasi yang dapat dijangkau dari responden.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen maka diperlukan uji coba angket pada mahasiswa FIK UNY angkatan 2016. Menurut Arikunto (2006: 167), tujuan uji coba angket adalah untuk:

- a) Mengetahui tingkat keterpahaman instrumen, apakah responden tidak memenuhi kesulitan dalam menangkap maksud peneliti.
- b) Mengetahui teknik paling efektif.
- c) Memperkirakan waktu yang dibutuhkan responden dalam mengisi kuesioner.

Menurut Arikunto (2002: 185), subjek ujicoba dapat diambil sejumlah antara 25-40 responden, suatu jumlah yang sudah memungkinkan pelaksanaan dan analisisnya. Maka dari itu akan dilakukan ujicoba instrumen terhadap 40 responden mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 yang bukan merupakan subjek penelitian. Berikut ini adalah responden yang menjadi sasaran ujicoba:

Tabel 5. Responden Ujicoba Instrumen

No	Prodi	Populasi	Responden
1	PJKR	208	$208/514 \times 40 = 16,18$ dibulatkan menjadi 16
2	PKO	127	$127/514 \times 40 = 9,88$ dibulatkan menjadi 10
3	IKOR	52	$52/514 \times 40 = 4,04$ dibulatkan menjadi 4
4	PJSD	127	$127/514 \times 40 = 9,88$ dibulatkan menjadi 10
	Jumlah	514	40

Untuk mengetahui apakah butir-butir yang tertera di dalam angket sudah memadai dan cocok dengan keadaan di lapangan maka perlu dilakukan hal-hal berikut:

a. Uji Validitas

Dikatakan dalam Arikunto (2006: 168), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Pembuktian validitas ini untuk mengetahui apakah instrumen yang sudah dikonsultasikan dengan *Expert Judgement* ini mampu mengukur apa yang hendak diukur. Untuk mengukur validitas angket yang digunakan sebagai instrument ini menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 23 for Windows Evaluation Version*.

Menurut Sugiyono (2010: 455) butir angket yang sah atau valid apabila mempunyai harga hitung $> r$ tabel pada taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan $N=40$ ($N=$ jumlah responden ujicoba), instrumen dikatakan valid apabila r hitung $\geq r$ tabel.

Uji validitas yang digunakan terhadap instrumen ini adalah validitas internal berupa validitas butir soal. Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal yang digunakan sah atau valid. Dari hasil ujicoba instrumen yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat 10 butir pernyataan yang gugur, sehingga butir pernyataan yang sah sejumlah 32 butir. Hasil selengkapnya disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Sub-Indikator	No. butir		Jumlah
				+	-	
Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby	Internal	Motif	•Memiliki keinginan mengetahui olahraga Rugby	1		4
			•Memiliki keinginan mencari pengalaman	2		
			•Memiliki keinginan menjaga kondisi fisik	3		
			•Memiliki keinginan menunjukkan eksistensi	4		
		Minat	•Memiliki ketertarikan terhadap olahraga Rugby	6, 7	5	3
		Harapan	•Memiliki harapan olahraga Rugby di UNY bisa berkembang	8		5
			•Memiliki harapan untuk berprestasi bersama Rugby UNY	9		
			•Memiliki harapan olahraga Rugby termasuk dalam mata kuliah pilihan	10, 11, 12		
		Sikap	•Memiliki penilaian terhadap olahraga Rugby	13, 14, 16	15, 17	5
		Pengetahuan	•Memiliki pengetahuan tentang karakteristik olahraga Rugby	18, 19, 21, 22	20	5
	Pengalaman	•Memiliki pengalaman bermain Rugby	23, 24		3	
		•Memiliki pengalaman dikenalkan dengan olahraga Rugby	25			
	Eksternal	Objek	•Mengetahui olahraga Rugby di UNY	26	27	2
		Stimulus	•Mendapat pengaruh dari orang lain	28		3
•Mendapat pengaruh dari luar			29	30		
Situasi		•Memiliki latar belakang sosial yang mendukung	31		2	
	•Memiliki lingkungan sosial yang mendukung	32				
TOTAL				26	6	32

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. (Arikunto, 2002: 155).

Untuk penghitungan keterandalan instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dan dihitung dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 23 for Windows*

Evaluation Version. Hasil perhitungan dengan rumus di atas kemudian akan diinterpretasikan dengan tingkat keterandalan dari instrumen dengan patokan dari Arikunto (2006:171) sebagai berikut:

Tabel 7. Interpretasi Koefisien Reliabilitas Instrumen

Koefisien Alpha	Interpretasi
Antara 0,8000-1,000	Sangat tinggi
Antara 0,600-0,799	Tinggi
Antara 0,400-0,599	Cukup
Antara 0,200-0,399	Rendah
Antara 0,000-0,199	Sangat rendah

Berdasarkan analisis terhadap hasil ujicoba instrumen angket menunjukkan bahwa instrumen reliabel dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,851.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan analisis deskriptif atau statistik deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2006: 21), statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum.

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui tingkat persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta terhadap olahraga Rugby adalah: skoring jawaban subyek, tabulasi data, menskor total jawaban, menghitung persentase dan menyusun peringkat persentase persepsi mahasiswa menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Menurut (Masidjo, 1995: 153) Penilaian Acuan Patokan (PAP) adalah suatu penilaian yang membandingkan perolehan skor individu yang seharusnya atau idealnya dicapai oleh individu.

Untuk memberikan makna skor yang ada, dibuat kategori-kategori atau kelompok yaitu: sangat positif, positif, cukup positif, kurang positif, dan sangat kurang positif. Pengkategorian itu menggunakan rata-rata ideal (M_i) dan standar deviasi ideal (SD_i), dengan pengkategorian sebagai berikut:

Tabel 8. Norma Penilaian

No	Rentang Norma	Kategori
1	$X \geq M_i + 1,5 SD_i$	Sangat Positif
2	$M_i + 0,5 SD_i \leq X < M_i + 1,5 SD_i$	Positif
3	$M_i - 0,5 SD_i \leq X < M_i + 0,5 SD_i$	Cukup Positif
4	$M_i - 1,5 SD_i \leq X < M_i - 0,5 SD_i$	Kurang Positif
5	$X < M_i - 1,5 SD_i$	Sangat Kurang Positif

(Sugiyono, 2006: 22)

Keterangan

M_i = Rata-rata Ideal

X = Jumlah Subyek

SD_i = Standar Deviasi Ideal

Pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dapat dilakukan dengan cara berikut:

- Mencari skor maksimal, yaitu skor yang mungkin dicapai responden jika semua soal dapat dijawab dengan benar: $4 \times 32 = 128$
- Mencari rata-rata ideal dengan rumus:
Rata-rata ideal = $\frac{1}{2} \times$ skor maksimal
Rata-rata ideal = $\frac{1}{2} \times 128 = 64$
- Mencari simpangan baku (s) ideal dengan rumus:
 s ideal = $\frac{1}{3} \times$ rata-rata ideal
 s ideal = $\frac{1}{3} \times 64 = 21.334$
- Menyusun pedoman konversi.

Rumus mencari persentase tingkat persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby menurut Sudijono (2006: 43) yaitu:

$$p = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

p = Persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah Subjek

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Pengambilan data menggunakan kuesioner dilaksanakan pada bulan Maret 2018 yang dengan jumlah responden 225 mahasiswa FIK UNY. Sementara ujicoba instrumen dilaksanakan pada mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 pada bulan September-Oktober 2017 kepada mahasiswa yang bukan merupakan subjek penelitian sejumlah 40 responden.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Deskripsi data hasil penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby yang diungkapkan dengan 32 butir pernyataan dalam kuesioner yang terdiri dari faktor internal dan eksternal.

Hasil analisis data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby yang diperoleh dari hasil pengolahan data dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 23 for Windows Evaluation Version* dan Microsoft Excel menunjukkan bahwa skor terendah (minimum) 63,00, skor tertinggi (maximum) 120,00, rerata (mean) 89,5067, standar deviasi (std. deviation) 10,39880. Hasil analisis data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 9. Deskripsi Statistik Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby

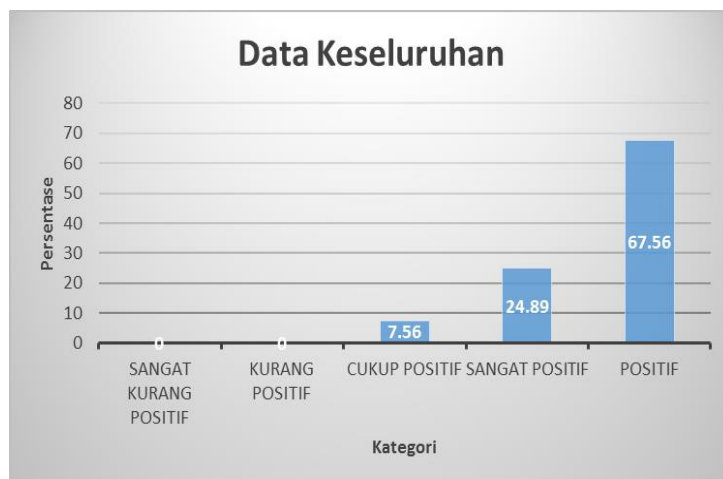
Statistik	
N	225
Mean	89,5067
Median	90,0000
Modus	86,00
Std. Deviation	10,39880
Minimum	63,00
Maximum	120,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby

Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
$X \geq 96,001$	Sangat Positif	56	24,89
$74,667 \leq X < 96,001$	Positif	152	67,56
$53,333 \leq X < 74,667$	Cukup Positif	17	7,55
$31,999 \leq X < 53,333$	Kurang Positif	0	0
$X < 31,999$	Sangat Kurang Positif	0	0
Jumlah		225	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby disajikan pada diagram berikut ini:



Gambar 12. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby

Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby yang berada pada kategori sangat positif sebesar 24,89%, positif sebesar 67,56%, cukup positif sebesar 7,56%, kurang positif sebesar 0% dan sangat kurang positif sebesar 0%.

Secara rinci, persentase tingkat persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby berdasarkan masing-masing indikator dari faktor internal dan eksternal dijelaskan sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari faktor internal yang terdiri atas motif, minat, harapan, sikap, pengetahuan, dan pengalaman akan dijelaskan satu per satu sebagai berikut:

a) Motif

Penghitungan data yang mendeskripsikan persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator motif dengan jumlah sampel 225 sebagai berikut:

Tabel 11. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Motif

Statistik			
Mean	11,7511	Mean ideal	8,00
Std. Deviation	2,13188	SD ideal	2,667
Minimum	5,00		
Maximum	16,00		

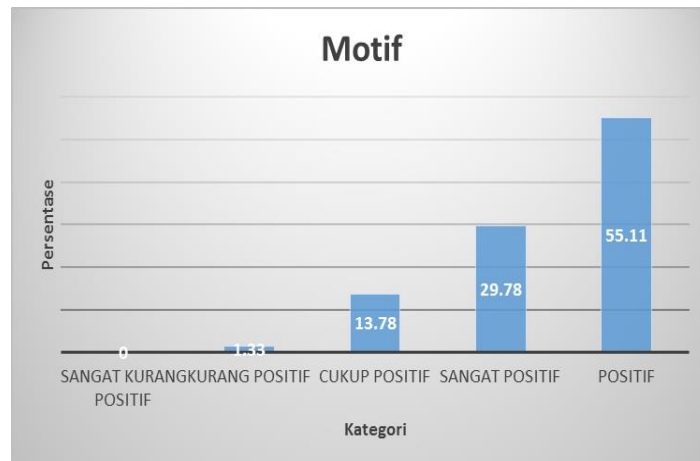
Dari analisis deskriptif di atas menunjukkan bahwa skor terendah (minimum) 5,00, skor tertinggi (maximum) 16,00, rerata (mean) 11,7511 dan standar deviasi (std. deviation) 2,13188.

