

**PERSEPSI SOSIAL DAN UPAYA PARA ORANG TUA, SUPPORTER
DAN MASYARAKAT UNTUK MEMBANGUN KARAKTER
FAIRPLAY DALAM SEPAKBOLA
DI KABUPATEN BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Tiara Leni Soleha
NIM 16604224001

**PROGRAM STUDI PGSD PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2020

**PERSEPSI SOSIAL DAN UPAYA PARA ORANG TUA, SUPPORTER
DAN MASYARAKAT UNTUK MEMBANGUN KARAKTER
FAIRPLAY DALAM SEPAKBOLA
DI KABUPATEN BANTUL**

Oleh:

Tiara Leni Soleha
NIM 16604224001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi sosial dan upaya para orang tua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode *mix methods* dengan pengambilan data menggunakan kuisioner. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah orang tua, supporter, dan masyarakat yang ada berasal dari Kabupaten Bantul yang berjumlah 75 responden. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 25 orang tua, 25 supporter dan 25 masyarakat. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif yang tuangkan dalam bentuk persentase. Penentuan dalam menggunakan sampel menggunakan teknik *Incidental Sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi sosial dan upaya para orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul rata-rata masuk kedalam kategori tinggi. (1) Hasil Penelitian menunjukkan bahwa 0 orang tua (0%) masuk kategori sangat rendah, 0 orang tua (0%) masuk kategori rendah, 1 orang tua (4%) masuk kategori sedang, 22 orang tua (88%) masuk kategori tinggi, 2 orang tua (8%) masuk sangat tinggi. (2) Supporter masuk kategori tinggi dengan rincian bahwa 0 supporter (0%) masuk kategori sangat rendah, 0 supporter (0%) masuk kategori rendah, 1 supporter (4%) masuk kategori sedang, 18 supporter (72%) masuk kategori tinggi, 6 supporter (24%) masuk kategori sangat tinggi. (3) Masyarakat masuk kategori tinggi dengan rincian bahwa 0 masyarakat (0%) masuk kategori sangat rendah, 0 masyarakat (0%) masuk kategori rendah, 0 masyarakat (0%) masuk kategori sedang, 13 masyarakat (52%) masuk kategori tinggi, 12 masyarakat (48%) masuk kategori sangat tinggi. (4) Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya orang tua meliputi memuji, memantau, memberikan penghargaan, adanya penekanan, sadar untuk anak, mensosialisasi, mencari orang lain untuk contoh, menerapkan kaidah, tidak pernah memaksa, mencari dan mengaplikasikan info, memberikan aplus dan disisi lain orang tua menyalahkan, melakukan protes, memberikan stimulus. (5) Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya supporter meliputi memuji, memantau, memberikan penghargaan, adanya penekanan, sadar untuk anak, mensosialisasi, mencari orang lain untuk contoh, menerapkan kaidah, tidak

pernah memaksa, mencari dan mengaplikasikan info, memberikan aplus, mengajarkan dan disisi lain supporter menyalahkan, melakukan protes, memberikan stimulus. (6) Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya masyarakat meliputi memuji, memantau, memberikan penghargaan, adanya penekanan, sadar untuk anak, mensosialisasi, mencari orang lain untuk contoh, menerapkan kaidah, tidak pernah memaksa, mencari dan mengaplikasikan info, memberikan aplus, mempertahankan dan disisi lain orang tua menyalahkan, melakukan protes, memberikan stimulus.

Kata kunci: *Persepsi, Sosial, Upaya, Sepakbola, Orang tua, Supporter, Masyarakat*

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tiara Leni Soleha
NIM : 16604224001
Program Studi : PGSD Penjas
Judul TAS : Persepsi Sosial dan Upaya Para Orang Tua, Supporter,
dan Masyarakat Untuk Membangun Karakter *Fairplay*
Dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul.

Menyatakan bahwa skripsi ini saya buat benar-benar karya saya sendiri di bawah tema penelitian riset grup atas nama Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or.; Dr.Muhammad Hamid Anwar, M.Phil.; Caly Setiawan, M.S., Ph.D. Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Tahun 2020. 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, Febuari 2020

Yang menyatakan,



Tiara Leni Soleha

NIM 16604224001

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PERSEPSI SOSIAL DAN UPAYA PARA ORANG TUA, SUPPORTER
DAN MASYARAKAT UNTUK MEMBANGUN KARATER
FAIRPLAY DALAM SEPAKBOLA
DI KABUPATEN BANTUL**

Disusun oleh:

Tiara Leni Soleha
NIM 16604224001

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

Yogyakarta, Febuari 2020

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Hari Yulianto, M.Kes
NIP. 196707011994121001



Fathan Nurcahyo, M.Or
NIP. 198207112008121003

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN



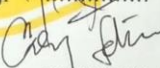
Tugas Akhir Skripsi

**PERSEPSI SOSIAL DAN UPAYA PARA ORANG TUA, SUPPORTER
DAN MASYARAKAT UNTUK MEMBANGUN KARAKTER
FAIRPLAY DALAM SEPAKBOLA
DI KABUPATEN BANTUL**

Disusun Oleh:
Tiara Leni Soleha
NIM 16604224001

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Fathan Nurcahyo, M.Or	Ketua Penguji		27/2 ²⁰
Dr. Muhammad Hamid A, M.Phil.	Sekretaris Penguji		27/2 ²⁰
Caly Setiawan, M.S., Ph. D.	Penguji		27/2 ²⁰

Yogyakarta, Febuari 2020
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes.
NIP. 19650301 199001 1 001

MOTTO

Suara hati murni menjadi pembimbing paling sederhana terhadap apa yang harus ditempuh dan apa yang harus diperbuat (HS Habib Adnan).

“..... Sungguh, Allah tidak akan mengubah (nasib) satu kaum jika mereka tidak mengubah keadaan mereka sendiri....” QS Ar-Ra’d (Guruh) 13:11

PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

- Bapak dan ibu tersayang, Bapak Sarijo dan Ibu Sri Kumaryati yang selalu memberikan dukungan dan memberikan doa serta semangat untuk menyelesaikan skripsi, untuk gelar sarjana aku persembahkan untuk bapak dan ibuku.
- Kakak dan Adikku: Moh. Luthfi Ferdian, Lina Tri Wahyuni dan Reggi Alfiantoro yang telah memberikan dukungan semangat dan doa terbaik untuk penulis.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karuniaNYA, sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul persepsi sosial dan upaya para orang tua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul. Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dan kerjasama dengan beberapa pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari S.Or., M.Or., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Fathan Nurcahyo, M.Or., sebagai Dosen Pembimbing Skripsi saya, yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan ilmu serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Dr. Muhammad Hamid Anwar, M.Phil dan Caly Setiawan, Ph.D yang telah membantu saya dalam *expert judgement* instrument penelitian
8. Semua yang telah membantu baik secara langsung atau tidak langsung selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

9. Kedua Orang tua yang sangat berperan penting dalam langkah perkuliahanku, yang telah memberikan dukungan demi terselesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Teman-teman PGSD Penjas terutama kelas A dan angkatan yang selalu kompak, terimakasih atas pengalaman yang sudah ditorehkan dan dilewati bersma-sama.
11. Teman-teman PLP SD Negeri Kraton Yogyakarta dan teman-teman KKN G-009 Dusun Jalakan, Pandak, Bantul 2019 yang sudah memberikan pengalaman, kesan yang amat baik dan pengalaman yang tidak terlupakan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh, karena itu, segala bentuk masukan yang membangun sangat penulis harapkan baik itu dari segi metodologi maupun teori yang digunakan untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Febuari 2020

Penulis,

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 13
A. Deskripsi Teori.....	13
1. Hakikat Persepsi Sosial.....	13
2. Pelaku Olahraga.....	18
3. Hakikat Karakter <i>Fairplay</i>	30
4. Sepakbola.....	42
B. Penelitian yang Relevan.....	46
C. Kerangka Berfikir	49
 BAB III METODE PENELITIAN	 51
A. Desain Penelitian	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	52
C. Definsi Operasional Variabel Penelitian.....	52
D. Populasi dan Sampel Penelitian	54
E. Instrumen Penelitian	55
F. Teknik Pengumpulan Data.....	59
G. Teknik Analisis Data.....	60
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 62
A. Deskripsi waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian	62
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	63
C. Pembahasan.....	68

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. Kesimpulan	73
B. Impikasi Hasil Penelitian	74
C. Keterbatasan.....	76
D. Saran-saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Komponen dan Indikator <i>Fairplay</i>	41
Tabel 2. Sampel Penelitian.....	55
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Penelitian	57
Tabel 4. Alternatif Jawaban Angket.....	60
Tabel 5. Kelas Interval	61
Tabel 6. Penghitungan Normatif Kategori Persepsi Sosial dan Upaya Para Orang Tua, Supporter, dan Masyarakat untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul.....	64
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Persepsi Sosial dan Upaya Para Orang Tua untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul	65
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Persepsi Sosial dan Upaya Para Supporter untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul	66
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Persepsi Sosial dan Upaya Para Masyarakat untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul	67

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1.	Alur Kerangka Berfikir	50
Gambar 2.	Peta Administrasi Kabupaten Bantul	62
Gambar 3.	Histogram Persepsi Sosial dan Upaya Para Orang Tua untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul.....	66
Gambar 4.	Histogram Persepsi Sosial dan Upaya Para Supporter untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul.....	67
Gambar 5.	Histogram Persepsi Sosial dan Upaya Para Masyarakat untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Pengajuan Judul Proposal Penelitian	81
Lampiran 2. Surat Pembimbing Proposal TAS.....	82
Lampiran 3. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i>	83
Lampiran 4. Surat Permohonan Validasi Instrumen	85
Lampiran 5. Hasil Validasi	87
Lampiran 6. Angket Penelitian (Angket Tertutup)	89
Lampiran 7. Kartu Bimbingan TAS.....	95
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	96
Lampiran 9. Contoh Angket Penelitian yang Sudah Diisi (Orang Tua)	97
Lampiran 10. Contoh Angket yang Sudah Diisi (Supporter).....	102
Lampiran 11. Contoh Angket yang Sudah Diisi (Masyarakat).....	107
Lampiran 12. Skor Angket Penelitian.....	112
Lampiran 13. Kategorisasi Berdasarkan Faktor Internal	115
Lampiran 14. Kategorisasi Berdasarkan Faktor Eksternal.....	116
Lampiran 15. Deskriptif Statistik.....	118
Lampiran 16. Penentuan Norma Kategori	124
Lampiran 17. Dokumentasi.....	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan salah satu cara seseorang untuk menjaga kesehatan dan kesegaran jasmani supaya tetap berada dalam kondisi yang baik. Maka, dari itu olahraga hingga saat ini masih banyak dijumpai pria maupun wanita, tua atau muda melakukan latihan-latihan olahraga baik di lapangan, jalan-jalan, maupun di dalam ruangan. Olahraga bagian dari budaya yang telah lama dianggap sebagai cara yang tepat untuk meningkatkan kesehatan baik sehat jasmani maupun rohani. Olahraga memiliki manfaat besar bagi seseorang yang telah melaksanakan dengan rutin seperti halnya kebutuhan sehari-hari, dengan dilakukan secara terencana dan terstruktur mampu meningkatkan kebugaran tubuh seseorang.