Apabila ditampilkan dalam bentuk tabel, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator motif disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 12. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Motif

Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
$X \geq 12,0005$	Sangat Positif	67	29,78
$9,3335 \leq X < 12,0005$	Positif	124	55,11
$6,6665 \leq X < 9,3335$	Cukup Positif	31	13,78
$3,995 \leq X < 6,6665$	Kurang Positif	3	1,33
$X < 3,995$	Sangat Kurang Positif	0	0
Jumlah		225	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator motif disajikan pada diagram berikut ini:



Gambar 13. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Motif

Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator motif yang berada pada kategori sangat positif sebesar 29,78%, positif sebesar 55,11%, cukup positif sebesar 13,78%, kurang positif sebesar 1,33% dan sangat kurang positif sebesar 0%.

b) Minat

Penghitungan data yang mendeskripsikan persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator minat dengan jumlah sampel 225 sebagai berikut:

Tabel 13. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Minat

Statistik			
Mean	7,9956	Mean ideal	6,00
Std. Deviation	1,53384	SD ideal	2,00
Minimum	4,00		
Maximum	12,00		

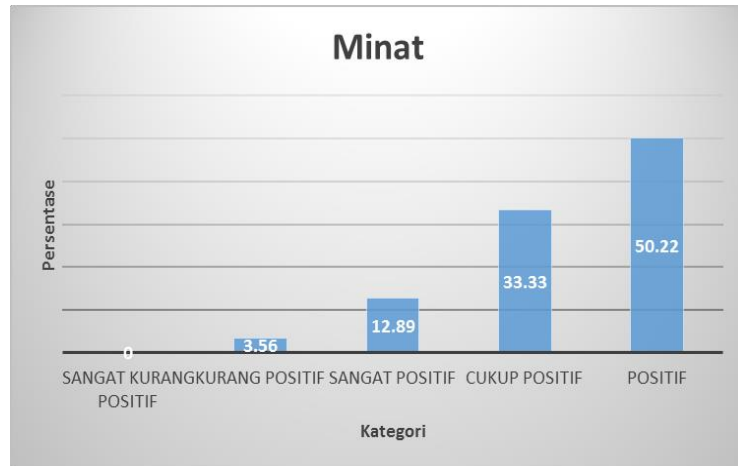
Dari analisis deskriptif di atas menunjukkan bahwa skor terendah (minimum) 4,00, skor tertinggi (maximum) 12,00, rerata (mean) 7,9956 dan standar deviasi (std. deviation) 1,53384.

Apabila ditampilkan dalam bentuk tabel, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator minat disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 14. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Minat

Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
$X \geq 9$	Sangat Positif	29	12,89
$7 \leq X < 9$	Positif	113	50,22
$5 \leq X < 7$	Cukup Positif	75	33,33
$3 \leq X < 5$	Kurang Positif	8	3,56
$X < 3$	Sangat Kurang Positif	0	0
Jumlah		225	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator minat disajikan pada diagram berikut ini:



Gambar 14. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Minat

Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator minat yang berada pada kategori sangat positif sebesar 12,89%, positif sebesar 50,22%, cukup positif sebesar 33,33%, kurang positif sebesar 3,56% dan sangat kurang positif sebesar 0%.

c) Harapan

Penghitungan data yang mendeskripsikan persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator harapan dengan jumlah sampel 225 adalah sebagai berikut:

Tabel 15. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Harapan

Statistik			
Mean	16,2400	Mean ideal	10,00
Std. Deviation	2,16407	SD ideal	3,334
Minimum	10,00		
Maximum	20,00		

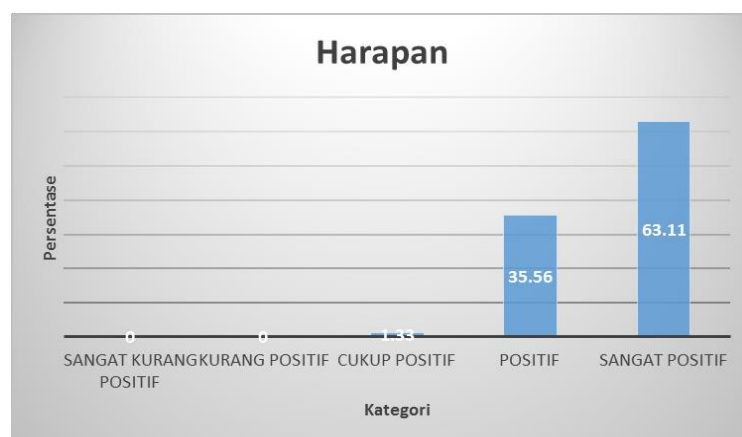
Dari analisis deskriptif di atas menunjukkan bahwa skor terendah (minimum) 10,00, skor tertinggi (maximum) 20,00, rerata (mean) 16,2400 dan standar deviasi (std. deviation) 2,16407.

Apabila ditampilkan dalam bentuk tabel, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator harapan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 16. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Harapan

Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
$X \geq 15,001$	Sangat Positif	142	63,11
$11,667 \leq X < 15,001$	Positif	80	35,56
$8,333 \leq X < 11,667$	Cukup Positif	3	1,33
$4,999 \leq X < 8,333$	Kurang Positif	0	0
$X < 4,999$	Sangat Kurang Positif	0	0
Jumlah		225	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator harapan adalah berikut ini:



Gambar 15. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Harapan

Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator harapan yang berada pada kategori sangat positif sebesar 63,11%, positif sebesar 35,56%, cukup positif sebesar 1,33%, kurang positif sebesar 0% dan sangat kurang positif sebesar 0%.

d) Sikap

Penghitungan data yang mendeskripsikan persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator sikap dengan jumlah sampel 225 sebagai berikut:

Tabel 17. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Sikap

Statistik			
Mean	14,4711	Mean ideal	10,00
Std. Deviation	1,92964	SD ideal	3,334
Minimum	8,00		
Maximum	20,00		

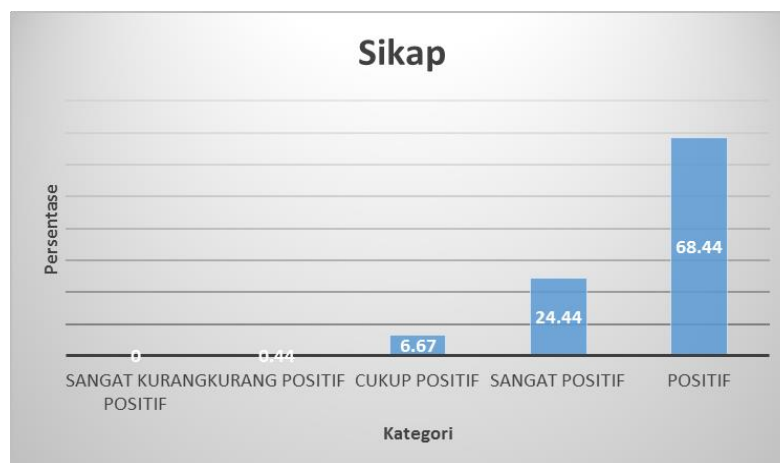
Dari analisis deskriptif di atas menunjukkan bahwa skor terendah (minimum) 8,00, skor tertinggi (maximum) 20,00, rerata (mean) 14,4711 dan standar deviasi (std. deviation) 1,92964.

Apabila ditampilkan dalam bentuk tabel, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator sikap disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 18. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Sikap

Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
$X \geq 15,001$	Sangat Positif	55	24,45
$11,667 \leq X < 15,001$	Positif	154	68,44
$8,333 \leq X < 11,667$	Cukup Positif	15	6,67
$4,999 \leq X < 8,333$	Kurang Positif	1	0,44
$X < 4,999$	Sangat Kurang Positif	0	0
Jumlah		225	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator sikap disajikan pada diagram berikut ini:



Gambar 16. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Sikap

Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator sikap termasuk kategori sangat positif sebesar 24,44%, positif sebesar 68,44%, cukup positif sebesar 6,67%, kurang positif sebesar 0,44% dan sangat kurang positif sebesar 0%.

e) Pengetahuan

Penghitungan data yang mendeskripsikan persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator pengetahuan dengan jumlah sampel 225 sebagai berikut:

Tabel 19. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Pengetahuan

Statistik			
Mean	12,3067	Mean ideal	10,00
Std. Deviation	1,89906	SD ideal	3,334
Minimum	7,00		
Maximum	17,00		

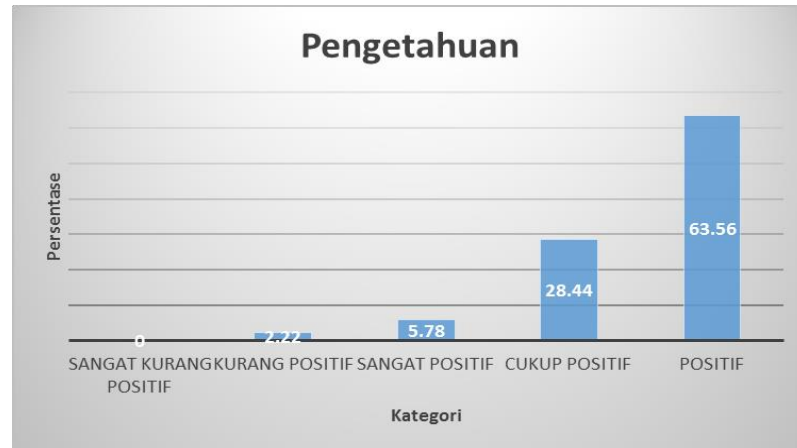
Dari analisis deskriptif di atas menunjukkan bahwa skor terendah (minimum) 7,00, skor tertinggi (maximum) 17,00, rerata (mean) 12,3067 dan standar deviasi (std. deviation) 1,89906.

Apabila ditampilkan dalam bentuk tabel, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator pengetahuan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 20. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Pengetahuan

Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
$X \geq 15,001$	Sangat Positif	13	5,78
$11,667 \leq X < 15,001$	Positif	143	63,60
$8,333 \leq X < 11,667$	Cukup Positif	64	28,40
$4,999 \leq X < 8,333$	Kurang Positif	5	2,22
$X < 4,999$	Sangat Kurang Positif	0	0
Jumlah		225	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator pengetahuan adalah berikut ini:



Gambar 17. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Pengetahuan

Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator pengetahuan yang berada pada kategori sangat positif sebesar 5,78%, positif sebesar 63,56%, cukup positif sebesar 28,44%, kurang positif sebesar 2,22% dan sangat kurang positif sebesar 0%.

f) Pengalaman

Penghitungan data yang mendeskripsikan persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator pengalaman dengan jumlah sampel 225 sebagai berikut:

Tabel 21. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Pengalaman

Statistik			
Mean	6,3867	Mean ideal	6,00
Std. Deviation	2,00152	SD ideal	2,00
Minimum	3,00		
Maximum	12,00		

Dari analisis deskriptif di atas menunjukkan bahwa skor terendah (minimum) 3,00, skor tertinggi (maximum) 12,00, rerata (mean) 6,3867 dan standar deviasi (std. deviation) 2,00152.

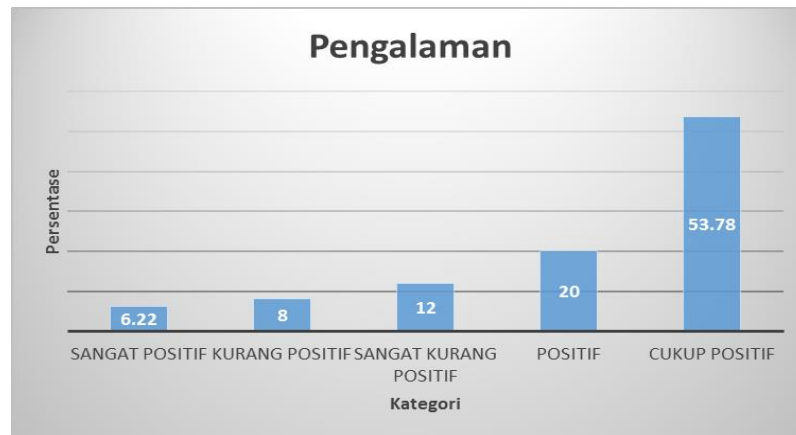
Apabila ditampilkan dalam bentuk tabel, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator pengalaman disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 22. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Pengalaman

Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
$X \geq 9$	Sangat Positif	14	6,22
$7 \leq X < 9$	Positif	45	20
$5 \leq X < 7$	Cukup Positif	121	53,8
$3 \leq X < 5$	Kurang Positif	18	8
$X < 3$	Sangat Kurang Positif	27	12
Jumlah		225	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016

terhadap Olahraga Rugby dari indikator pengalaman disajikan pada diagram berikut ini:



Gambar 18. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Pengalaman

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator pengalaman yang berada pada kategori sangat positif sebesar 6,22%, positif sebesar 20%, cukup positif sebesar 53,78%, kurang positif sebesar 8% dan sangat kurang positif sebesar 12%.

b. Faktor Eksternal

Persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari faktor eksternal yang terdiri atas objek, stimulus dan situasi akan dijelaskan sebagai berikut:

a) Objek

Penghitungan data yang mendeskripsikan persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator objek dengan jumlah sampel 225 sebagai berikut:

Tabel 23. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Objek

Statistik			
Mean	5,7289	Mean ideal	4,00
Std. Deviation	1,09067	SD ideal	1,334
Minimum	2,00		
Maximum	8,00		

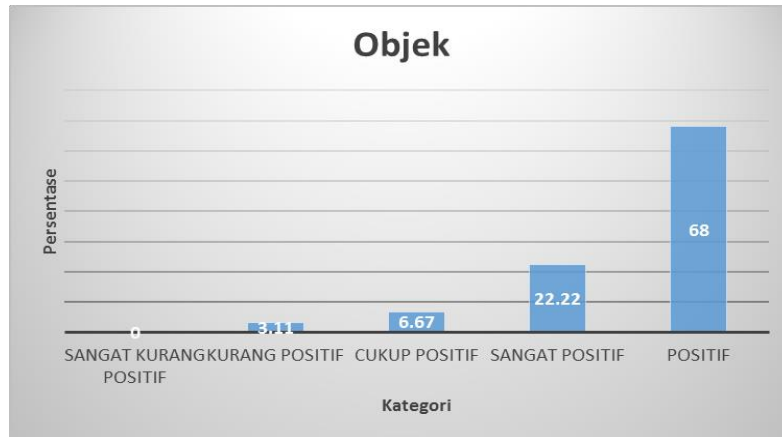
Dari analisis deskriptif di atas menunjukkan bahwa skor terendah (minimum) 2,00, skor tertinggi (maximum) 8,00, rerata (mean) 5,7289 dan standar deviasi (std. deviation) 1,09067.

Apabila ditampilkan dalam bentuk tabel, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator objek disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 24. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Objek

Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
$X \geq 6,001$	Sangat Positif	50	22,22
$4,667 \leq X < 6,001$	Positif	153	68
$3,333 \leq X < 4,667$	Cukup Positif	15	6,67
$1,999 \leq X < 3,333$	Kurang Positif	7	3,11
$X < 1,999$	Sangat Kurang Positif	0	0
Jumlah		225	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator objek disajikan pada diagram berikut ini:



Gambar 19. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Objek

Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator objek termasuk kategori sangat positif sebesar 22,22%, positif sebesar 68%, cukup positif sebesar 6,67%, kurang positif sebesar 3,11% dan sangat kurang positif sebesar 0%.

b) Stimulus

Penghitungan data yang mendeskripsikan persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator stimulus dengan jumlah sampel 225 sebagai berikut:

Tabel 25. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Stimulus

Statistik			
Mean	8,1200	Mean ideal	6,00
Std. Deviation	1,51740	SD ideal	2,00
Minimum	3,00		
Maximum	12,00		

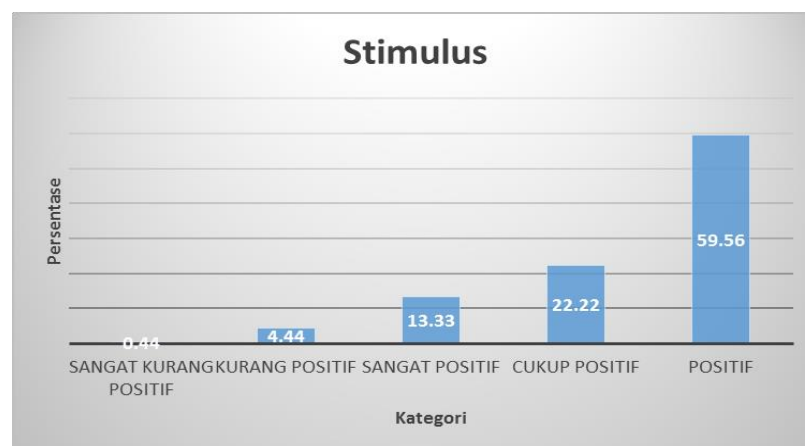
Dari analisis deskriptif di atas menunjukkan bahwa skor terendah (minimum) 3,00, skor tertinggi (maximum) 12,00, rerata (mean) 8,1200 dan standar deviasi (std. deviation) 1,51740.

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator stimulus disajikan pada tabel ini:

Tabel 26. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Stimulus

Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
$X \geq 9$	Sangat Positif	30	13,34
$7 \leq X < 9$	Positif	134	59,56
$5 \leq X < 7$	Cukup Positif	50	22,22
$3 \leq X < 5$	Kurang Positif	10	4,44
$X < 3$	Sangat Kurang Positif	1	0,44
Jumlah		225	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator stimulus disajikan pada diagram ini:



Gambar 20. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Stimulus

Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator stimulus yang berada pada kategori sangat positif sebesar 13,33%, positif sebesar 59,56%, cukup positif sebesar 22,22%, kurang positif sebesar 4,44% dan sangat kurang positif sebesar 0%.

c) Situasi

Penghitungan data yang mendeskripsikan persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator situasi dengan jumlah sampel 225 sebagai berikut:

Tabel 27. Analisis Deskriptif Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Situasi

Statistik			
Mean	6,5067	Mean ideal	4,00
Std. Deviation	0,96880	SD ideal	1,334
Minimum	3,00		
Maximum	8,00		

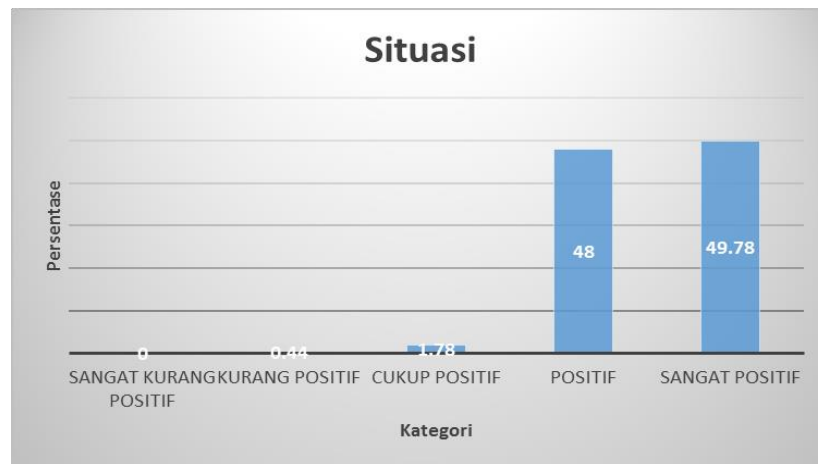
Dari analisis deskriptif di atas menunjukkan bahwa skor terendah (minimum) 3,00, skor tertinggi (maximum) 8,00, rerata (mean) 6,5067 dan standar deviasi (std. deviation) 0,96880.

Apabila ditampilkan dalam bentuk tabel, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator situasi disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 28. Hasil Penilaian Tingkat Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Situasi

Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
$X \geq 6,001$	Sangat Positif	112	49,78
$4,667 \leq X < 6,001$	Positif	108	48
$3,333 \leq X < 4,667$	Cukup Positif	4	1,78
$1,999 \leq X < 3,333$	Kurang Positif	1	0,44
$X < 1,999$	Sangat Kurang Positif	0	0
Jumlah		225	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator situasi disajikan pada diagram berikut ini:



Gambar 21. Diagram Persepsi Mahasiswa FIK UNY Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby Dari Indikator Situasi

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby dari indikator situasi yang berada pada kategori sangat positif sebesar 49,78%, positif sebesar 48%, cukup positif sebesar 1,78%, kurang positif sebesar 0,44% dan sangat kurang positif sebesar 0%.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby. Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby berada dalam kategori sangat positif sebesar 24,89%, positif sebesar 67,56%, cukup positif sebesar 7,56%, kurang positif sebesar 0% dan sangat kurang positif sebesar 0%.

Faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby terdiri dari dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam individu, meliputi: Motif, minat, harapan, sikap, pengetahuan dan pengalaman. Secara rinci akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Motif

Motif berarti dorongan dari dalam diri manusia untuk melakukan sesuatu. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby dari indikator motif dengan frekuensi terbanyak berada dalam kategori positif sebesar 55.11%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor motif memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap persepsi mahasiswa terhadap olahraga Rugby. Motif berarti dorongan dari dalam diri manusia untuk melakukan sesuatu. Dalam hal ini bisa diketahui bahwa banyak mahasiswa terdorong untuk belajar dan mengetahui olahraga Rugby.

b. Minat

Minat yaitu rasa ketertarikan seseorang terhadap sesuatu hal. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby dari indikator minat dengan frekuensi terbanyak berada dalam kategori positif sebesar 50,22%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor minat bisa mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap olahraga Rugby. Faktor minat terhadap olahraga Rugby ini bisa disebabkan karena rasa ingin tahu dan tertarik terhadap olahraga Rugby yang bagi sebagian besar orang Indonesia belum begitu dikenal. Apalagi para mahasiswa sudah dikenalkan secara singkat dengan olahraga Rugby ketika pertama kali masuk ke kampus, terutama dalam masa orientasi studi dan pengenalan kampus.

c. Harapan

Harapan, yaitu keinginan yang ingin dicapai seseorang terhadap sesuatu objek. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby dari indikator harapan dengan frekuensi terbanyak berada dalam kategori sangat positif sebesar 63,11%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor harapan sangat mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap olahraga Rugby. Hal ini bisa dipahami karena memang sebagian besar mahasiswa yang sudah mengetahui olahraga Rugby memiliki harapan tertentu terhadap olahraga Rugby terutama harapan untuk berprestasi.

d. Sikap

Sikap, yaitu reaksi, pandangan atau perilaku seseorang terhadap suatu objek. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby dari indikator sikap dengan frekuensi terbanyak berada dalam kategori positif sebesar 68,44%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor sikap berpengaruh terhadap persepsi mahasiswa terhadap olahraga Rugby. Hal ini bisa diakibatkan karena sebagian besar mahasiswa memiliki pandangan yang berbeda terhadap olahraga Rugby.

e. Pengetahuan

Pengetahuan, yaitu hasil yang diperoleh seseorang setelah melakukan fokus penginderaan terhadap suatu objek. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby dari indikator pengetahuan dengan frekuensi terbanyak berada dalam kategori positif sebesar 63,56%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor pengetahuan cukup mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap olahraga Rugby. Hal ini bisa disebabkan karena sebagian besar mahasiswa memiliki pengetahuan yang berbeda tentang olahraga Rugby, seperti sejarah olahraga Rugby jenis-jenis Rugby, peraturan dalam olahraga Rugby dan teknik-teknik yang digunakan dalam olahraga Rugby.

f. Pengalaman

Pengalaman, yaitu kejadian yang pernah dialami oleh seseorang terkait dengan suatu objek atau hal tertentu. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby dari

indikator pengalaman dengan frekuensi terbanyak berada dalam kategori cukup positif sebesar 53,78%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor pengalaman cukup mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap olahraga Rugby. Hal ini bisa disebabkan karena sebagian mahasiswa memiliki pengalaman secara langsung bermain Rugby dalam jangka waktu yang lama sebelumnya.

Sementara faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu, meliputi: Objek, stimulus dan situasi. Secara rinci akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Objek

Objek, yaitu suatu hal yang menjadi fokus perhatian. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby dari indikator objek dengan frekuensi terbanyak berada dalam kategori positif sebesar 68%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor objek berpengaruh terhadap persepsi mahasiswa terhadap olahraga Rugby. Hal ini bisa disebabkan karena sebagian besar mahasiswa sudah cukup mengerti tentang hakikat olahraga Rugby termasuk beberapa unsur yang ada di dalamnya, seperti bola yang digunakan, lapangan yang digunakan maupun cara bermain dalam setiap permainan.

b. Stimulus

Stimulus, yaitu rangsangan atau pengaruh yang diterima seseorang. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby dari indikator stimulus dengan frekuensi terbanyak berada dalam kategori positif sebesar 59,56%. Dari hasil tersebut dapat

diartikan bahwa faktor stimulus bisa berpengaruh positif terhadap persepsi mahasiswa terhadap olahraga Rugby. Stimulus yang berasal dari luar ini seperti ajakan dari sesama mahasiswa untuk belajar bermain Rugby. Selain itu, keberadaan dosen yang menguasai olahraga Rugby dan mengajarkannya kepada mahasiswa juga berpengaruh terhadap persepsi mahasiswa.

c. Situasi

Situasi, yaitu gambaran dari suatu kondisi tertentu yang bisa mempengaruhi persepsi seseorang. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa FIK UNY angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby dari indikator situasi dengan frekuensi terbanyak berada dalam kategori sangat positif sebesar 49,78%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor situasi berpengaruh positif terhadap persepsi mahasiswa terhadap olahraga Rugby. Hal ini bisa disebabkan karena kondisi mahasiswa yang meskipun berlatar belakang olahraga yang berbeda-beda ketika dikenalkan dengan olahraga baru seperti Rugby memiliki respon yang positif.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby yang berada pada kategori sangat positif sebesar 24,89%, positif sebesar 67,56%, cukup positif sebesar 7,56%, kurang positif sebesar 0% dan sangat kurang positif sebesar 0%.

B. Implikasi Hasil Penelitian

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby termasuk kategori “positif”. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran bahwa olahraga baru seperti Rugby sebenarnya bisa direspon dengan cukup baik oleh mahasiswa, akan tetapi diperlukan upaya untuk meningkatkan persepsi mahasiswa terhadap olahraga Rugby.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut bisa lebih mempengaruhi persepsi mahasiswa secara positif.
3. Menjadi masukan yang bermanfaat bagi FIK UNY, dengan diketahuinya persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby, maka alangkah baiknya jika pihak fakultas ikut mendukung upaya pengembangan olahraga Rugby, seperti sosialisasi olahraga Rugby kepada dosen maupun mahasiswa. Selain itu, olahraga

Rugby bisa dimasukkan ke dalam mata kuliah, baik yang terintegrasi dengan cabang olahraga lain maupun olahraga pilihan, sehingga mahasiswa bisa mempelajari olahraga Rugby secara lebih mendalam dan mengubah persepsi mahasiswa terhadap olahraga Rugby.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sudah dilakukan secara optimal, akan tetapi masih terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan. Keterbatasan dalam penelitian ini di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Waktu pengambilan data uji coba instrumen penelitian dan pengambilan data penelitian yang cukup lama. Hal ini murni karena keterbatasan peneliti.
2. Pengisian kusioner dipengaruhi dengan sifat responden, seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab yang sebenarnya. Mahasiswa memberikan jawaban ada yang asal-asalan, tergesa-gesa maupun karena kesibukan lainnya.
3. Penelitian ini hanya membahas persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby saja, padahal masih ada beberapa angkatan di Fakultas Ilmu Keolahragaan yang bisa dijadikan subjek penelitian. Selain itu masih banyak unsur dalam olahraga Rugby yang bisa dijadikan objek penelitian.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu acuan dan mengembangkannya untuk melakukan penelitian lainnya terkait olahraga Rugby, sehingga semakin banyak karya ilmiah tentang olahraga Rugby dan dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan olahraga Rugby.

2. Bagi FIK UNY

Fakultas dapat ikut mendukung upaya pengembangan olahraga Rugby, seperti sosialisasi olahraga Rugby kepada dosen maupun mahasiswa. Selain itu, olahraga Rugby bisa dimasukkan ke dalam mata kuliah, baik yang terintegrasi dengan cabang olahraga lain maupun olahraga pilihan.


DAFTAR PUSTAKA

- Alim, A.M., Sriawan, Broto, D.P., et al. (2016). Pelatihan Olahraga Rugby Untuk Guru Pendidikan Jasmani di Kabupaten Sleman. *Laporan Program Pengabdian Masyarakat*. FIK UNY.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. Diakses dari www.worldrugby.org pada tanggal 7 Januari 2017, jam 21.04 WIB.
- Burhannudin. (2011). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- FIK UNY. (2009). *Kurikulum 2009 Fakultas Ilmu Keolahragaan*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Gitosudarmo, I. & Sudita, I.N. (2000). *Perilaku Keorganisasian*, Edisi 1. Yogyakarta: BPFE.
- Hadi, S. (1991). *Analisa Butir Instrument*. Yogyakarta: Andi Offset Edisi Pertama
- Iskandar, M.N. (2012). Persepsi Siswa Kelas XI MAN II Yogyakarta Terhadap Pentingnya Pendidikan Jasmani. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Masidjo, I. (1995). *Penelitian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Nugraha, A.T. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Pembelajaran Menggunakan Media Gambar di SMA Negeri se-Kabupaten Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- _____. (2014). *Peraturan Akademik UNY*. Yogyakarta: UNY.
- Rakhmat, J. (2005). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rugby Indonesia. Diakses dari <http://rugbyindonesia.or.id/tentang/> pada tanggal 7 Januari 2017, jam 20.54 WIB.
- Rugby Ready Book*. Diakses dari www.worldrugby.org pada tanggal 7 Januari 2017, jam 21.13 WIB.
- Sarwono, S.W. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Sejarah Rugby UNY. Diakses dari <http://rugbyuny.blogspot.co.id/p/visi-misi.html> pada tanggal 7 Januari 2017, jam 21.10 WIB.
- Sepakbola Rugby. Diakses dari https://id.wikipedia.org/wiki/Sepak_bola_rugbi pada tanggal 7 Januari 2017, jam 20. 50 WIB.
- Siagian, S.P. (2012). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Siswoyo, D. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugono, D. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi IV*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sukoco, P. (2004). Persepsi Mahasiswa Baru Fakultas Ilmu Keolahragaan Terhadap Lembaga Pendidikan FIK UNY. *JPJI, volume 1, No.1, 2004*
- Thoha, M. (1983). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Persetujuan Judul Tugas Akhir

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 282

Nomor : 34/POR/1/2017
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

13 Januari 2017

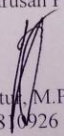
Kepada : Yth. Abdul Mahfudin Alim, M.Pd.
Universitas Negeri Yogyakarta



Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : DANANG RINANGGA PUTRA
NIM : 13601241140
Judul Skripsi : PERSEPSI MAHASISWA FIK UNY ANGGARAN 2016 TERHADAP OLAHRAGA RUGBY.

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.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Jurusan POR,

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

Lampiran 2. Surat Permohonan *Expert Judgement* Bapak Dr. Dimiyati, M.Si.

Lampiran : Satu Bendel Proposal Penelitian dan Angket
Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Kepada : Dr. Dimiyati, M.Si.

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Danang Rinangga Putra
NIM : 13601241140
program studi : PJKR

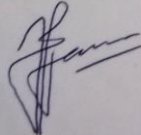
Memohon dengan hormat kepada Bapak Dr. Dimiyati, M.Si. berkenan memberikan masukan sebagai *Expert Judgement* terhadap instrumen penelitian yang berupa angket pengumpulan data untuk Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby".

Atas terkabulnya permohonan ini, diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 15 Mei 2017

Mengetahui,

Dosen pembimbing



Abdul Mahfudin Alim, M.Pd.

NIP. 19850609 2014041001

Mahasiswa



Danang Rinangga Putra

NIM. 13601241140

Lampiran 3. Kartu Bimbingan *Expert Judgement* Bapak Dr. Dimiyati, M.Si.