Seseorang dalam melaksanakan olahraga mempunyai tujuan yang berbeda-beda sesuai dengan porsinya masing-masing. Menurut Sajoto (1995) ada empat dasar yang menjadi tujuan seseorang melakukan kegiatan olahraga. Pertama, mereka yang melakukan kegiatan olahraga hanya untuk rekreasi. Kedua, mereka yang melakukan kegiatan olahraga untuk tujuan pendidikan. Ketiga, mereka yang melakukan kegiatan olahraga untuk penyembuhan penyakit atau pemulihan kesehatan. Keempat, mereka yang melakukan olahraga untuk sasaran prestasi tertentu, didalam hal ini ilmu-ilmu pengetahuan yang terkait mengenai manusia sebagai objek yang akan diolah prestasinya agar lebih baik, ditinjau lebih mendalam dan terperinci.

Banyak cabang olahraga lainnya yang mampu digemari dan disenangi oleh masyarakat secara luas, baik itu anak-anak, remaja, dewasa, bahkan orang tua baik laki-laki maupun perempuan. Cabang olahraga tersebut yaitu sepakbola. Sepakbola merupakan cabang olahraga yang banyak sekali penggemarnya hingga saat ini. Sekedar mencari keringat sampai yang benar-benar ingin berprestasi di bidang sepakbola. Penggemar mampu menyalurkan sepakbola lewat klub bagi orang dewasa dan lewat sekolah sepakbola/SSB bagi anak-anak. Dengan demikian semakin lama akan semakin banyak klub atau sekolah sepakbola.

Berdasarkan hasil observasi hari Kamis tanggal 9 Mei 2019 pukul 15.45 di Lapangan Mojo Bantul sedang berlangsung pertandingan Liga Ramadhan yang diikuti oleh beberapa klub dusun antar pemuda. Pertandingan ini dilaksanakan setiap bulan ramadhan, diikuti oleh 8 klub yang terbagi menjadi 2 kelompok (*pool*) pertandingan. Kelompok 1 (*Pool A*) terdiri: Paris Muda, Bodowaluh Putra, Putra Gading Sari, PSDB Bambanglipuro dan kelompok 2 (*Pool B*) Persidep Depok, Tirtomulyo FC, PSMS Murti Gading dan PSBS Sidomulyo. Pada pertandingan hari ke dua ini sedang berlangsung pertandingan antara Bodowuluh dengan Tirtomulyo FC. Namun saat detik-detik terakhir pada babak kedua terjadi hilangnya koordinasi antara pemain penyerang dan pemain belakang Bondowuluh hingga terciptanya gol oleh pemain Tirtomulyo FC hingga berakhirnya pertandingan poin unggul menjadi 0-1 dimenangkan oleh Tirtomulyo FC.

Selanjutnya, hasil observasi hari Jum'at tanggal 17 Mei 2019 pukul 16.15 di Lapangan Kebonagung Imogiri, Turnamen PSST CUP ke XVII Tahun 2019 untuk wilayah DIY-Jateng. Sesaat sebelum pertandingan dimulai, antusias masyarakat

sekitar hingga para pemuda dan orangtua memenuhi pinggir lapangan yang berdampingan langsung dengan jalan raya sehingga membuat kemacetan yang pada akhirnya mampu diatasi. Saat berlangsungnya pertandingan Turnamen PSST CUP ke XVII ini antara PS. Woyo-woyo berhadapan dengan PS. Segoroyoso. Menjadi keuntungan tersendiri adanya turnamen ini, warga sekitar sampai membuka lapak dan berjualan makanan maupun minuman selagi menunggu waktu buka puasa. Tidak ketinggalan dengan banyaknya pendukung dari kedua tim ini membuat suasana Lapangan Kebonagung Imogiri menjadi meriah, dikarena turnamen ini diikuti oleh pemain-pemain senior yang dahulunya menjadi pemain klub sepakbola.

Banyak tujuan permainan sepakbola yang bersifat menghibur, akhirnya sekarang berkembang luas, seperti menjaga kesegaran jasmani, ingin menjadi pemain yang profesional, mencapai prestasi tinggi, dan mengharumkan nama daerah, bangsa, dan negara. Hingga kini olahraga sepakbola masih berkembang pesat dengan banyaknya pelaku olahraga atau berbagai pihak yang terlibat dalam pertandingan sepakbola, turnamen, kompetisi atau bahkan pembinaan sepakbola yang dimulai sedari sekolah dasar hingga dewasa. Dan ini merupakan dari banyak faktor yang menyebabkan sepakbola mengalami perkembangan yang pesat. Maka, dari itu sepakbola sebagai jembatan prestasi dan menjadikan tempat untuk menikmati hiburan sekaligus ladang rezeki bagi beberapa pelaku olahraga, seperti halnya klub, manajemen, wasit, *official* atau pelatih, atlet, supporter sampai membuka gerai (*official store*) hingga pedagang sekitar tempat pertandingan sepakbola.

Tidak hanya itu saja kini telah menjadi kepentingan serta mempunyai pengaruh yang besar terhadap nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari baik di bidang sosial, agama, ekonomi, teknologi, dan politik pada suatu kelompok masyarakat atau suatu bangsa. Selain itu, sepakbola juga dapat menjadi sebuah wadah untuk berkumpul, bersosialisasi, dan menyambung tali silaturahmi sesama manusia.

Di Kabupaten Bantul sendiri memiliki beberapa klub sepakbola seperti: Persiba Bantul, PS Protaba Bantul dan Puteri Bantul dan SSB/sekolah sepakbola yang hingga saat ini masih aktif dalam pembinaan prestasi seperti: SSB Baturetno, SSB Pendowoharjo Sewon Bantul, SSB Argomulyo dan masih banyak lagi. Adanya minat orang tua akan mengembangkan bakat dan *skill* anak, tidak tanggung-tanggung orang tua anak mengikutkan di SSB pilihannya, guna meningkatkan prestasi anak diluar sekolah atau akademik. Orang tua merasa bangga dan senang jika anak yang dimasukkan kedalam SSB bisa mengikuti berbagai turnamen dari tingkat Kabupaten sampai dengan Nasional sesuai pilihan pelatih.

Selanjutnya, dengan keaktifan atlet-atlet sepakbola Bantul yang tergabung di beberapa klub dan SSB, mereka menekuni sedari sekolah dasar hingga jenjang bangku kuliah. Antusias dalam mengikuti sesi-sesi latihan, *tarkam*, *try in* maupun *try out*, dan lain sebagainya. Pada cabang olahraga manapun yang kegiatannya dilapangan sangat membutuhkan tenaga, fisik, dan keterampilan saat pertandingan berlangsung. Beberapa kali pertandingan dan berkembangnya sepakbola di beberapa daerah membuat banyak dukungan secara langsung maupun tidak

langsung, dan sangat di dukung sekali oleh kepengurusan cabang olahraga sepakbola. Sehingga sepakbola Bantul bisa di yakinkan kembali akan lebih baik dan siap menorehkan juara-juara kembali. Upaya yang harus benar-benar dilakukan supaya sepakbola di Bantul lebih maju dan lebih baik dengan memberikan fasilitas mulai dari sarana dan prasarana yang notabene paling terpenting, mampu mengapresiasi jerih payah tenaga atlet putra dan putri Bantul yang berkecimpung di sepakbola.

Upaya terbaik untuk meregenerasi para atlet yang akan dijadikan pemain dengan diadakan beberapa kejuaran dan diseleksi melalui performa fisik dan skill yang dimiliki setiap individu untuk dilanjutkan pembinaan. Dalam meregenerasi atlet atau pemain diupayakan membentuk karakter, karakter yang dimaksud bagaimana cara menanamkan kecintaan terhadap sepakbola, merasa senang dan proses pendukung karakter sejalan dengan apa yang dimaksud. Untuk karakter ini yaitu karakter *fairplay*. Dengan tujuan jika saat kalah atau pun menang bisa menerima dengan lapang dada dan tetap menjunjung nilai sportivitas. Pembentukan karakter ini diharapkan menjadi cerminan nilai-nilai luhur dalam berkehidupan.

Sepakbola saat ini menjelma menjadi permainan yang indah bukan sekedar pertandingan dengan durasi 2 x 45 menit (*plus extra time* dan adu pinalti) tetapi juga menjelma menjadi sebuah olahraga yang terbukti efektif untuk memberikan ruang kepada peminatnya untuk berbaur tanpa melihat sekat sosial, kultural, etnis, agama, ideologi dan negara. Oleh karena itu sepakbola layak disebut sebagai sebuah kesatuan utuh bagi setiap peminatnya tanpa sekat. Bahkan upaya terbaik

untuk kali ini sebagai pengembangan sepakbola di Kabupaten Bantul tidak terlepas dari beberapa pihak yang diantara lain: orang tua, pelatih, wasit, supporter, masyarakat dan lain-lain. Dari beberapa pelaku olahraga ini mempunyai peranan tersendiri yang penting untuk meningkatkan hubungan secara positif maupun negatif. Dan setiap pelaku olahraga, memiliki berbagai ciri khas dan sikap karakter *fairplay* yang sangat berbeda-beda bahkan tak lagi sama. Seperti halnya ketika observasi dengan disisipkan wawancara guna mendapatkan info keadaan yang sebenarnya bahwa yang dapat diambil peran pelaku olahraga dari pihak orang tua dan pelatih dimana kedua pelaku olahraga ini saling bersangkutan untuk mengajarkan hal yang baik seperti halnya memberikan dukungan, motivasi, pengalaman, pengetahuan dimana sangat penting untuk meningkatkan pembentukan karakter. Selanjutnya dengan supporter dan masyarakat kedua pelaku ini tidak mampu terpisahkan saat pertandingan sudah dimulai sama halnya untuk mendukung klub saat bertanding.

Adapun dari beberapa bentuk dukungan, pertandingan sepakbola akan terasa tidak lengkap tanpa adanya dukungan langsung dari beberapa pelaku olahraga, namun perlu diingat akan nilai-nilai karakter *fairplay* yang perlu dan penting diterapkan baik dari orang tua, pelatih, wasit, supporter, dan masyarakat sekitar. Namun, dalam segala bentuk dukungan masih saja terdapat beberapa konflik kericuhan yang terjadi antar supporter, masyarakat, bahkan orang tua, dan wasit maupun pelatih ikut dalam kericuhan dari hal yang tidak semestinya terjadi. Hal ini terjadi karena banyak faktor dan aktor provokator yang mengawali kericuhan berawal dari hal sepele.

Hal ini terbukti bahwa kericuhan dan kekerasan antar supporter pasca pertandingan sepakbola Persis Solo melawan Persiba Bantul yang terjadi di beberapa titik di Bantul mulai dari Kecamatan Banguntapan hingga Piyungan tidak ada korban meninggal dalam kejadian tersebut. Melainkan ada beberapa pihak yang merasa dirugikan dengan adanya kericuhan tersebut. Minggu (7/5/2017) petang. (dikutip melalui <https://regional.kompas.com/>)

Kericuhan yang dilakukan tersebut mempunyai sisi dan dampak negatif baik untuk penggemar sepakbola yang tidak terlibat dalam supporter. Hal ini terjadi ketika diakibatkan oleh dendam lama dan diperkuat dengan adanya oknum provokator. Selain itu, dalam kejadian tersebut terjadi pengrusakan motor dan mobil. Perilaku yang dilakukan supporter sepakbola dapat merusak perilaku anak-anak dibawah umur yang bergabung dalam supporter maupun tidak.

Perlu diketahui, mengikuti pertandingan merupakan suatu proses pengenalan terhadap lingkungan dan belajar sportif untuk bersosialisasi kepada teman satu tim atau pun lawan. Sebagai contoh pertandingan sepakbola Porda DIY Tahun 2019 antara kontingen Sepakbola putri Kota Yogyakarta dan Kabupaten Bantul sama-sama menorehkan debut manis di laga pembuka cabang olahraga sepakbola putri Porda DIY 2019 Kamis (3/10/2019) sore. (dikutip dari <https://jogja.tribunnews.com/>).

Semestinya pada bidang olahraga pengembangan karakter yang positif dapat diterapkan dengan menanamkan karakter *fairplay* pada cabang olahraga sepakbola di Kabupaten Bantul baik pada pelatih, wasit, atlet, supporter, masyarakat dan orang tua guna menjunjung tinggi rasa sportivitas, menolak tindakan kecurangan,

menghargai hak lawan, mengabaikan provokasi, serta menghargai segala hal keputusan wasit yang telah ditentukan dan ini merupakan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Dalam olahraga sepakbola mempunyai peraturan yang berlaku dan harus dipatuhi. Apabila, para pelaku olahraga tidak mematuhi peraturan tersebut sama saja nilai-nilai dalam karakter *fairplay* tidak berjalan sebagaimana mestinya. Apalagi olahraga sepakbola merupakan cabang olahraga dengan memiliki pendukung atau supporter yang banyak dan disaksikan oleh orang banyak.

Orang tua juga diharapkan tidak hanya memberikan izin kepada anak saat menonton pertandingan sepakbola namun perlu juga mengajarkan dan mengenalkan aspek *fairplay* tersebut sejak usia dini guna membentuk karakter dikehidupan sehari-hari atau pun saat bertanding di berbagai kompetisi dan lapangan. Untuk supporter sendiri yang selalu mendapatkan kesan negatif dari berbagai pihak dan masyarakat karena sering menyebabkan keributan atau pun bentrok ketika saat atau pasca pertandingan. Kebiasaan seperti inilah yang harus di tinggalkan karena mengakibatkan banyak pihak yang dirugikan. Semua itu sangat bertentangan dengan *fairplay* dan sangat menodai sportivitas. Ketika kurangnya pemahaman etika dalam olahraga dan rendahnya nilai karakter *fairplay* dalam bermain sepakbola.

Pembinaan moral menjadi sangat penting karena mampu menjunjung tinggi nilai-nilai *fairplay* (Subagyo Irianto, 2014:1). Pemahaman, penanaman, dan pelatihan karakter yang dilakukan sejak usia dini menjadi sangatlah penting. Ari Ginanjar (2010:19) menyatakan, “pemahaman saja tidaklah cukup, perlu pelatihan

yang dilakukan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan kemudian menjadi sebuah karakter seperti yang diharapkan”. Contoh orang tua ikut andil dalam penanaman karakter *fairplay* dengan memasukan anaknya di sekolah sepakbola sebagai pengembangan *skill* dan jembatan menanamkan *fairplay* untuk menjadikan kebiasaan, yang diajarkan langsung oleh pelatih dalam menghadapi lawan, wasit, supporter, dll.

Mendefinisikan karakter *fairplay* seperti bagian terpenting dan paling utama di semua cabang olahraga, pelaku olahraga mampu menerapkan karakter *fairplay* diberbagai tempat agar memberikan pengaruh terhadap kemajuan berbagai cabang olahraga yang secara langsung maupun tidak langsung. Dengan adanya penerapan karakter *fairplay* mampu menetralsir terjadinya kecurangan maupun kericuhan saat kompetisi atau pertandingan. *Fairplay* adalah kesadaran sikap dan kebesaran hati yang melekat dari seorang pelaku olahraga kepada pelaku olahraga lain yang menimbulkan hubungan kemanusiaan dan persaudaraan yang baik, akrab dan hangat.

Dengan uraian permasalahan pada latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang persepsi sosial dan upaya para orang tua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum diketahuinya pengetahuan dan pemahaman karakter *fairplay* orang tua dalam membangun kompetisi sepakbola di Kabupaten Bantul.
2. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan dan pemahaman tentang karakter *fairplay* supporter dan masyarakat untuk membangun sepakbola di Kabupaten Bantul.
3. Belum diketahuinya upaya supporter dan masyarakat dalam menanamkan nilai-nilai karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul.
4. Masih terjadinya tindakan kerusuhan, penjarahan, dan tawuran antara orang tua, supporter, masyarakat maupun aparat keamanan di Kabupaten Bantul.
5. Belum diketahuinya persepsi yang mencerminkan perilaku *fairplay* yang akan dilakukan orang tua, supporter, dan masyarakat didalam pertandingan.

C. Batasan Masalah

Agar batasan permasalahan pada penelitian ini tidak menyebar dan fokus, maka diperlukan adanya pembatasan masalah dalam hal ini. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengetahuan dan pemahaman orang tua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay*, pemahaman penanaman nilai-nilai sikap *fairplay*, penerapan pembelajaran sikap *fairplay*, penyimpangan dan upaya para pelaku olahraga untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari identifikasi masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar persepsi sosial orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul ?
2. Seberapa besar persepsi sosial supporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul ?
3. Seberapa besar persepsi sosial masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul ?
4. Upaya apakah yang akan dilakukan orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul ?
5. Upaya apakah yang akan dilakukan supporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul ?
6. Upaya apakah yang akan dilakukan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk;

1. Mengetahui persepsi sosial dan penerapan karakter *fairplay* para orang tua dalam pertandingan sepakbola di Kabupaten Bantul.
2. Mengetahui persepsi sosial dan penerapan karakter *fairplay* para supporter dalam pertandingan sepakbola di Kabupaten Bantul.
3. Mengetahui persepsi sosial dan penerapan karakter *fairplay* para masyarakat dalam pertandingan sepakbola di Kabupaten Bantul.
4. Mengetahui upaya orang tua dalam pertandingan sepakbola di Kabupaten Bantul.

5. Mengetahui upaya supporter dalam pertandingan sepakbola di Kabupaten Bantul.
6. Mengetahui upaya masyarakat dalam pertandingan sepakbola di Kabupaten Bantul.

F. Manfaat Penelitian

Dengan mengetahui persepsi sosial para pelatih, atlet, dan wasit untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul, maka dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi proses pengetahuan tentang pentingnya membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan dan berguna untuk referensi bagi penelitian di masa yang akan datang.

2. Secara Praktis

- a. Bagi orang tua mampu memberikan pandangan dan gambaran tentang pentingnya karakter *fairplay* dalam sepakbola.
- b. Bagi supporter mampu menerapkan pentingnya karakter *fairplay* dalam sepakbola, ketika dilapangan maupun diluar lapangan.
- c. Bagi masyarakat mampu menjadi sumbangasih dan menerapkan pentingnya nilai-nilai pada karakter *fairplay* dalam sepakbola.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Persepsi Sosial

a. Pengertian Persepsi Sosial

Istilah persepsi sering disamakan dengan pandangan atau anggapan seseorang sebab dalam persepsi terdapat interpretasi pandangan atau tanggapan seseorang. Menurut Sarlito W. Sarwono (2012: 86) menjelaskan bahwa persepsi adalah kemampuan untuk membedakan mengelompokan, memfokuskan, dan sebagainya itu, yang kemudian diinterpretasikan. Karena persepsi adalah penelitian bagaimana kita mengintegrasikan sensasi kedalam hasil dari suatu objek, dan bagaimana kita selanjutnya menggunakan hasil dari suatu perseptual objek tersebut untuk mengenali dunia (Rita L. Atkinson, 2010: 276).

Apabila seseorang tidak memiliki indera yang lengkap maka dia akan kehilangan salah satu fungsi dari reseptornya dalam menerima berbagai stimulus. Seperti halnya yang dijelaskan oleh Bimo Walgito (2010: 99), persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan, yaitu proses yang berwujud di terimanya stimulus oleh individu melalui reseptornya. Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan menurut Jalaudin Rakhmat (1985: 64).

Pendapat lainnya dikemukakan oleh Sarlito W. S (1992: 45) persepsi adalah bermula dari adanya rangsangan dari luar diri individu (stimulus), individu

menjadi sadar akan adanya stimulus ini melalui sel-sel syaraf reseptor (penginderaan), yang peka terhadap bentuk-bentuk energi tertentu (cahaya, suara, suhu). Bila sumber energi itu cukup kuat merangsang sel-sel reseptor maka jadilah penginderaan. Jika sejumlah penginderaan disatukan dan dikoordinasikan di dalam pusat syaraf yang lebih tinggi (otak) sehingga manusia bisa mengenali dan menilai objek-objek maka keadaan ini dinamakan persepsi. Manusia akan dapat menerima rangsang (stimulus) dalam berbagai macam cara sesuai dengan kelengkapan indera yang dimiliki.

Desiderto yang dikutip dari Rakhmat (1994: 51) menyatakan bahwa persepsi merupakan pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimuli inderawi (*sensory stimuli*). Persepsi pada intinya merupakan suatu interpretasi dari hasil panca indera dalam suatu objek walaupun hasilnya berbeda dan dalam keadaan sadar.

Dalam proses persepsi perlu adanya perhatian sebagai langkah persiapan dalam persepsi. Persepsi meliputi suatu interaksi yang rumit melibatkan tiga komponen utama yaitu:

- 1) Seleksi: proses penyaringan oleh indera terhadap stimulus.
- 2) Penyusunan: proses mereduksi, mengorganisasi, merata, atau menyederhanakan informasi atau stimulus kedalam bentuk tingkah laku.
- 3) Penafsiran: proses menerjemahkan atau menginterpretasi informasi atau stimulus kedalam bentuk tingkah laku.

Sugiharto, dkk (2017: 7) Perbedaan hasil persepsi dapat dipengaruhi oleh individu, adanya perbedaan hasil persepsi dipengaruhi oleh (1) pengetahuan, pengalaman atau wawasan, (2) kebutuhan, (3) kesenangan atau hobi, (4) kebiasaan atau pola hidup sehari-hari. Dakir (1995: 4) membagi persepsi menjadi 3 tahap sebagai berikut: (1) seleksi terhadap stimulus yang datang dari luar melalui indera, (2) interpretasi, yaitu pengorganisasian informasi sehingga mempunyai arti bagi seseorang, (3) reaksi, yaitu tingkah laku akibat interpretasi.

Menurut Sarwono dan Meinarno (2019: 24), Persepsi sosial dapat diartikan sebagai proses perolehan, penafsiran, pemilihan, dan pengaturan informasi inderawi tentang orang lain. Apa yang diperoleh, ditafsirkan, dipilih dan diatur adalah informasi inderawi dari lingkungan sosial, serta yang menjadi fokusnya adalah orang lain. Bimo Walgito (1990: 99) persepsi sosial merupakan suatu proses seseorang untuk mengetahui, menginterpretasikan dan mengevaluasi orang lain yang dipersepsi, tentang sifat-sifatnya, kualitasnya dan keadaan yang lain yang ada dalam diri orang yang dipersepsi, sehingga terbentuk gambaran mengenai orang yang dipersepsi. Persepsi sosial terdiri atas 3 elemen yang merupakan petunjuk-petunjuk langsung ketika seseorang menilai orang lain. Tiga elemen tersebut adalah: 1) pribadi (*person*) adalah orang yang menilai orang lain, 2) situasional adalah urutan kejadian yang terbentuk berdasarkan pengalaman orang untuk menilai sesuatu, dan 3) *behavior* adalah suatu yang dilakukan oleh orang lain. Selain itu juga terdapat 2 pandangan mengenai proses persepsi yaitu: persepsi sosial berlangsung cepat dan otomatis tanpa banyak pertimbangan orang

membuat kesimpulan tentang orang lain dengan cepat berdasarkan penampilan fisik.