KARTU BIMBINGAN EXPERT JUDGEMENT

Nama : Danang Rinangga Putra

NIM : 13601241140

Program Studi : PJKR

Pembimbing : Dr. Dimiyati, M.Si

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda Tangan
1.	31/5/17	• Cari referensi penyusunan instrumen • Revisi kisi-kisi instrumen	
2.	7/7/17	• Revisi butir pernyataan • Tambah butir pernyataan	
3.	21/7/17	Revisi butir pernyataan	
4.	4/8/17	Revisi butir pernyataan	
C.	8/8/17	Acc.	

Dosen Pembimbing

Dr. Dimiyati, M.Si
NIP. 19670127 199203 1 002

Lampiran 4. Surat Persetujuan *Expert Judgement* Bapak Dr. Dimiyati, M.Si.

Surat Persetujuan *Expert Judgement*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Dimiyati, M.Si

NIP : 19670127 199203 1 002

Menerangkan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi yang berupa angket dari:

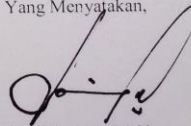
Nama : Danang Rinangga Putra

NIM : 13601241140

Dengan judul skripsi: "Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby" telah disetujui dan dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data pada saat penelitian tugas akhir skripsi.

Yogyakarta, 8-8-2017

Yang Menyatakan,



Dr. Dimiyati, M.Si
NIP. 19670127 199203 1 002

Lampiran 5. Surat Permohonan *Expert Judgement* Bapak Komarudin, M.A.

Lampiran : Satu Bendel Proposal Penelitian dan Angket
Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Kepada : Komarudin, M.A.

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Danang Rinangga Putra
NIM : 13601241140
program studi : PJKR

Memohon dengan hormat kepada Bapak Komarudin, M.A. berkenan memberikan masukan sebagai *Expert Judgement* terhadap instrumen penelitian yang berupa angket pengumpulan data untuk Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby".

Atas terkabulnya permohonan ini, diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 15 Mei 2017

Mengetahui,

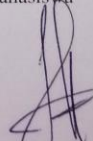
Dosen pembimbing



Abdul Mahfudin Alim, M.Pd.

NIP. 19850609 2014041001

Mahasiswa




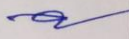

Danang Rinangga Putra

NIM. 13601241140

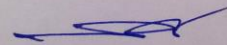
Lampiran 6. Kartu Bimbingan *Expert Judgement* Bapak Komarudin, M.A.

KARTU BIMBINGAN EXPERT JUDGEMENT

Nama : Danang Rinangga Putra
NIM : 13601241140
Program Studi : PJKR
Pembimbing : Komarudin, M.A.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda Tangan
1.	14/8/17	-Revisi pernyataan (harus sesuai dengan kisi-kisi)	
2.	6/9/17	-Butir pernyataan harus ada yang negatif -Bagian atas pilihan jawaban diberi keterangan (ss, s, ts, st s)	 

Dosen Pembimbing



Komarudin, M.A.
NIP. 19740928 200312 1 002

Lampiran 7. Surat Persetujuan *Expert Judgement* Bapak Komarudin, M.A.

Surat Persetujuan *Expert Judgement*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Komarudin, M.A.

NIP : 19740928 200312 1 002

Menerangkan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi yang berupa angket dari:

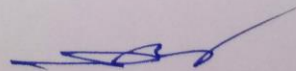
Nama : Danang Rinangga Putra

NIM : 13601241140

Dengan judul skripsi: "Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby" telah disetujui dan dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data pada saat penelitian tugas akhir skripsi.

Yogyakarta, 25/9 - 2017

Yang Menyatakan,



Komarudin, M.A.
NIP. 19740928 200312 1 002

Lampiran 8. Kuesioner Ujicoba Instrumen Penelitian

UJICOBA INSTRUMEN PENELITIAN

Judul : Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby

A. Identitas Responden

Nama :

Prodi :

Angkatan :

B. Petunjuk Pengisian

Isilah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia.

Keterangan: SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)

Contoh

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Rugby Union dimainkan oleh 15 pemain setiap tim.		✓		

C. Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya ingin mengetahui olahraga Rugby				
2	Saya ingin bermain Rugby untuk menambah pengalaman				
3	Saya ingin bermain Rugby untuk menjaga kondisi fisik				
4	Saya ingin bermain Rugby untuk menambah teman				
5	Saya ingin bermain Rugby hanya agar dianggap mahasiswa yang aktif				
6	Saya ingin bermain Rugby hanya agar mendapat pujian dari teman				
7	Saya ingin bermain Rugby hanya agar mendapat nilai positif dari dosen				
8	Saya ingin bermain Rugby agar bisa berprestasi				
9	Saya kurang tertarik mempelajari olahraga Rugby				
10	Saya tertarik bergabung dengan tim Rugby UNY				
11	Saya tertarik mengembangkan olahraga Rugby				
12	Saya berharap agar olahraga Rugby di UNY bisa berkembang				
13	Saya berharap Rugby di UNY bisa berprestasi				
14	Saya berharap agar banyak dosen FIK UNY yang menguasai olahraga Rugby				
15	Saya berharap agar banyak mahasiswa UNY belajar olahraga Rugby				
16	Saya berharap agar olahraga Rugby termasuk dalam mata kuliah pilihan				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
17	Saya menganggap Rugby adalah olahraga yang kasar				
18	Saya menganggap olahraga Rugby menyenangkan				
19	Saya menganggap olahraga Rugby sarat dengan kontak fisik				
20	Saya menganggap olahraga Rugby prospektif untuk berprestasi				
21	Saya menganggap olahraga Rugby sulit dipelajari				
22	Saya menganggap olahraga Rugby sangat sportif				
23	Saya menganggap olahraga Rugby kurang sesuai untuk dimainkan oleh perempuan				
24	Saya mengetahui olahraga Rugby berasal dari Eropa				
25	Saya mengetahui olahraga Rugby sudah berkembang di Indonesia				
26	Saya mengetahui olahraga Rugby masuk dalam PON 2016				
27	Saya kurang mengetahui jenis-jenis olahraga Rugby				
28	Saya mengetahui peraturan dalam olahraga Rugby				
29	Saya mengetahui istilah-istilah dalam olahraga Rugby				
30	Saya pernah bermain Rugby				
31	Saya pernah berlatih olahraga Rugby				
32	Saya pernah membaca buku-buku tentang Rugby				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
33	Saya jarang menonton pertandingan Rugby				
34	Saya tahu tentang olahraga Rugby				
35	Saya belum tahu jika ada olahraga Rugby di UNY				
36	Saya tahu ada dosen yang mengajarkan olahraga Rugby dalam mata kuliah				
37	Saya senang jika ada yang mengajak bermain Rugby				
38	Saya ingin belajar bermain Rugby karena ada teman yang terlebih dahulu bermain Rugby				
39	Saya hanya bersedia bermain Rugby jika diminta oleh dosen				
40	Saya suka olahraga yang menantang seperti Rugby				
41	Olahraga Rugby sesuai untuk mahasiswa FIK UNY				
42	Olahraga Rugby akan berkembang dengan baik jika fasilitas penunjangnya memadai				

Yogyakarta, Oktober 2017

Responden

.....

Lampiran 9. Kuesioner Ujicoba Instrumen Penelitian Yang Sudah Diisi

UJICоба INSTRUMEN PENELITIAN

Judul : Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby

A. Identitas Responden

Nama : Sigit Kurniawan
Prodi : PJKR C 2016
Angkatan : 2016

B. Petunjuk Pengisian

Isilah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia.

Keterangan: SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)

Contoh

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Rugby Union dimainkan oleh 15 pemain setiap tim.		✓		

C. Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya ingin mengetahui olahraga Rugby		✓		
2	Saya ingin bermain Rugby untuk menambah pengalaman		✓		
3	Saya ingin bermain Rugby untuk menjaga kondisi fisik		✓		
4	Saya ingin bermain Rugby untuk menambah teman	✓			
5	Saya ingin bermain Rugby hanya agar dianggap mahasiswa yang aktif			✓	
6	Saya ingin bermain Rugby hanya agar mendapat pujian dari teman				✓
7	Saya ingin bermain Rugby hanya agar mendapat nilai positif dari dosen			✓	
8	Saya ingin bermain Rugby agar bisa berprestasi		✓		
9	Saya kurang tertarik mempelajari olahraga Rugby			✓	
10	Saya tertarik bergabung dengan tim Rugby UNY		✓		
11	Saya tertarik mengembangkan olahraga Rugby			✓	
12	Saya berharap agar olahraga Rugby di UNY bisa berkembang	✓			
13	Saya berharap Rugby di UNY bisa berprestasi		✓		
14	Saya berharap agar banyak dosen FIK UNY yang menguasai olahraga Rugby		✓		
15	Saya berharap agar banyak mahasiswa UNY belajar olahraga Rugby			✓	

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
16	Saya berharap agar olahraga Rugby termasuk dalam mata kuliah pilihan		✓		
17	Saya menganggap Rugby adalah olahraga yang kasar		✓		
18	Saya menganggap olahraga Rugby menyenangkan		✓		
19	Saya menganggap olahraga Rugby sarat dengan kontak fisik	✓			
20	Saya menganggap olahraga Rugby prospektif untuk berprestasi	✓			
21	Saya menganggap olahraga Rugby sulit dipelajari			✓	
22	Saya menganggap olahraga Rugby sangat sportif		✓		
23	Saya menganggap olahraga Rugby kurang sesuai untuk dimainkan oleh perempuan	✓			
24	Saya mengetahui olahraga Rugby berasal dari Eropa		✓		
25	Saya mengetahui olahraga Rugby sudah berkembang di Indonesia		✓		
26	Saya mengetahui olahraga Rugby masuk dalam PON 2016		✓		
27	Saya kurang mengetahui jenis-jenis olahraga Rugby		✓		
28	Saya mengetahui peraturan dalam olahraga Rugby			✓	
29	Saya mengetahui istilah-istilah dalam olahraga Rugby				✓
30	Saya pernah bermain Rugby				✓
31	Saya pernah berlatih olahraga Rugby				✓

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
32	Saya pernah membaca buku-buku tentang Rugby			✓	
33	Saya jarang menonton pertandingan Rugby		✓		
34	Saya tahu tentang olahraga Rugby			✓	
35	Saya belum tahu jika ada olahraga Rugby di UNY				✓
36	Saya tahu ada dosen yang mengajarkan olahraga Rugby dalam mata kuliah	✓			
37	Saya senang jika ada yang mengajak bermain Rugby		✓		
38	Saya ingin belajar bermain Rugby karena ada teman yang terlebih dahulu bermain Rugby		✓		
39	Saya hanya bersedia bermain Rugby jika diminta oleh dosen			✓	
40	Saya suka olahraga yang menantang seperti Rugby	✓			
41	Olahraga Rugby sesuai untuk mahasiswa FIK UNY	✓			
42	Olahraga Rugby akan berkembang dengan baik jika fasilitas penunjangnya memadai	✓			

Yogyakarta, 30 Oktober 2017

Responden



SIGIT KURNIAWAN

Lampiran 10. Reliabilitas

RELIABILITY

```

/VARIABLES=Q_1 Q_2 Q_3 Q_4 Q_5 Q_6 Q_7 Q_8 Q_9 Q_10 Q_11 Q_12
Q_13 Q_14 Q_15 Q_16 Q_17 Q_18 Q_19
      Q_20 Q_21 Q_22 Q_23 Q_24 Q_25 Q_26 Q_27 Q_28 Q_29 Q_30 Q_31 Q_32
Q_33 Q_34 Q_35 Q_36 Q_37 Q_38 Q_39
      Q_40 Q_41 Q_42
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.