Dari beberapa hal yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan proses kejadian atau pengalaman setiap individu dengan cara memandang, mengartikan dalam keadaan sadar didukung beberapa alat indera secara spontan dan mengevaluasi orang lain yang diterima oleh indera direspon oleh individu menjadi sebuah tindakan atau perilaku. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kembali bahwa persepsi setiap individu berbeda-beda berdasarkan apa yang dilihat, pengalaman yang didapat, serta kebiasaan dari individu tersebut.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Sosial

Menurut Gibson, dkk, dalam kutipan Jenny (2012), faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi pada dasarnya dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal yang mempengaruhi persepsi, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu, yang mencakup beberapa hal antara lain: fisiologis, perhatian, minat, kebutuhan searah, pengalaman, suasana hati seseorang yaitu tokoh masyarakat sangat mempengaruhi dalam terjadinya persepsi, karena hubungan akan hal ini sangat berkaitan erat, walaupun pada kenyataannya semua juga tergantung objek dan tergantung energi yang digunakan tokoh masyarakat ketika melihat hal tersebut.
- 2) Faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi, merupakan karakteristik dari lingkungan dan objek-objek yang terlibat didalamnya. Elemen-elemen tersebut

dapat mengubah sudut pandang seseorang merasakannya atau menerimanya. Sementara itu faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi adalah dipengaruhi oleh objek ketika gerakan dari objek tersebut kuat dan mempunyai kedekatan hubungan maka semakin mudah untuk dipahami daripada objek yang diam, karena objek-objek tersebut memiliki suatu cahaya yang lebih untuk lebih diperhatikan dengan melihat penampilan yang diluar sangkaan.

Menurut Miftah Toha (2014: 154), faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal: perasaan, sikap dan kepribadian individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat dan motivasi.
- 2) Faktor eksternal: latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidak asingan suatu objek (stimulus).

Untuk mengadakan suatu persepsi atau untuk terjadinya suatu persepsi ada beberapa faktor yang berperan yang merupakan syarat terjadi persepsi. Menurut Irwanto dkk (2002: 96-97), faktor-faktor yang mempengaruhi persespi sebagai berikut:

- 1) Perhatian yang selektif, artinya rangsang (stimulus) harus ditanggapi tetapi individu cukup memperhatikan pada rangsang tertentu saja.
- 2) Ciri-ciri rangsang, artinya intensitas yang paling kuat, rangsang yang bergerak atau dinamis lebih menarik untuk diamati.

- 3) Nilai-nilai kebutuhan individu, artinya individu yang satu dengan yang lainnya tidak sama tergantung pada nilai hidup dan kebutuhannya.
- 4) Pengalaman terdahulu sangat mempengaruhi seseorang mempengaruhi seseorang mempersepsikan dunia sekitar.

Faktor-faktor tersebut menjadikan persepsi individu berbeda satu sama lain dan akan berpengaruh pada individu dalam mempersepsi suatu objek, stimulus, meskipun objek tersebut benar-benar sama. Perbedaan persepsi dapat ditelusuri pada adanya perbedaan-perbedaan individu, perbedaan-perbedaan dalam kepribadian, perbedaan dalam sikap atau dalam motivasi. Pada dasarnya proses terbentuknya persepsi ini terjadi dalam diri seseorang, namun persepsi juga dipengaruhi oleh pengalaman, proses belajar, dan pengetahuannya.

2. Pelaku Olahraga

Pelaku olahraga adalah setiap orang dan/atau kelompok yang terlibat secara langsung dalam kegiatan olahraga yang meliputi pengolahraga, pembina olahraga, dan tenaga keolahragaan, (Pasal 1 Angka 5 UU Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional).

- a. Pengolahraga adalah orang yang berolahraga dalam usaha mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial.
- b. Olahragawan adalah pengolahraga yang mengikuti pelatihan secara teratur dan kejuaraan dengan penuh dedikasi untuk mencapai prestasi.
- c. Pembina olahraga adalah orang yang memiliki minat dan pengetahuan, kepemimpinan, kemampuan manjerial, dan/atau pendanaan yang didedikasikan untuk kepentingan pembinaan dan pengembangan olahraga.

- d. Tenaga keolahragaan adalah setiap orang yang memiliki kualifikasi dan sertifikat kompetensi dalam bidang olahraga.
- e. Masyarakat adalah kelompok warga negara Indonesia non-pemerintah yang mempunyai perhatian dan peranan dalam bidang keolahragaan.
- f. Induk organisasi cabang olahraga adalah organisasi olahraga yang membina, mengembangkan, dan mengkoordinasikan satu cabang/jenis olahraga atau gabungan organisasi cabang olahraga dari satu jenis olahraga yang merupakan anggota federasi cabang olahraga Internasional yang bersangkutan. Induk organisasi yang berhubungan dalam olahraga sepakbola yaitu Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI) yang dibentuk pada 19 April 1930 di Yogyakarta. Adanya organisasi tersebut dapat digerakan sedemikian rupa sehingga dapat menghindari sampai tingkat seminimal mungkin pemborosan waktu, tenaga, materi, dan uang guna mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan terlebih dahulu.
- g. Prasarana olahraga adalah tempat atau ruang termasuk lingkungan yang digunakan untuk kegiatan olahraga dan/atau penyelenggaraan olahraga.
- h. Sarana olahraga adalah peralatan dan perlengkapan yang digunakan untuk kegiatan olahraga.
- i. Setiap orang adalah seseorang, orang perseorangan, kelompok orang, kelompok masyarakat, atau badan hukum.

Adapun pelaku olahraga yang akan diteliti oleh peneliti ada 3, yaitu sebagai berikut:

a. Orang Tua

orang tua adalah dua individu yang berbeda memasuki hidup bersama dengan membawa pandangan, pendapat dan kebiasaan-kebiasaan sehari-hari (Gunarsa, 1976: 27). Sedangkan menurut Peter (1991: 1061) orang tua adalah ayah dan ibu kandung. Menurut Seto. M. (2001: 12) orang tua adalah orang yang pertama dikenal anak, dimata anak, orang tua adalah sosok luar biasa, serta hebat dan serba tahu.

Orang tua adalah setiap orang bertanggungjawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu (Nasution: 1986: 1). Berdasarkan pendapat dan penjelasan di atas dapat diperoleh pengertian bahwa orang tua memiliki tanggungjawab dalam membentuk serta membina anak-anaknya baik dari segi psikologis maupun fisiologis. Kedua orang tua di tuntut untuk dapat mengarahkan dan mendidik anaknya agar dapat menjadi generasi-generasi yang sesuai dengan tujuan hidup manusia. Orang tua juga merupakan orang yang paling dekat dengan anak dan bertanggungjawab penuh atas anak-anaknya baik kehidupan anak di dalam rumah, maupun semua kegiatan di luar rumah seperti pendidikan.

Fungsi orang tua sebagai edukasi, reproduksi, dan pengawasan. Menurut Gunarsa (dikutip dari *Soejono Soekanto*, 2004) dalam keluarga ideal (lengkap), maka ada dua individu yang memainkan peranan penting yaitu peran ayah dan peran ibu. Secara umum peran ayah dan peran ibu sebagai berikut:

a) Peran Ayah

Ayah sebagai suami yang penuh pengertian dan memberi rasa aman bagi keluarga, ayah berpartisipasi dalam mendidik anak. Ayah sebagai pelindung atau tokoh yang tegas, bijaksana, mengasahi kelarga dan sebagai pencari nafkah, pada proses sosialisasi peranan ibu dapat dikatakan lebih besar daripada seorang ayah. Sebagai mana ibu harus mengambil keputusan-keputusan yang cepat dan tepat sedangkan ayah mengambil keputusan-keputusan yang penting.

b) Peran Ibu

Memenuhi kebutuhan biologis dan fisik, merawat dan mengurus keluarga dengan sabar dan kasih sayang, mendidik, mengatur dan mengendalikan anak, menjadi contoh dan teladan bagi anak.

Salah satu tugas dan peran orang tua yang tidak dapat dipindahkan adalah mendidik anak-anaknya. Sebab orang tua memberi hidup anak, maka mereka mempunyai kewajiban yang teramat penting untuk mendidik anak mereka. Jadi, tugas orang tua tidak hanya sekedar menjadi perantara makhluk baru dengan kelahiran, tetapi juga memelihara dan mendidiknya, agar dapat melaksanakan pendidikan terhadap anak-anaknya, maka diperlukan adanya beberapa pengetahuan tentang pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua harus memperhatikan lingkungan keluarga, sehingga dapat menciptakan lingkungan yang sehat, nyaman, serasi serta lingkungan yang sesuai dengan keadaan anak. Komunikasi yang dibangun oleh orang tua adalah komunikasi yang baik karena

akan berpengaruh terhadap kepribadian anak. Adapun 3 jenis tipe cara orangtua mendidik anak yaitu:

1. Tipe otoriter

Orangtua dengan tipe otoriter ini biasanya cenderung keras dan mendidik anak-anak dengan pola *rewards*, namun juga hukuman. Orangtua dengan tipe ini tidak segan menghukum dan mengajar anak-anak dengan cara yang cenderung keras. Banyak larangan dan ancaman serta peraturan yang dibuat oleh orangtua dengan tipe otoriter.

2. Tipe santai

Orangtua dengan tipe yang cenderung lebih santai ini adalah kebalikan dari tipe orangtua otoriter. Orangtua santai tidak suka melarang, membuat peraturan apalagi menghukum anak-anaknya. Orangtua dengan tipe santai ini sangat percaya dengan anaknya sehingga anak-anaknya seakan dilepas begitu saja. Namun, bukan berarti anak-anak mereka tidak diperhatikan, para orangtua dengan tipe santai justru mendidik anaknya dengan kasih sayang dan lemah lembut. Kebanyakan orangtua dengan tipe ini adalah orangtua yang sibuk bekerja dan berkarier.

3. Tipe bijaksana

Orangtua dengan tipe ketiga ini adalah yang seharusnya dimiliki oleh setiap orangtua. Orangtua yang bijaksana dapat mengajar dan mendidik anak-anaknya dengan cara yang seimbang. Tidak melulu mengekang anak, tapi juga tidak selalu membebaskan anak melakukan hal apa saja. Karena pengawasan dan perhatian yang tepat akan membentuk karakter anak yang baik dan cerdas.

b. Supporter

Membahas mengenai sepakbola tidak terlepas dari para fans atau yang biasa dikenal dengan sebutan supporter. Hakikat supporter adalah kerumunan dimana kerumunan tersebut diartikan sebagai jumlah orang yang berada pada tempat yang sama, adakalanya tidak saling mengenal, dan memiliki sifat yang peka pada stimulus (rangsangan) yang datang dari luar (Soeprapto, 2010).