```

Reliability

Notes

Output Created		13-MAR-2018 02:49:15
Comments		
Input	Data	F:\BISMILLAH\Januari\Februari\Maret\DATA UJICOBA edits 4.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	41
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.

	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		<p>RELIABILITY</p> <p>/VARIABLES=Q_1 Q_2 Q_3 Q_4 Q_5 Q_6 Q_7 Q_8 Q_9 Q_10 Q_11 Q_12 Q_13 Q_14 Q_15 Q_16 Q_17 Q_18 Q_19 Q_20 Q_21 Q_22 Q_23 Q_24 Q_25 Q_26 Q_27 Q_28 Q_29 Q_30 Q_31 Q_32 Q_33 Q_34 Q_35 Q_36 Q_37 Q_38 Q_39 Q_40 Q_41 Q_42</p> <p>/SCALE('ALL VARIABLES') ALL</p> <p>/MODEL=ALPHA</p> <p>/SUMMARY=TOTAL.</p>
Resources	Processor Time	00:00:00.03
	Elapsed Time	00:00:00.03

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	40	97.6
	Excluded ^a	1	2.4
	Total	41	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.880	42

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q_1	119.8000	99.190	.474	.876
Q_2	119.8250	97.174	.583	.874
Q_3	120.0000	98.205	.424	.876
Q_4	119.7750	100.794	.260	.879
Q_5	119.9250	101.610	.122	.881
Q_6	119.7500	100.654	.205	.880
Q_7	119.7750	101.974	.086	.882
Q_8	119.7750	98.743	.358	.877
Q_9	119.9500	99.177	.374	.877
Q_10	120.0000	95.077	.663	.872
Q_11	120.0250	96.538	.610	.874
Q_12	119.3500	98.695	.443	.876
Q_13	119.4000	97.477	.557	.875
Q_14	119.7250	98.204	.532	.875
Q_15	119.7250	94.871	.634	.872
Q_16	119.8000	98.421	.493	.876
Q_17	120.4500	101.844	.081	.882
Q_18	119.9250	100.071	.569	.877

Q_19	121.1250	101.753	.086	.882
Q_20	119.6500	97.208	.602	.874
Q_21	120.1750	98.456	.450	.876
Q_22	119.8750	99.138	.368	.877
Q_23	120.2250	98.333	.363	.877
Q_24	120.4500	100.613	.096	.885
Q_25	119.8500	98.233	.492	.876
Q_26	119.9250	98.738	.362	.877
Q_27	120.7000	98.318	.406	.877
Q_28	120.6500	98.285	.436	.876
Q_29	120.7750	95.461	.531	.874
Q_30	120.4750	95.743	.389	.878
Q_31	120.6250	96.035	.431	.876
Q_32	120.8000	97.908	.378	.877
Q_33	120.4250	100.507	.152	.882
Q_34	120.2500	94.500	.676	.872
Q_35	119.6250	98.548	.316	.878
Q_36	120.4500	104.562	-.123	.889
Q_37	120.0000	97.949	.561	.875
Q_38	120.2500	98.808	.344	.878
Q_39	120.0500	97.023	.493	.875
Q_40	120.0750	100.122	.264	.879
Q_41	119.9000	99.682	.375	.877
Q_42	119.7000	97.087	.334	.879

Lampiran 11. Analisis Validitas Butir

Jika *corrected item total correlation* > r tabel berarti valid

Jika *corrected item total correlation* < r tabel berarti tidak valid

Digunakan tingkat kepercayaan 95%

Taraf signifikansi (α) = 100% - tingkat kepercayaan = 100% - 95% = 5%

Jumlah responden (N) = 40

R tabel (95% ; 40) = 0,312

item	<i>corrected item total correlation</i>	r tabel	keterangan
Q_1	0,474	0,312	valid
Q_2	0,583	0,312	valid
Q_3	0,424	0,312	valid
Q_4	0,260	0,312	tidak valid
Q_5	0,122	0,312	tidak valid
Q_6	0,205	0,312	tidak valid
Q_7	0,086	0,312	tidak valid
Q_8	0,358	0,312	valid
Q_9	0,374	0,312	valid
Q_10	0,663	0,312	valid
Q_11	0,610	0,312	valid
Q_12	0,443	0,312	valid
Q_13	0,557	0,312	valid
Q_14	0,532	0,312	valid
Q_15	0,634	0,312	valid
Q_16	0,493	0,312	valid

Q_17	0,081	0,312	tidak valid
Q_18	0,569	0,312	valid
Q_19	0,086	0,312	tidak valid
Q_20	0,602	0,312	valid
Q_21	0,450	0,312	valid
Q_22	0,368	0,312	valid
Q_23	0,363	0,312	valid
Q_24	0,096	0,312	tidak valid
Q_25	0,492	0,312	valid
Q_26	0,362	0,312	valid
Q_27	0,406	0,312	valid
Q_28	0,436	0,312	valid
Q_29	0,531	0,312	valid
Q_30	0,389	0,312	valid
Q_31	0,431	0,312	valid
Q_32	0,378	0,312	valid
Q_33	0,152	0,312	tidak valid
Q_34	0,676	0,312	valid
Q_35	0,316	0,312	valid
Q_36	-0,123	0,312	tidak valid
Q_37	0,561	0,312	valid
Q_38	0,344	0,312	valid
Q_39	0,493	0,312	valid
Q_40	0,264	0,312	tidak valid
Q_41	0,375	0,312	valid
Q_42	0,334	0,312	valid

Lampiran 12. Kuesioner Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

Judul : Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby

A. Identitas Responden

Nama :

Prodi :

Angkatan :

B. Petunjuk Pengisian

Isilah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia.

Keterangan: SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)

Contoh

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Rugby Union dimainkan oleh 15 pemain setiap tim.		✓		

C. Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya ingin mengetahui olahraga Rugby				
2	Saya ingin bermain Rugby untuk menambah pengalaman				
3	Saya ingin bermain Rugby untuk menjaga kondisi fisik				
4	Saya ingin bermain Rugby agar bisa berprestasi				
5	Saya kurang tertarik mempelajari olahraga Rugby				
6	Saya tertarik bergabung dengan tim Rugby UNY				
7	Saya tertarik mengembangkan olahraga Rugby				
8	Saya berharap agar olahraga Rugby di UNY bisa berkembang				
9	Saya berharap Rugby di UNY bisa berprestasi				
10	Saya berharap agar banyak dosen FIK UNY yang menguasai olahraga Rugby				
11	Saya berharap agar banyak mahasiswa UNY belajar olahraga Rugby				
12	Saya berharap agar olahraga Rugby termasuk dalam mata kuliah pilihan				
13	Saya menganggap olahraga Rugby menyenangkan				
14	Saya menganggap olahraga Rugby prospektif untuk berprestasi				
15	Saya menganggap olahraga Rugby sulit dipelajari				
16	Saya menganggap olahraga Rugby sangat sportif				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
17	Saya menganggap olahraga Rugby kurang sesuai untuk dimainkan oleh perempuan				
18	Saya mengetahui olahraga Rugby sudah berkembang di Indonesia				
19	Saya mengetahui olahraga Rugby masuk dalam PON 2016				
20	Saya kurang mengetahui jenis-jenis olahraga Rugby				
21	Saya mengetahui peraturan dalam olahraga Rugby				
22	Saya mengetahui istilah-istilah dalam olahraga Rugby				
23	Saya pernah bermain Rugby				
24	Saya pernah berlatih olahraga Rugby				
25	Saya pernah membaca buku-buku tentang Rugby				
26	Saya tahu tentang olahraga Rugby				
27	Saya belum tahu jika ada olahraga Rugby di UNY				
28	Saya senang jika ada yang mengajak bermain Rugby				
29	Saya ingin belajar bermain Rugby karena ada teman yang terlebih dahulu bermain Rugby				
30	Saya hanya bersedia bermain Rugby jika diminta oleh dosen				
31	Olahraga Rugby sesuai untuk mahasiswa FIK UNY				
32	Olahraga Rugby akan berkembang dengan baik jika fasilitas penunjangnya memadai				
Yogyakarta, Maret 2018		Nama responden		Tanda tangan	

Lampiran 13. Kuesioner Instrumen Penelitian Yang Sudah Diisi

INSTRUMEN PENELITIAN

Judul : Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby

A. Identitas Responden

Nama : Muhammad Irsyadul Mubad
Prodi : PKO
Angkatan : 16

B. Petunjuk Pengisian

Isilah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia.

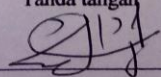
Keterangan: SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)

Contoh

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Rugby Union dimainkan oleh 15 pemain setiap tim.		✓		

C. Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya ingin mengetahui olahraga Rugby		✓		
2	Saya ingin bermain Rugby untuk menambah pengalaman		✓		
3	Saya ingin bermain Rugby untuk menjaga kondisi fisik	✓			
4	Saya ingin bermain Rugby agar bisa berprestasi		✓		
5	Saya kurang tertarik mempelajari olahraga Rugby			✓	
6	Saya tertarik bergabung dengan tim Rugby UNY		✓		
7	Saya tertarik mengembangkan olahraga Rugby		✓		
8	Saya berharap agar olahraga Rugby di UNY bisa berkembang	✓			
9	Saya berharap Rugby di UNY bisa berprestasi	✓			
10	Saya berharap agar banyak dosen FIK UNY yang menguasai olahraga Rugby	✓			
11	Saya berharap agar banyak mahasiswa UNY belajar olahraga Rugby		✓		
12	Saya berharap agar olahraga Rugby termasuk dalam mata kuliah pilihan		✓		
13	Saya menganggap olahraga Rugby menyenangkan	✓			
14	Saya menganggap olahraga Rugby prospektif untuk berprestasi		✓		
15	Saya menganggap olahraga Rugby sulit dipelajari			✓	
16	Saya menganggap olahraga Rugby sangat sportif		✓		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
17	Saya menganggap olahraga Rugby kurang sesuai untuk dimainkan oleh perempuan			✓	
18	Saya mengetahui olahraga Rugby sudah berkembang di Indonesia		✓		
19	Saya mengetahui olahraga Rugby masuk dalam PON 2016	✓			
20	Saya kurang mengetahui jenis-jenis olahraga Rugby		✓		
21	Saya mengetahui peraturan dalam olahraga Rugby			✓	
22	Saya mengetahui istilah-istilah dalam olahraga Rugby			✓	
23	Saya pernah bermain Rugby				✓
24	Saya pernah berlatih olahraga Rugby				✓
25	Saya pernah membaca buku-buku tentang Rugby				✓
26	Saya tahu tentang olahraga Rugby		✓		
27	Saya belum tahu jika ada olahraga Rugby di UNY				✓
28	Saya senang jika ada yang mengajak bermain Rugby		✓		
29	Saya ingin belajar bermain Rugby karena ada teman yang terlebih dahulu bermain Rugby		✓		
30	Saya hanya bersedia bermain Rugby jika diminta oleh dosen			✓	
31	Olahraga Rugby sesuai untuk mahasiswa FIK UNY		✓		
32	Olahraga Rugby akan berkembang dengan baik jika fasilitas penunjangnya memadai	✓			
Yogyakarta, Maret 2018		Nama responden		Tanda tangan	
		M. Irsyadul 'Ibad			