Sepakbola menjadi olahraga paling populer. Tidak hanya peminatnya pun banyak dan tidak mengenal usia. Tua atau pun muda hampir pasti mempunyai satu dukungan, baik itu untuk level klub maupun tim nasional. Dari semua supporter sepakbola sesungguhnya mereka bisa diukur sejauh mana dukungan mereka terhadap suatu tim. Adapun bagaimana cara mengekspresikan diri kepada tim dukungan, berikut jenis-jenis supporter: <https://makassar.terkini.id/>

1) *Hooligan* merupakan seseorang hanya berdasarkan persepsi terhadap kelompok (*stereotip*) supporter bola dari Inggris, sebagian besar para hooligan tinggal di pinggiran kota. Karakter *hooligan* ini seperti membuat kerusuhan, datang ke pertandingan tidak tertib hanya tidak mau ketinggalan perkelahian, Para *hooligan* ini sering menonton pertandingan yang memiliki risiko besar. *Hooligan* hanya berkelahi dengan hooligan dari klub atau tim lawan.

2) *Ultras* merupakan kata yang diambil dari bahasa latin yang artinya “di luar kebiasaan”. Para supporter *ultras* mempersiapkan seminggu sebelumnya. Karakter supporter *ultras* bertanggung jawab atas segala perilaku liar supporternya. Supporter *ultras* memiliki prinsip dan aturan khusus

subkulturnya. Tak seperti *hooligan*. Supporter *ultras* memiliki musuh dari tim lain dan terkadang terlibat perkelahian satu sama lain di luar stadion.

3) *The VIP* merupakan supporter kelas atas yang tidak begitu loyal, yang penting menonton dengan nyaman dengan rekan-rekan bisnisnya. Tidak heran jika dalam areal *VIP* atau yang biasa disebut *skyboxes*, maka para jutawan bertemu dengan rekan bisnis lainnya dan menghasilkan deal-deal bagi usahanya.

4) *Daddy/Mommy* adalah orang-orang yang suka melibatkan atau membawa anggota keluarga untuk menonton pertandingan.

5) *Christmas Tree* merupakan kategori dilengkapi dengan berbagai aksesoris dan atribut tim mulai dari pin, badge, stiker, corat-corek di wajah, tubuh sampai rambut. Berbeda dengan *Hooligan* maupun *Ultras* yang seringkali adalah laki-laki, *Christmas Tree* bisa laki-laki maupun perempuan, tampil sendiri-sendiri maupun berpasangan. Memiliki tujuan menunjukkan identitas negara atau tim favoritnya.

6) *The Expert* merupakan para pensiunan yang telah berumur. *The Expert* tidak segan-segan menggunakan uang pensiunnya untuk bertaruh. Namun, golongan ini biasanya hanya tertarik pada pertandingan sekelas Piala Dunia atau Piala Eropa.

7) *Couch Potato* nama lain dari fans layar kaca. Mereka ini tidak menonton ke stadion, melainkan hanya melalui layar kaca di rumah. Tipe ini berasumsi bahwa menonton melalui televisi lebih nyaman daripada membuang uang untuk sebuah pertandingan yang belum tentu bagus. Prinsip fans jenis ini

adalah murah meriah. Akan tetapi, meski hanya di depan televisi, tetap berdandan seolah-olah di stadion lapangan.

8) Supporter Dumay jenis ini hanya mendukung, banyak bicara, sok tahu, eksis hanya lewat media sosial atau dunia maya.

Supporter di Indonesia sedang berada dalam periode bertumbuh. Dalam lima tahun terakhir ini muncul kelompok-kelompok supporter terorganisir. Suatu fenomena yang berdampak positif bagi perkembangan sepakbola nasional. Kehadiran kelompok supporter ini sedikit banyak merubah gaya dukung dan pola perilaku penonton di lapangan. Secara keseluruhan, berdampak pada industri sepakbola nasional yang lebih semarak dan berwarna.

Supporter bola adalah orang yang memberikan dukungan yang bersifat aktif. Di sepakbola, supporter memberikan dukungannya dilandasi dengan rasa cinta dan fanatisme pada tim. Supporter bola dengan supporter olahraga lainnya sangatlah berbeda, perbedaan itu dapat terlihat dari begitu banyaknya supporter. Mereka memiliki fanatisme yang sangat tinggi bahkan sampai berlebihan dan cenderung melewati batas.

Perbuatan dan emosi, keributan dan bentrok yang meluas dan tak terkendali dari supporter merupakan tindakan ancaman bagi kelangsungan olahraga. Olahraga sebagai tontonan tentu saja melibatkan penonton dan pendukung kedua belah pihak yang bertanding, terkadang ketegangan menjadi memuncak. Campuran supporter atau pendukung atau penonton masing-masing dapat memberikan tekanan kepada pemain, yang didorong untuk bermain dengan mengabaikan *fairplay*, asal menang.

Akan tetapi, untuk menjauhkan olahraga dari supporter yang kecintaanya telah mendalam, berarti mentiadakan peranan olahraga. Supporter menjadi salah satu bagian dari sistem keolahragaan. Maka dari itu, olahraga tidak dapat menunaikan tugas sucinya yang bersifat universal. Menurut *Social Issues Research Center (2008)*, dalam *Jurnal Sport Culture and Science* menyatakan bahwa:

According to Social Issues Research Center (2008), the positive impacts of supporters can be seen through the proximity of the members in various group activities, such as group meeting and togetherness in making banners and jargons to support their favourite team. It can maintain a sense of belonging between members that refers to group cohesiveness, which is defined as the power that makes the members of the group stay and obey group's agreement (Gibson, et al., 2000).

Bisa disimpulkan bahwa supporter merupakan sekumpulan orang yang memberikan dukungan kepada salah satu grup atau kelompok yang dimana mereka memiliki kepedulian tinggi terhadap grup atau kelompok yang didukung. Supporterlah yang membuat ramai suatu pertandingan. Bahkan supporterlah yang menghidupkan pertandingan. Dengan adanya supporter yang cerdas, supporter yang cerdas adalah supporter sportif, tidak anarkis, tidak lugu, punya pengetahuan dan kepedulian terhadap timnya.

c. Masyarakat

Masyarakat atau dalam istilah *society* artinya sekelompok manusia yang hidup bersama, saling berhungan dan saling mempengaruhi, saling terikat satu

dengan lainnya sehingga melahirkan kebudayaan yang sama. Menurut Linton dalam kutipan dari Suparyanto (2009: 1) mengemukakan bahwa “masyarakat adalah setiap kelompok manusia yang telah cukup lama hidup bekerja sama sehingga dapat mengorganisasi dirinya dan berfikir tentang dirinya sebagai satu kesatuan sosial dengan batas-batasan tertentu.

Masyarakat, juga dapat diartikan sebagai kelompok manusia yang telah lama hidup dan bekerja sama, sehingga mereka dapat mengatur diri dan menganggap diri mereka sebagai kesatuan sosial dan budaya dengan batas-batas tertentu yang dirumuskan dengan jelas. Masyarakat adalah golongan masyarakat kecil terdiri dari beberapa manusia, yang dengan atau karena sendirinya bertalian secara golongan dan pengaruh-mempengaruhi satu sama lain (Hasan Shadily, 1984: 47).

Sedangkan menurut Abu Ahmadi (2003) syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat ialah:

- 1) Harus ada pengumpulan manusia, dan harus banyak, bukan pengumpulan binatang.
- 2) Telah bertempat tinggal dalam waktu yang lama dalam suatu daerah tertentu.
- 3) Adanya aturan-aturan atau undang-undang yang mengatur mereka untuk menuju kepada kepentingan-kepentingan dan tujuan bersama.

Adapun ciri-ciri masyarakat menurut Linto dalam kutipan Sumaatmadja (2001: 4-7) adalah: (1) adanya sejumlah orang; (2) tinggal dalam suatu daerah tertentu; (3) mengadakan hubungan satu sama lain; (4) saling terkait satu sama

lain karena mempunyai kepentingan bersama; (5) merupakan satu kesatuan sehingga mereka mempunyai perasaan solidaritas; (6) adanya saling ketergantungan; (7) merupakan suatu sistem yang diatur oleh norma-norma atau aturan-aturan tertentu; dan menghasilkan kebudayaan.

Berdasarkan penjelasan, syarat-syarat dan ciri-ciri di atas dapat disimpulkan bahwa masyarakat adalah sekelompok manusia majemuk yang tinggal dalam satu teritorial tertentu dan terdiri dari beraneka ragam kelompok yang memiliki kesepakatan bersama berupa aturan-aturan atau adat istiadat yang timbul dan tercipta karena kebersamaan tersebut. adanya aturan dan adat ini sangat bergantung dengan masyarakat itu sendiri dan juga kesepakatan bersama yang timbul setelah kehidupan itu berlangsung dalam waktu yang lama. Adapun jenis-jenis masyarakat sebagai berikut:

1) Masyarakat Primitif

Masyarakat primitif ialah suatu masyarakat yang pola hidupnya masih tradisional dengan ciri khas memiliki tingkat kebudayaan yang cukup tinggi. Sehingga tidak mau menerima perubahan sosial yang terjadi di sekelilingnya. Masyarakat seperti ini biasanya berada di daerah atau wilayah pedalaman yang terisolasi dari kemajuan zaman.

2) Masyarakat Madani

Masyarakat madani yaitu sebuah kelompok masyarakat yang sudah menerima segala bentuk-bentuk kemajuan serta dapat memanfaatkannya sebagai kebutuhan. Masyarakat madani ini juga merupakan sebuah golongan tertinggi dalam kehidupan, alasan hal ini diungkapkan karena dalam

masyarakat madani bukan hanya menerima perubahan sosial akan tetapi juga mampu melakukan filtrasi dalam perubahan yang dianggap sesuai ataupun tidak.

3) Masyarakat Majemuk

Masyarakat majemuk yakni salah satu jenis masyarakat yang bersatu karena banyak perbedaan di dalamnya, masyarakat ini cenderung melakukan hubungan sosial yang terbatas untuk dapat menghindari konflik sosial yang ada. Masyarakat majemuk sering juga diibaratkan sebagai masyarakat yang terbentuk dalam ruang lingkup yang besar, tanpa adanya perbedaan wilayah.

4) Masyarakat Multikultural

Masyarakat multikultural adalah suatu golongan masyarakat yang hidup bersama dalam banyak perbedaan, masyarakat ini memiliki hubungan yang tidak terlalu erat akan tetapi untuk menjaganya diperlukan kesadaran bahwa pentingnya hidup bersama dalam kerukunan. Contoh masyarakat multikultural adalah masyarakat Jakarta, yang memiliki hidup bersama meskipun ada banyak kebudayaan dan ciri khas berbeda.

5) Masyarakat Modern

Masyarakat modern merupakan semua masyarakat yang lebih tinggi tingkatkan daripada masyarakat primitif. Masyarakat modern sudah memandang kehidupan sebagai hal yang perlu untuk melakukan kemajuan dalam perubahan sosial, alat yang dipergunakannya juga sudah tidak banyak lagi alat-alat tradisional. Contohnya saja dalam menanam padi masyarakat

modern sudah mempergunakan peralatan seperti bajak, mesin penggilingan padi, dan sebagainya.

3. Hakikat Karakter *Fairplay*

a. Pengertian Karakter

Ditinjau dari akar katanya, dalam Zaim Elmubarak (2008: 102) berasal dari bahasa latin “*kharakter*”, “*kharassein*” dan “*kharax*” yang memiliki makna “*tool for making*”, “*to engrave*” dan “*pointed stake*”. Dalam Kamus Bahasa Indonesia kata “karakter” diartikan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, dan watak. Karakter juga bisa berarti huruf, angka, ruang, simbol khusus yang dapat dimunculkan pada layar dengan papan ketik (Pusat Bahasa Depdiknas, 2008: 682). Orang berkarakter berarti orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak. Dengan makna seperti itu berarti karakter identik dengan akhlak.

Secara terminologis karakter adalah “ *A reliable inner disposition to respond to situations in a morally good way.*” Selanjutnya Lickona menambahkan “*Character so conceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling, and moral behavior*” Karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitude*), perilaku (*behavior*), motivasi (*motivation*), dan keterampilan (*skill*).

Suyanto (2009) mendefinisikan karakter sebagai cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, maupun negara. Selanjutnya, menurut Kertajaya (2010), karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut adalah asli dan mengakar pada kepribadian

benda atau individu tersebut, serta merupakan “mesin” yang mendorong bagaimana seorang bertindak, bersikap, berucap, dan merespon sesuatu.

Karakter atau akhlak merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang universal yang meliputi seluruh aktivitas manusia, baik dalam rangka berhubungan dengan Tuhan, dengan diri sendiri, dengan sesama manusia, maupun dengan lingkungan, yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat. Kekuatan karakter akan terbentuk dengan sendirinya jika ada dukungan dan dorongan dari lingkungan sekitar. Peran keluarga dan masyarakat sangat dominan untuk mendukung dan membangun kekuatan karakter. Karakter itu sendiri tidak dapat diwariskan, karakter itu sendiri harus dibangun dan dikembangkan secara sadar melalui suatu proses yang tidak instan. Karakter mengendalikan pikiran dan perilaku, yang dimana itu tentu saja menentukan kesuksesan, cara menjalani hidup dan bersosialisasi, meraih obsesi dan menyelesaikan masalah.

Dari konsep karakter ini muncul konsep pendidikan karakter (*character education*). Ahmad Amin (1995: 62) mengemukakan bahwa kehendak (niat) merupakan awal terjadinya akhlak (karakter) pada diri seseorang, jika kehendak itu diwujudkan dalam bentuk pembiasaan sikap dan perilaku.

Ratna Megawangi (2004) dalam Zaim Elmubarok (2008) sebagai pencetus pendidikan karakter di Indonesia, telah menyusun karakter mulia yang selayaknya diajarkan kepada anak, yang kemudian disebut dengan 9 pilar karakter, diantaranya:

1. Cinta Tuhan, cinta kebenaran, loyal
2. Tanggungjawab, disiplin, mandiri

3. Amanah
4. Hormat, santun
5. Kasih sayang, peduli, kerjasama
6. Percaya diri, kreatif, dan pantang menyerah
7. Keadilan dan kepemimpinan
8. Baik dan rendah hati
9. Toleransi dan cinta damai

Kesembilan karakter tersebut perlu dibangun sejak dini. Keluarga dan sekolah memiliki tanggungjawab penuh terhadap pembentukan karakter tersebut. harus ada konsistensi antara keluarga dengan sekolah sehingga terjalin kerjasama yang baik mampu memberikan nilai-nilai terbaik untuk anak. Mengingat karakter tidak ada dengan sendirinya atau tidak bisa di dapat secara instan tetapi harus di bangun dan dikembangkan mulai dari keluarga (orang tua) dilanjutkan di sekolah, di masyarakat dan seterusnya secara intensif.

b. Pengertian *Fairplay*

Fairplay merupakan kesadaran yang selalu melekat, bahwa lawan bertanding adalah kawan bertanding (*friendly rival*) yang diikat oleh persaudaraan olahraga, lawan main bukanlah sebagai musuh yang harus dihancurkan dengan segala cara melainkan semangat besar hati kepada lawan yang pada gilirannya dapat menimbulkan hubungan kemanusiaan yang akrab dan hangat. *Fairplay* mengajarkan kerendahan hati dalam kemenangan dan ketenangan/pengendalian diri dalam kekalahan.

Fairplay adalah suatu bentuk harga diri yang tercermin oleh: kejujuran dan rasa keadilan, rasa hormat terhadap lawan baik dalam kekalahan maupun kemenangan, rasa hormat terhadap wasit, *umpire*, serta kesediaan bekerja sama

dengan secara ikhlas dan tegas, sikap dan perbuatan ke ksatria, tanpa pamrih, sikap tegas dan berwibawa, kalau terjadi bahwa lawan atau penonton tidak berbuat *fairplay*. *Fairplay is very essence of sport. Fairplay* dapat terjadi pada pertandingan perorangan atau beregu, perandingan *body contact* maupun yang *non body contact*, pertandingan amatir maupun profesional. Semua bentuk perandingan atau perlombaan olahraga dan dimana pun tempatnya *fairplay* dapat dan perlu ditegakkan.

Menurut *Sport Sociology* (2016), dalam Jurnal *Sociology of Sport* menyatakan bahwa:

Sportsmanship and Fairplay. Fairplay means that all participants have a fair chance to pursue victory in competitive sports, has the ability to win through the elegant and sporty attitude. Fairplay requires that all contestants understand and there not only to formal rules of the matches but also the unwritten rules. Fairplay is mental attitude that shows the dignity of knighting in sport. Fairplay values underlying attitude formation, and subsequent attitudes form the basis of behavior. It concluded that fairplay is giving the same chance to win the two teams that competed. Entirely must uphold the regulations and keep the friendship in the middle of the magnitude of the spirit of competition, therefore, in the view of society that would have a high value (shields & Bredemeier, 1995)

Berdasarkan kutipan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sportivitas dan *fairplay*. *Fairplay* berarti bahwa semua peserta memiliki kesempatan yang adil untuk mengejar kemenangan dalam pertandingan olahraga, memiliki kemampuan untuk menang dengan sikap yang elegan dan sporty. *Fairplay* mensyaratkan

bahwa semua kontestan mengerti dan tidak ada hanya untuk peraturan resmi dari pertandingan tetapi juga pada aturan tak tertulis. *Fairplay* adalah sikap mental yang menunjukkan martabat dalam olahraga. Nilai sikap *fairplay* yang mendasari pembentukan, dan berikutnya membentuk dasar dari sikap perilaku. menyimpulkan bahwa *fairplay* adalah memberikan kesempatan yang sama untuk memenangkan dua tim yang bersaing. Sepenuhnya harus menegakkan peraturan dan menjaga persahabatan di tengah besarnya semangat kompetisi, oleh karena itu, dalam pandangan masyarakat yang akan memiliki nilai yang tinggi.

Sikap dan perilaku yang menjunjung tinggi nilai-nilai yang terkandung dalam keolahragaan, menghormati peraturan yang berlaku dan menghindari mendapatkan keuntungan dari lawan yang kondisinya sakit/tidak memungkinkan meneruskan pertandingan. *Fairplay* yang perlu dan harus diperhatikan serta dilaksanakan dalam sebuah aktivitas/pertandingan olahraga adalah:

- 1) Menghormati dan menghargai sepanjang waktu terhadap peserta, pelatih, *official* , teman, pendukung atau penonton, lawan, petugas pertandingan/administrator dan sukarelawan yang membantu terlaksananya kegiatan tersebut.
- 2) Berlaku sportif sebagai olahragawan dalam menghadapi persiapan, selama dan ikut serta dalam kegiatan pertandingan menampilkan kemampuan terbaik dan mengakui kekalahan yang dialami
- 3) Memiliki pengetahuan tentang peraturan yang tertulis maupun yang tidak tertulis, serta patuh dan tunduk pada peraturan permainan yang berlaku.

4) Keikutsertaan dalam pertandingan adalah lebih penting dengan mendemostrasikan/menampilkan yang baik daripada sekedar mendapatkan kemenangan. Merasa senang, berteman, menunjukkan keterampilan dan menampilkan kinerja/prestasi individu terbaik adalah penting selama keikutsertaan dalam sebuah pertandingan.

Adapun ancaman *fairplay* adalah bahaya terhadap *fairplay* timbulnya terutama dari kesalahan arah yang ditempuh olahraga masa kini. Olahraga dieksploitir oleh politik, ideologi, dan bisnis, karena olahraga sangat tenar dan digemari. Pertandingan/perlombaan yang semestinya bersifat ksatria dan membentuk kepribadian luhur berubah menjadi perjuangan tak kenal ampun yang terus dikuasai oleh pikiran prestise, popularitas, dan uang. *Chauvinisme*, nasionalisme, rasialisme, dan pengaruh komersial merusak suasana dan semangat olahraga. Didorong oleh bayangan akan menerima keuntungan materiil, ditekan oleh penonton, tidak diredakan oleh media massa, maka olahragawan dapat tergoda untuk melanggar peraturan, melawan dan menganggap sepi keputusan wasit, dan menganggap lawan main adalah musuh yang harus ditumpas.

Tanggungjawab *fairplay* ditekankan oleh: 1) Olahragawan, 2) Guru dan Orang Tua, 3) Pembina Olahraga, 4) *Referee* dan *Umpire*, 5) Penonton dan Pendukung/Supporter, 6) Media Massa, dan 7) Pejabat Pemerintah. Dalam olahraga Malim (1997: 99) menekankan pentingnya *fairplay* terutama yang bersifat prestasi, sebagai alat untuk mencegah terjadi banyak konflik diantara regu yang bertanding. Sportifitas dan *fairplay* berkaitan dengan penalaran moral dan

dapat menjadi sebuah sikap yang dapat dipelajari melalui pembiasaan-pembiasaan pada aktivitas olahraga (Lutan, 2001: 71-74).

Karena manusia tidak dengan sendirinya memiliki sifat *fairplay*, maka olahraga merupakan tempat untuk memiliki dan mengembangkan sifat *fairplay*. Olahraga memberikan kesempatan yang ideal untuk belajar sifat baik ini yang dalam perkembangannya dapat berpengaruh terhadap kelakuan dalam sehari-hari.

c. Sasaran dan Kode *Fairplay*

Menurut Rusli Lutan (2003) Olahraga dan *Fairplay*. Dalam setiap perlombaan/pertandingan olahraga, selalu ada pihak yang menang dan kalah. Namun perlu diketahui hal yang lebih penting adalah bagaimana menampilkan permainan terbaik sesuai dengan peraturan yang berlaku. Semua pihak yang terlibat seyogianya menjunjung tinggi nilai-nilai *fairplay*. Pihak terkait atau pelaku olahraga yang dimaksud adalah olahragawan, pelatih, juri/wasit, *official*, panitia, orang tua, dan pendukung/masyarakat. *Fairplay* merupakan rumusan yang didalamnya terkandung makna yakni setiap pelaksanaan olahraga harus ditandai oleh semangat kejujuran, dengan tunduk kepada peraturan-peraturan, baik yang tersirat maupun tersurat.

Untuk menjamin penilaian *fairplay* secara efektif dan efisien terhadap peserta kejuaraan, pertandingan/perlombaan atau olimpiade olahraga, maka diperlukan penilaian *fairplay* dengan menggunakan pendekatan dan mekanisme sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam setiap panduan penilaian *fairplay*. *Fairplay* dapat diterapkan dalam sikap dan perilaku pelaku olahraga. Mereka

harus memahami kode atau simbol-simbol nilai yang terdapat pada setiap cabang olahraga.