Lampiran 14. Data Keseluruhan

No	MOTIF				MINAT			HARAPAN				SIKAP					PENGETAHUAN					PENGALAMAN			OBJEK		STIMULUS			SITUASI		To tal		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30	Q31		Q32	
1	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	4	89	
2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	79	
3	3	3	2	2	2	2	2	4	4	4	4	3	3	3	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	4	84	
4	3	3	3	4	1	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	90
5	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	3	3	2	3	4	88	
6	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	96	
7	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	2	3	4	93	
8	3	3	2	2	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	4	4	3	4	4	4	95	
9	3	3	2	4	2	3	2	2	3	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	78	
10	3	3	3	2	3	2	2	4	4	1	3	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	4	68	
11	3	2	3	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	3	71	
12	3	2	2	2	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	4	83	
13	3	1	1	1	2	1	1	4	4	2	2	1	2	3	3	3	4	4	3	2	3	1	3	2	1	3	1	1	1	1	1	4	69	
14	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	4	4	98	
15	3	2	2	2	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	82	
16	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	3	2	2	3	4	2	4	1	2	4	92	
17	3	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	4	1	2	1	1	2	2	3	3	4	2	2	2	4	4	84	
18	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	3	1	1	4	1	3	72	
19	3	3	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	3	4	94	
20	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	87	
21	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	97	

22	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	93		
23	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	2	3	3	3	4	4	1	1	1	3	4	4	3	2	4	4	102	
24	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	88		
25	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	3	1	1	3	2	1	84	
26	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	100	
27	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	112	
28	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	2	3	3	94
29	3	3	3	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	3	3	86	
30	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	77	
31	3	3	3	2	2	2	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	91	
32	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	4	99	
33	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	2	4	4	2	3	3	4	92
34	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	87	
35	2	2	2	1	2	2	2	4	4	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	1	4	76	
36	4	4	4	4	2	4	2	3	4	3	4	3	3	4	2	3	1	4	4	1	4	4	3	4	4	3	1	4	3	1	3	4	101	
37	3	2	2	1	2	2	1	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	1	1	1	3	3	1	1	3	2	3	72	
38	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	72	
39	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	1	3	4	3	1	2	1	1	2	3	4	4	3	2	3	2	95	
40	3	3	2	4	3	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	4	93	
41	3	3	3	2	3	2	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	89	
42	3	3	4	2	3	2	2	4	4	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	3	4	2	2	2	3	3	84	
43	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	2	3	3	93	
44	4	4	3	3	1	3	3	4	4	3	4	2	2	3	2	3	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	88	
45	3	2	3	3	3	2	2	2	4	3	3	4	4	4	2	1	2	3	4	4	1	1	1	1	1	1	2	4	3	1	4	4	82	

46	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	4	3	99
47	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	2	3	3	3	2	4	3	3	4	1	1	1	1	1	1	2	4	3	1	4	3	4	89
48	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	90	
49	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	2	3	3	3	2	4	3	3	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	4	3	4	83	
50	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	95		
51	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	4	2	3	97		
52	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	108	
53	3	2	2	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	4	88	
54	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	91	
55	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	92	
56	4	4	4	4	1	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	2	1	3	3	2	2	1	1	2	2	2	3	4	4	3	4	4	96	
57	3	3	3	1	3	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	1	1	1	1	1	4	4	3	2	3	4	4	86	
58	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	86	
59	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	79	
60	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	4	4	100
61	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	86
62	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	78	
63	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	4	92	
64	3	2	2	2	3	2	2	4	4	2	3	2	3	4	4	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	2	4	85	
65	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	99	
66	3	3	3	3	2	2	2	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	84
67	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	95	
68	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	95	
69	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	98	

70	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	97		
71	3	3	2	2	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	4	2	2	4	3	3	76		
72	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	4	4	2	3	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	3	3	4	69		
73	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	1	1	1	1	1	2	1	1	3	3	2	3	4	83		
74	3	3	3	2	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	1	1	1	1	1	2	1	1	3	3	2	3	4	80		
75	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	80	
76	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	95		
77	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	83	
78	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	83	
79	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	1	3	3	2	3	2	4	4	1	3	3	2	1	4	3	4	2	3	92		
80	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	86	
81	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	85
82	1	1	1	2	1	2	2	4	4	3	2	2	2	3	1	3	2	3	3	1	1	1	2	2	1	3	4	2	2	2	3	4	70		
83	1	1	1	2	1	2	2	4	4	3	2	2	2	3	1	3	2	3	3	1	1	1	2	2	1	3	4	2	2	2	3	4	70		
84	3	3	2	2	3	2	2	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	4	3	2	2	3	4	84		
85	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	95		
86	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	4	3	4	4	4	4	94		
87	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	99		
88	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	80		
89	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	3	4	80		
90	4	3	3	2	3	2	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	2	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	96		
91	3	2	1	2	1	1	2	3	4	2	1	2	2	1	2	3	2	3	3	2	2	2	1	1	2	3	1	2	1	1	2	3	63		
92	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	1	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	98		
93	3	3	4	3	1	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	105	

94	3	3	3	4	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	4	3	3	2	3	4	86
95	3	2	2	2	2	2	3	4	4	4	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	80	
96	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	4	76	
97	3	4	4	4	3	1	2	3	4	2	3	1	3	2	3	3	3	2	2	3	1	1	1	1	1	1	3	3	2	3	3	76	
98	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	80	
99	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	99	
100	3	2	2	3	3	2	1	2	2	3	2	1	3	1	2	2	3	3	3	2	4	2	2	2	2	4	3	2	2	3	2	2	75
101	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	99
102	3	2	2	2	2	1	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	3	3	81
103	3	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	2	1	1	2	2	4	3	2	3	3	4	81
104	3	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	1	2	3	2	3	2	3	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	3	67
105	3	2	2	1	2	1	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	4	2	2	3	3	4	75
106	2	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	3	2	3	69
107	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	1	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	74
108	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	1	2	1	2	2	2	2	3	4	3	3	4	2	4	87
109	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	1	4	4	1	2	3	3	4	4	4	2	3	3	1	2	3	100
110	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3	4	2	3	1	3	4	2	1	1	2	2	2	1	4	2	2	1	4	4	79
111	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	93
112	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3	4	2	3	1	3	4	2	1	1	2	2	2	1	4	3	2	1	4	4	80
113	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	2	2	1	1	1	3	4	3	3	3	3	4	95
114	3	2	2	2	3	2	2	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	83
115	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	86	
116	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	80
117	3	3	4	4	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	2	3	2	3	3	2	4	4	4	3	3	4	2	4	3	2	4	3	102

118	3	3	3	3	1	3	2	3	4	3	2	2	3	4	2	3	1	3	3	1	4	3	4	3	4	3	3	2	1	1	3	3	86	
119	3	2	2	2	3	2	4	4	4	3	3	2	2	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	83	
120	3	2	2	2	3	2	2	4	4	3	2	1	2	4	2	4	3	4	3	1	2	1	1	1	1	3	4	1	2	3	2	4	78	
121	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	1	3	1	2	2	3	2	1	1	1	1	3	3	4	3	2	3	3	80	
122	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	78	
123	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	1	2	3	1	3	2	3	3	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	3	4	68	
124	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	84	
125	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	2	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2	3	4	89	
126	3	2	2	2	2	2	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	4	88	
127	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	86	
128	3	3	3	2	4	2	2	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	4	93	
129	3	3	2	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	4	89
130	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	1	1	2	3	1	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	1	2	3	67	
131	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	88	
132	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	3	3	3	2	3	3	74	
133	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	84	
134	3	3	2	2	2	2	2	4	4	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	4	79	
135	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	96	
136	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	4	86	
137	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	77	
138	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	3	3	3	3	3	2	4	2	2	2	3	3	3	4	3	4	4	106	
139	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	79	
140	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	1	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	97	
141	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	92	

142	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88	
143	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	86	
144	3	3	3	2	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	98	
145	3	3	3	2	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	97
146	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	4	4	4	90	
147	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	1	3	2	1	2	4	2	2	2	2	3	3	3	3	80	
148	3	3	3	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	91	
149	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	100	
150	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	101	
151	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90	
152	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	1	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	90	
153	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	104	
154	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	99	
155	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	95	
156	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	2	3	2	2	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	108	
157	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	94	
158	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	99
159	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	99
160	3	3	3	2	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	1	2	2	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	99	
161	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	88	
162	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	109	
163	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	120	
164	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	89	
165	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	3	3	3	3	3	3	4	83	

166	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	4	3	3	3	2	3	93		
167	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	3	1	2	3	2	4	4	1	4	4	3	3	4	4	4	104	
168	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	92		
169	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	92		
170	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	2	3	4	80	
171	3	3	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	2	4	4	2	4	3	3	3	4	4	3	2	1	2	3	4	100	
172	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	1	4	2	1	1	1	2	3	3	3	2	3	4	89	
173	3	3	3	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	4	3	4	3	4	4	99	
174	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	2	4	96
175	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	1	2	2	1	2	1	2	4	4	4	4	4	4	100	
176	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	2	3	4	3	3	2	3	4	103	
177	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2	3	3	76	
178	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	106	
179	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	4	3	2	2	2	3	3	77	
180	3	3	4	2	3	2	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	2	2	2	1	2	2	1	4	3	3	4	3	4	90	
181	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	4	4	1	2	4	3	3	2	4	4	92	
182	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	88
183	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	87	
184	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	99	
185	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	85	
186	3	3	3	3	2	2	2	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	3	3	4	90	
187	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	2	4	4	109	
188	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	2	3	4	3	4	2	4	4	112	
189	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	81	

190	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	95	
191	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	3	4	3	3	3	3	3	87	
192	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	87	
193	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	95	
194	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	87	
195	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	95	
196	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	81
197	3	3	3	3	2	2	2	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	86
198	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	4	94	
199	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	93	
200	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	4	90	
201	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	4	90	
202	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	4	3	3	3	3	4	88
203	3	3	2	4	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	2	2	3	4	101	
204	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	119	
205	4	3	3	2	3	2	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	85	
206	3	3	2	3	2	2	2	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	83
207	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	3	3	2	2	2	2	2	69
208	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	113	
209	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	113	
210	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	93	
211	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	2	3	2	2	3	4	3	3	4	4	104	
212	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	3	4	4	4	103	
213	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	92