Berdasarkan Optimalisasi Pembentukan Karakter dan *Fairplay* Melalui Pembinaan Olahraga Prestasi, kode atau simbol-simbol yang harus dipahami oleh pelaku olahraga adalah sebagai berikut: (dikutip dari: Herwin@uny.ac.id)

1) Kode *Fairplay* Orang tua

Orang tua peserta didik/olahragawan hendaknya memberikan dorongan terhadap perkembangan dan peningkatan prestasi mereka serta menjunjung tinggi *fairplay*. Untuk itu, orang tua hendaknya memperhatikan hal berikut:

- a) Menyadari bahwa keikutsertaan anaknya dalam suatu perlombaan/pertandingan adalah untuk membina rasa persahabatan dan kesenangan diri anak itu sendiri, bukan orang tuanya.
- b) Menanamkan jiwa *fairplay* dalam diri anak bahwa sportivitas lebih penting daripada kemenangan.
- c) Menerima kesalahan dan kekalahan anaknya dalam suatu pertandingan/perlombaan, serta memberikan tanggapan positif dan memotivasi anaknya agar dapat berprestasi pada pertandingan berikutnya.
- d) Menanamkan dan menunjukan sikap bahwa lawan adalah kawan bermain dalam setiap pertandingan.
- e) Menanamkan dan menunjukan sikap serta mengajak anak-anak olahragawan lain untuk menerima setiap keputusan *official*.
- f) Menghargai kerja keras pelatih dalam mengembangkan aktivitas anak-anak/olahragawan yang diasuhnya.

2) Kode *Fairplay* Pendukung/Supporter

Supporter yang merupakan perkumpulan/gabungan beberapa orang fans dalam tim yang sama, mampu memberikan kelancaran yang sangat berarti. Untuk itu marilah menjaga kondisi pertandingan, mana kala saat pertandingan berbeda suasana hati dengan hari-hari biasanya.

- a) Memberikan dukungan positif kepada pemain agar selalu bermain sesuai dengan peraturan.
- b) Menghindari tindakan dan ucapan yang bersifat menghasut, misalnya mencerca, mencaci maki pemain, pelatih, dan/atau *official*.
- c) Menghargai tim lawan, karena tanpa mereka, pertandingan/perlombaan tidak mungkin berlangsung.

3) Kode *Fairplay* Masyarakat

Masyarakat adalah orang yang berada di sekitar lingkungan perlombaan/pertandingan yang dapat mempengaruhi kelancaran, ketertiban, dan keamanan penyelenggara pertandingan/perlombaan. Untuk itu, para pendukung/masyarakat seyogianya memperlihatkan sikap positif dengan cara:

- a) Mendukung peserta didik/olahragawan dalam setiap perlombaan atau pertandingan.
- b) Memberikan pujian pada setiap permainan yang baik, baik tim sendiri maupun tim lawan.
- c) Menghindari bentuk penyalahgunaan dan penyimpangan, misalnya berupa janji atau iming-iming kepada wasit/juri agar perlombaan/pertandingan terlaksana sesuai dengan peraturan yang berlaku.

- d) Menghargai atau menghormati setiap keputusan *official* .

4) Kode *Fairplay* Olahragawan/Atlet

Olahragawan menduduki posisi sentral dalam setiap pertandingan/perlombaan olahraga, baik dalam meraih kemenangan maupun menegakkan nilai-nilai sportivitas yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai sportivitas yang sepatutnya dilakukan oleh setiap olahragawan adalah:

- a) Menerima hasil keputusan tim keabsahan olahragawan.
- b) Mengikuti perlombaan/pertandingan harus sesuai dengan peraturan dan menghargai setiap keputusan wasit/juri. Memperlihatkan sikap jujur dan sopan, menampilkan semangat juang yang tinggi, baik secara individu maupun tim.
- c) Menunjukkan sikap sportif, memelihara hubungan baik dengan berkomunikasi dan menjalin kerja sama dengan pelatih, teman satu tim dan tim lawan.
- d) Meraih kemenangan dengan cara yang sesuai aturan dan menyadari bahwa perlombaan sebagai sarana untuk memperoleh kesenangan, persahabatan, dan dapat meningkatkan penampilan.

5) Kode *Fairplay* Pelatih

Pelatih adalah seseorang yang membantu olahragawan untuk mencapai prestasi serta menanamkan nilai-nilai *fairplay*. Adapun hal-hal yang dapat dilakukan oleh pelatih adalah sebagai berikut:

- a) Berpikir secara rasional, mengajarkan secara terperinci peraturan pertandingan kepada peserta didik, mengupayakan kriteria kelompok pemain berdasarkan umur, ukuran, keterampilan, dan kematang jasmani.

- b) Mengingatkan peserta didik agar melakukan suatu permainan sesuai dengan waktu dan ketentuan yang ditetapkan, menyadari bahwa peserta didik mengikuti perlombaan/pertandingan adalah untuk memperoleh bagian dari kesenangan.
- c) Mengingatkan peserta didik agar tidak menyalahkan atau meneriaki pemain lain yang melakukan kesalahan, mempersiapkan perlengkapan dan fasilitas olahraga sesuai dengan standar keselamatan, usia, dan keterampilan peserta didik.
- d) Menyadarkan peserta didik agar menghormati keputusan *official* dan pelatih yang menetapkan lawan mereka, mengikuti saran dokter jika atlet mengalami cedera.

6) Kode *Fairplay* Wasit

Wasit/juri adalah unsur penting dalam menjalankan peraturan perlombaan/pertandingan dan memiliki kewenangan dalam mengambil keputusan. Untuk itu, wasit/juri harus dapat:

- a) Menyakinkan semua peserta didik mendapatkan yang sama untuk berpartisipasi dalam olahraga, menegakkan peraturan pertandingan sebaik mungkin dengan tidak berpihak.
- b) Menegakkan peraturan permainan cabang olahraga dengan sebaik-baiknya, menyebarkan kode etik keolahragaan kepada pendukung, pemain, pelatih, *official*, orang tua dan reporter.
- c) Mempertimbangkan usia dan tahap kematangan peserta didik pada saat membuat peraturan dan lamanya sesi pertandingan, memperlihatkan bahwa pertandingan dimaksudkan untuk kesenangan peserta didik.

d) Melakukan evaluasi profesi dan ketrampilan dengan selalu meningkatkan kemampuan melalui pertandingan tingkat dasar.

d) Komponen-Komponen dan Indikator *Fairplay*

Adapun komponen-komponen dan indikator *fairplay* dapat dijelaskan sebagai berikut menurut Subagyo (2004:4) :

Tabel 1. Komponen dan Indikator *Fairplay*

Komponen Utama	Indikator <i>Fairplay</i>
Bertanggungjawab	Bermain dengan penuh semangat, disiplin, mengakui kekalahan
Penuh rasa hormat/menghormati	Menghormati lawan Menghormati kawan Menghormati fisik Bersikap etis dilapangan
Bersahabat	Dapat mengontrol emosi Tidak menyakiti lawan dengan sengaja Menunjukkan perhatian bila lawan terluka Rendah hati
Jujur	Tidak berpura-pura sakit Mengakui perilaku curang sekalipun wasit tidak melihat itu Menaati peraturan dan ketentuan permainan

Penegasan tentang pentingnya *fairplay* dalam pelaksanaan latihan dan kompetisi, barulah olahraga mengandung nilai pendidikan. Salah satu metode pembentukan karakter adalah melalui pembelajaran atau proses berlatih. Menurut Selleck (2003:36) dalam materi kuliah filosofi kepelatihan ada tujuh aksi krusial untuk membimbing atlet menjadi olahragawan yang berkarakter baik.

Tujuh aksi yang dimaksud meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui bagaimana untuk kalah
- 2) Memahami perbedaan antara kemenangan dan kesuksesan
- 3) Menghormati orang lain

- 4) Bekerja sama dengan orang lain
- 5) Tunjukkan integritas
- 6) Tunjukkan rasa percaya diri
- 7) Memberikan kembali (giving back)

4. Sepakbola

Permainan sepakbola menurut Cipta Nugraha Andi (2012: 23), sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola kian kemari untuk diperebutkan diantara pemain-pemain yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Didalam permainan sepakbola, setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan. Karena itu berhati-hatilah di sepanjang pertandingan untuk menjaga tangan agar tidak sampai menyentuh bola. Pemain yang diperbolehkan untuk menggunakan tangan hanya pemain yang diposisi sebagai penjaga gawang atau kiper. Itupun terbatas pada daerah persegi yang ada disekitar gawang (kotak pinalti) yang dijaga. Tindakan pemain yang menggunakan tangan untuk menyentuh bola ini disebut *handball*. Sepakbola merupakan permainan beregu masing-masing regu terdiri atas sebelas pemain. Biasanya permainan sepakbola dimainkan dalam dua babak (2x45 menit) dengan waktu istirahat (10 menit) di antara dua babak tersebut.

Menurut Cipta Nugraha Andi (2012:29), suatu tim sepakbola yang lazim disebut dengan kesebalasan terdiri dari 11 pemain termasuk kiper. Jumlah 11 pemain ini merupakan keharusan jika kalian memainkan satu pertandingan yang dimainkan bersifat resmi. Namun dalam pertandingan yang tidak resmi jumlah pemain boleh saja kurang dari 11 pemain. Keadaan ini sering dapat ditemui dalam

sesi latihan yang dilakukan oleh 2 tim dimana masing-masing hanya melibatkan 5-6 pemain.

Menurut Sarumpet A (1992:26), agar peraturan-peraturan permainan ditaati oleh pemain pada saat permainan atau pertandingan berlangsung maka ada wasit dan hakim garis yang memimpin atau mengawasi pertandingan tersebut. Setiap pelanggaran yang dilakukan oleh pemain ada sanksinya (hukumnya), oleh karena itu kedua kesebalasan diharapkan bermain sebaik mungkin serta memelihara sportifitas. Sepakbola mempunyai tujuan yang sangat sederhana, yaitu berusaha memasukan bola ke gawang lawan dan berusaha mempertahankan gawangnya agar tidak kemasukan bola dari lawan. Apabila unsur-unsur yang menunjang dalam mencapai tujuan permainan maka tujuan tersebut akan dapat dengan mudah tercapai.

Adapun peraturan permainan dalam sepakbola adalah peraturan permainan sepakbola (*law of the games*) yang diterapkan dalam sebuah pertandingan sepakbola terdiri 17 pasal yang secara mendasar perlu dipahami pelaku sepakbola (pemain, pelatih, *official* , manajemen, wasit, penonton dan media). Bagian peraturan yang harus dipahami antara lain tentang: lapangan, ukuran dan fasilitas yang harus ada dilingkungannya; bola, bahan, dan ukurannya; jenis pertandingan; jenjang dan tingkatan pemain; peserta kompetisi; jenis pertandingan dan turnamen, penghitungan skor/nilai; dan hadiah; serta regulasi lainnya yang mengatur perubahan-perubahan penting yang harus diperhatikan dan dilaksanakan dalam sebuah pertandingan Internasional yang sifatnya *friendly games* atau pertandingan resmi.

Kadang peraturan permainan sepakbola ini masih dianggap sepele oleh pelaku sepakbola diatas. Keterbukaan regulasi peraturan semakin ketat diawasi oleh badan yang bertanggung jawab menegakkan peraturan permainan yang baik. Penyimpangan yang terjadi akan mempunyai dampak yang kurang baik dalam pembinaan sepakbola yang dilakukan pada level tertentu, termasuk level pembinaan sepakbola pelajar.