214	3	3	2	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	4	3	3	4	4	4	100	
215	3	3	2	4	2	3	2	2	4	4	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	84
216	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	102	
217	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	102
218	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	103
219	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	100
220	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	4	2	2	3	3	3	2	3	4	3	90
221	4	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	4	92
222	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	109
223	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	96
224	3	3	2	3	2	3	2	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	87
225	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	91

Lampiran 15. Deskripsi Statistik

Persepsi

N	Valid	225
	Missing	0
Mean		89.5067
Median		90.0000
Mode		86.00 ^a
Std. Deviation		10.39880
Variance		108.135
Range		57.00
Minimum		63.00
Maximum		120.00
Sum		20139.00

Total

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 63.00	1	.4	.4	.4
67.00	2	.9	.9	1.3
68.00	2	.9	.9	2.2
69.00	4	1.8	1.8	4.0
70.00	2	.9	.9	4.9
71.00	1	.4	.4	5.3
72.00	3	1.3	1.3	6.7
74.00	2	.9	.9	7.6
75.00	2	.9	.9	8.4
76.00	5	2.2	2.2	10.7
77.00	3	1.3	1.3	12.0
78.00	4	1.8	1.8	13.8
79.00	5	2.2	2.2	16.0
80.00	11	4.9	4.9	20.9
81.00	4	1.8	1.8	22.7
82.00	2	.9	.9	23.6

83.00	9	4.0	4.0	27.6
84.00	9	4.0	4.0	31.6
85.00	4	1.8	1.8	33.3
86.00	12	5.3	5.3	38.7
87.00	8	3.6	3.6	42.2
88.00	10	4.4	4.4	46.7
89.00	7	3.1	3.1	49.8
90.00	10	4.4	4.4	54.2
91.00	4	1.8	1.8	56.0
92.00	11	4.9	4.9	60.9
93.00	9	4.0	4.0	64.9
94.00	5	2.2	2.2	67.1
95.00	12	5.3	5.3	72.4
96.00	6	2.7	2.7	75.1
97.00	5	2.2	2.2	77.3
98.00	4	1.8	1.8	79.1
99.00	12	5.3	5.3	84.4
100.00	8	3.6	3.6	88.0
101.00	3	1.3	1.3	89.3
102.00	4	1.8	1.8	91.1
103.00	3	1.3	1.3	92.4
104.00	3	1.3	1.3	93.8
105.00	1	.4	.4	94.2
106.00	2	.9	.9	95.1
108.00	2	.9	.9	96.0
109.00	3	1.3	1.3	97.3
112.00	2	.9	.9	98.2
113.00	2	.9	.9	99.1
119.00	1	.4	.4	99.6
120.00	1	.4	.4	100.0
Total	225	100.0	100.0	

Faktor Internal

		Motif	Minat	Harapan	Sikap	Pengetahuan	Pengalaman
N	Valid	225	225	225	225	225	225
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		11.7511	7.9956	16.2400	14.4711	12.3067	6.3867
Median		12.0000	8.0000	16.0000	15.0000	12.0000	6.0000
Mode		12.00	9.00	17.00	15.00	12.00	6.00
Std. Deviation		2.13188	1.53384	2.16407	1.92964	1.89906	2.00152
Variance		4.545	2.353	4.683	3.723	3.606	4.006
Range		11.00	8.00	10.00	12.00	10.00	9.00
Minimum		5.00	4.00	10.00	8.00	7.00	3.00
Maximum		16.00	12.00	20.00	20.00	17.00	12.00
Sum		2644.00	1799.00	3654.00	3256.00	2769.00	1437.00

Motif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5.00	2	.9	.9	.9
	6.00	1	.4	.4	1.3
	7.00	1	.4	.4	1.8
	8.00	11	4.9	4.9	6.7
	9.00	19	8.4	8.4	15.1
	10.00	21	9.3	9.3	24.4
	11.00	34	15.1	15.1	39.6
	12.00	69	30.7	30.7	70.2
	13.00	28	12.4	12.4	82.7
	14.00	11	4.9	4.9	87.6
	15.00	16	7.1	7.1	94.7
	16.00	12	5.3	5.3	100.0
Total		225	100.0	100.0	

Minat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4.00	3	1.3	1.3	1.3
	5.00	5	2.2	2.2	3.6
	6.00	38	16.9	16.9	20.4
	7.00	37	16.4	16.4	36.9
	8.00	43	19.1	19.1	56.0
	9.00	70	31.1	31.1	87.1
	10.00	20	8.9	8.9	96.0
	11.00	7	3.1	3.1	99.1
	12.00	2	.9	.9	100.0
	Total	225	100.0	100.0	

Harapan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10.00	3	1.3	1.3	1.3
	12.00	10	4.4	4.4	5.8
	13.00	9	4.0	4.0	9.8
	14.00	23	10.2	10.2	20.0
	15.00	38	16.9	16.9	36.9
	16.00	34	15.1	15.1	52.0
	17.00	42	18.7	18.7	70.7
	18.00	33	14.7	14.7	85.3
	19.00	17	7.6	7.6	92.9
	20.00	16	7.1	7.1	100.0
	Total	225	100.0	100.0	

Sikap

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8.00	1	.4	.4	.4
	10.00	2	.9	.9	1.3
	11.00	13	5.8	5.8	7.1
	12.00	18	8.0	8.0	15.1
	13.00	28	12.4	12.4	27.6
	14.00	44	19.6	19.6	47.1
	15.00	64	28.4	28.4	75.6
	16.00	30	13.3	13.3	88.9
	17.00	10	4.4	4.4	93.3
	18.00	8	3.6	3.6	96.9
	19.00	5	2.2	2.2	99.1
	20.00	2	.9	.9	100.0
	Total	225	100.0	100.0	

Pengetahuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	2	.9	.9	.9
	8.00	3	1.3	1.3	2.2
	9.00	12	5.3	5.3	7.6
	10.00	14	6.2	6.2	13.8
	11.00	38	16.9	16.9	30.7
	12.00	62	27.6	27.6	58.2
	13.00	41	18.2	18.2	76.4
	14.00	25	11.1	11.1	87.6
	15.00	15	6.7	6.7	94.2
	16.00	8	3.6	3.6	97.8
	17.00	5	2.2	2.2	100.0
	Total	225	100.0	100.0	

Pengalaman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	27	12.0	12.0	12.0
	4.00	11	4.9	4.9	16.9
	5.00	7	3.1	3.1	20.0
	6.00	101	44.9	44.9	64.9
	7.00	20	8.9	8.9	73.8
	8.00	27	12.0	12.0	85.8
	9.00	18	8.0	8.0	93.8
	10.00	4	1.8	1.8	95.6
	11.00	7	3.1	3.1	98.7
	12.00	3	1.3	1.3	100.0
	Total	225	100.0	100.0	

Faktor Eksternal

		Objek	Stimulus	Situasi
N	Valid	225	225	225
	Missing	0	0	0
Mean		5.7289	8.1200	6.5067
Median		6.0000	8.0000	6.0000
Mode		6.00	9.00	6.00
Std. Deviation		1.09067	1.51740	.96880
Variance		1.190	2.302	.939
Range		6.00	9.00	5.00
Minimum		2.00	3.00	3.00
Maximum		8.00	12.00	8.00
Sum		1289.00	1827.00	1464.00

Objek

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.00	3	1.3	1.3	1.3
	3.00	4	1.8	1.8	3.1
	4.00	15	6.7	6.7	9.8
	5.00	65	28.9	28.9	38.7
	6.00	88	39.1	39.1	77.8
	7.00	42	18.7	18.7	96.4
	8.00	8	3.6	3.6	100.0
	Total	225	100.0	100.0	

Stimulus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	1	.4	.4	.4
	4.00	3	1.3	1.3	1.8
	5.00	7	3.1	3.1	4.9
	6.00	26	11.6	11.6	16.4
	7.00	24	10.7	10.7	27.1
	8.00	65	28.9	28.9	56.0
	9.00	69	30.7	30.7	86.7
	10.00	21	9.3	9.3	96.0
	11.00	6	2.7	2.7	98.7
	12.00	3	1.3	1.3	100.0
	Total	225	100.0	100.0	




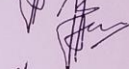

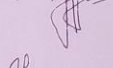

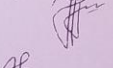

Situasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	1	.4	.4	.4
	4.00	4	1.8	1.8	2.2
	5.00	23	10.2	10.2	12.4
	6.00	85	37.8	37.8	50.2
	7.00	76	33.8	33.8	84.0
	8.00	36	16.0	16.0	100.0
	Total	225	100.0	100.0	

Lampiran 16. Kartu Bimbingan Tugas Akhir

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

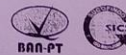
Nama Mahasiswa : **DANANG RINANGGA PUTRA**
 NIM : **13601241140**
 Program Studi : **PJIKR**
 Pembimbing : **Abdul Mahfudin Alim, M.Pd.**

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	14/2/17	Latar belakang lebih konkrit, cari jurnal internasional, cari penelitian yang relevan, kajian pustaka	
2.	7/3/17	Revisi bab 1-3, cari data valid mahasiswa FIK 2016, Pelajari SPSS/Statistika, susun indikator	
3.	24/3/17	Susun instrumen	
4.	31/3/17	Kajian teori dikuatkan untuk menyusun indikator	
5.	29/5/17	Ekspert Judgment	
6.	30/9/17	Ujicoba Instrument	
7.	5/2/18	Ambil data dengan instrumen/kuesioner	
8.	21/3/18	Review final bab I sampai selesai, perbaiki sistematika penyusunan TA	
9.	24/19	Acc daftar sidang TA	

Ketua Jurusan POR,



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



Lampiran 17. Dokumentasi Ujicoba Penelitian



Responden mengisi kuesioner

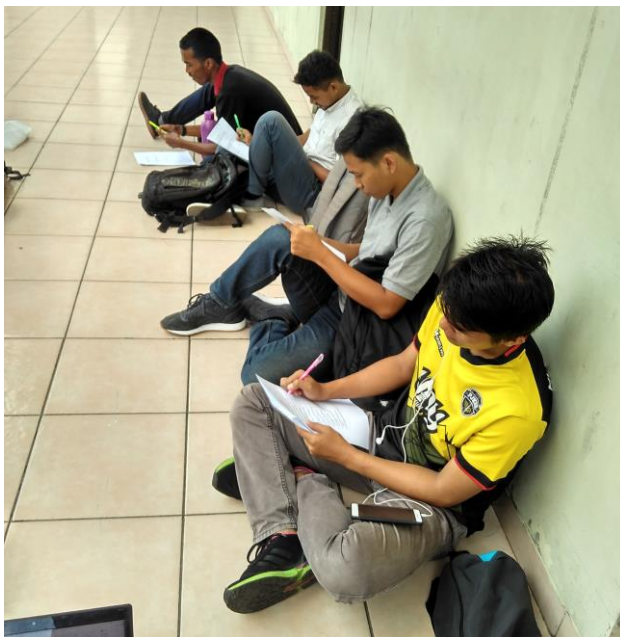


Responden mengisi kuesioner

Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian



Responden mengisi kuesioner



Responden mengisi kuesioner