Dalam sepakbola yang perlu dan harus diperhatikan pula adalah kode disiplin PSSI, sebagaimana tertuang didalam pasal-pasal yang sudah tersusun sesuai dengan: Pendahuluan, Buku Satu dan Buku Dua. Terangkum secara lengkap mulai tujuan kode disiplin PSSI, ruang lingkup, materi hukum pelanggaran disiplin, khusus, pengorganisasian dan prosedural Badan Yudisial PSSI.

Sebagaimana dijelaskan pada Kode Disiplin PSSI (2018: 1-2) sebagai berikut:

a. Pasal 1: Tujuan Kode Disiplin PSSI

Kode Disiplin ini ditetapkan dan diberlakukan dengan tujuan (1) mengatur dan menjelaskan jenis-jenis pelanggaran disiplin, (2) menetapkan tindakan berupa sanksi agar Kode Disiplin ditegakkan sehingga pertandingan dan kompetisi berjalan disiplin sesuai dengan *Law of the Game*, berlangsung *fair, respect* dan sportif, (3) mengatur tentang organisasi, tugas, kewenangan, fungsi dan kewajiban badan-badan yang bertanggung jawab dalam membuat dan mengambil keputusan atas pelanggaran disiplin, (4) prosedur dan tata cara yang harus diikuti oleh badan-badan dan para pihak yang terkait dengan pelanggaran disiplin.

b. Pasal 2: Ruang Lingkup Pelaksanaan Kode Disiplin PSSI

- 1) Kode Disiplin PSSI berlaku untuk setiap pertandingan dan kompetisi resmi.
- 2) Kode Disiplin PSSI juga diberlakukan lebih luas, yakni apabila terganggunya perangkat pertandingan dalam menjalankan tugas dan kewajibannya dan atau tujuan utama status PSSI dilanggar, khususnya pelanggaran disiplin tentang pemalsuan, suap dan doping.
- 3) Kode Disiplin PSSI juga berlaku dan mencakup segala pelanggaran disiplin terhadap peraturan-peraturan yang dikeluarkan PSSI yang tidak berada dalam wilayah hukum badan manapun.

c. Pasal 3: Para Pihak yang Tunduk Terhadap Kode Disiplin PSSI

Kode Disiplin PSSI berlaku bagi semua pihak yang terlibat dalam pelaksanaan sepakbola di Indonesia, khususnya, tetapi tidak terbatas pada:

- 1) Anggota PSSI
- 2) Anggota dari Asosiasi Provinsi, Asosiasi Kabupaten/Asosiasi Kota PSSI
- 3) Klub non-anggota PSSI yang berpartisipasi dalam pertandingan atau kompetisi resmi
- 4) *Official*
- 5) Lembaga PSSI
- 6) Pemain
- 7) Perangkat pertandingan
- 8) Perantara pemain berlisensi
- 9) Pengurus

- 10) Setiap orang atau badan yang memiliki otoritas dari PSSI, khususnya yang terkait dengan pelaksanaan pertandingan atau kompetisi resmi
- 11) Setiap kandidat dalam pemilihan PSSI yang bukan *official* , pemain, perangkat pertandingan, agen atau yang memiliki otoritas dari PSSI
- 12) Penonton

d. Pasal 4: Ruang Lingkup Waktu Pelaksanaan Kode Disiplin PSSI

- 1) Kode Disiplin PSSI mulai diberlakukan hanya pada pelanggaran disiplin yang terjadi berdasarkan fakta-fakta setelah Kode Disiplin PSSI ini ditetapkan.
- 2) Kode Disiplin PSSI juga ditetapkan berlaku berdasarkan fakta-fakta yang telah terjadi sebelumnya untuk membantu atau lebih membantu proses pertimbangan dalam pengambilan keputusan.
- 3) Ketentuan-ketentuan yang mengatur mengenai prosedur beracara berlaku segera setelah Kode Disiplin PSSI ini disahkan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Ditulis oleh Dendy Septian (2005), yang berjudul “Persepsi Pembinaan Sepakbola di Kabupaten Rejang Lebong” Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan tujuan untuk mengetahui persepsi pembinaan sepakbola yang ada di Rejang Lebong dilihat dari organisasi, pengelolaan klub, sarana, dan SDM. Penelitian ini merupakan penelitian ini merupakan penelitian sampel. Populasi dalam penelitian ini adalah pelaku olahraga sepakbola yang ada di Kabupaten Rejang Lebong sebanyak 50 orang terdiri dari pengurus, pemain, dan pelatih. Hasil analisis keseluruhan data menunjukkan bahwa pengelolaan

klub, jenjang pembinaan kompetisi, dan fasilitas sepakbola memiliki predikat. Indikator seperti struktur organisasi, fungsi pengelolaan klub, jenis kompetisi, jenjang kompetisi dan juga pembinaan tergolong cukup baik, sedangkan manajemen organisasi dan juga ukuran lapangan sepakbola masuk dalam kurang baik, manajemen klub mendapat presentase tertinggi yaitu sebesar 82,0%, sedangkan hasil kondisi Rejang Lebong merupakan indikator yang mendapat presentase terendah yaitu sebesar 39,8%. Setelah dianalisis berbagai variabel penelitian di atas diperoleh kesimpulan bahwa sebesar 53,3% profil pembinaan sepakbola di Kabupaten Rejang Lebong masuk dalam klasifikasi kurang baik.

2. Ditulis oleh Suko Hartono (2015) yang berjudul “Persepsi Tingkat Sportivitas Atlet Sepakbola PS PORAB Sleman.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat persepsi sportivitas atlet sepakbola PS PORAB Sleman Kabupaten Sleman tahun 2015. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode survey. Instrumen penelitian berupa angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh atlet sepakbola PS PORAB Sleman. Pengambilan sampel dengan teknik total sampling yang berjumlah 34 atlet. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan pemaparan data dalam bentuk presentase. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa tingkat persepsi sportivitas atlet sepakbola PS PORAB Sleman adalah pada kategori sangat tertinggi sebesar 8.82%, tinggi 44.12%, sedang 29.41%, rendah 14.71% dan sangat rendah 2.94%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

tingkat persepsi sportivitas atlet sepakbola PS PORAB Sleman Kabupaten Sleman Tahun 2015 berada di kategori Sedang.

3. Ditulis oleh Harri Ditya Samodro (2009), yang berjudul “ Persepsi Siswa Kelas X RSBI SMK N 1 Depok Sleman terhadap TGFU (Teaching Games For Understanding) dalam pembelajaran sepakbola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa kelas X RSBI SMK N 1 Depok Sleman terhadap pendekatan TGFU dalam pembelajaran sepakbola. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan datanya berupa angket. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X RSBI SMK N 1 Depok Sleman sebanyak 27 siswa. Objek penelitian ini berupa persepsi siswa yang meliputi faktor penilaian, pengalaman belajar, pemahaman terhadap objek. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan kedalam bentuk presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas X RSBI SMK N 1 Depok Sleman terhadap pendekatan TGFU dalam pembelajaran sepakbola adalah baik sebanyak 66,67%, disusul dengan sangat baik dengan presentase 33,33%, dan tidak seorangpun siswa yang mempunyai persepsi cukup dan kurang. Analisis faktor-faktor secara rinci adalah sebagai berikut: (1) sebagian besar siswa memiliki perhatian yang sangat baik dengan jumlah 59,26% dan kategori baik dengan jumlah 40,74%. (2) siswa memiliki pengalaman belajar yang sangat baik dengan jumlah 29,63%, disusul kategori baik dengan 66,67%, dan kemudian cukup dengan 3,70%. (3) sebagian besar siswa memiliki pemahaman

terhadap objek yang sangat baik dengan jumlah 29,63% kemudian kategori baik dengan 70,37%.

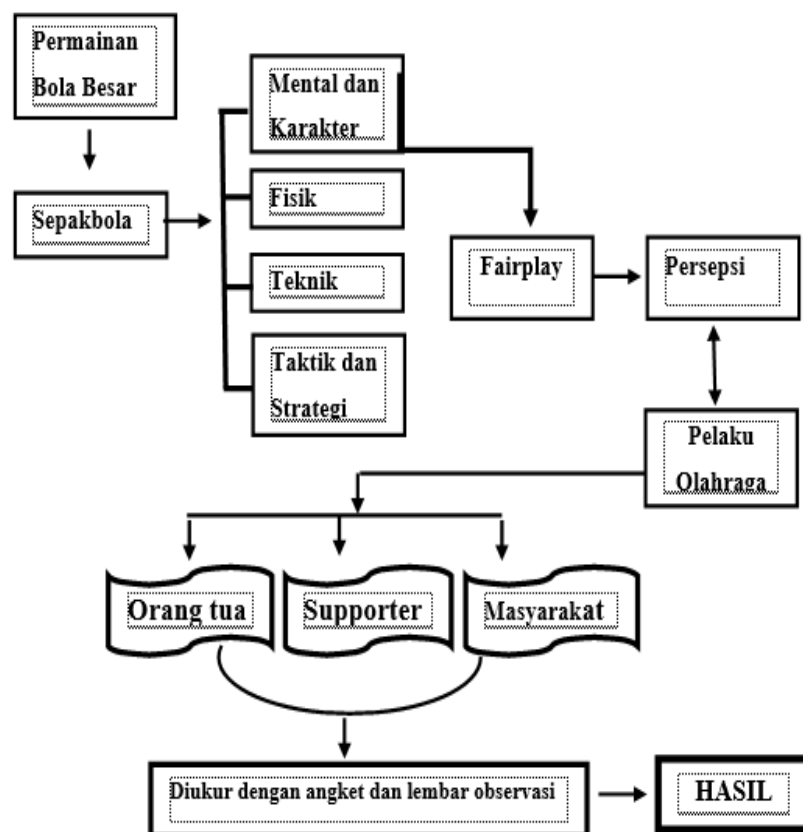
C. Kerangka Berfikir

Persepsi merupakan proses yang diawali dengan perhatian dan seleksi terhadap informasi yang ada, kemudian informasi yang telah terseleksi tersebut diorganisir agar tidak terjadi sebuah fitnah belaka atau informasi yang semu, kemudian mulailah tahap interpretasi, yaitu mencoba memahami makna informasi tersebut. Ketika membutuhkan informasi tersebut, maka dilakukan tahap pencarian kembali. Berbagai pandangan terhadap masalah-masalahnya. Persepsi sangat mempengaruhi apa yang akan dilakukan oleh seseorang. Dalam persepsi sangat berpengaruh dalam pencapaian apa yang diinginkan. Persepsi orang tua, supporter, dan masyarakat yang negatif akan berdampak negatif pula begitu sebaliknya, dengan demikian jika persepsi positif merupakan pertanda awal yang baik, maka bagi proses pencapaian persepsi sosial untuk membangun karakter *fairplay* sangat membantu.

Untuk mengatasi masalah itu, diperlukan suatu variasi atau pendekatan baru untuk memahami maksud dari menumbuhkan karakter *fairplay* dalam sepakbola. Sehingga bisa merasakan perbedaan adanya perubahan yang lebih mendalam, semangat dan aktif dalam berkontribusi. Tidak lupa pada karakter *fairplay* menjunjung tinggi nilai-nilai *fairplay*. Pihak terkait atau pelaku olahraga yang dimaksud adalah olahragawan, pelatih, juri/wasit, *official*, panitia, orang tua, dan pendukung/masyarakat. *Fairplay* merupakan rumusan yang didalamnya terkandung makna yakni setiap pelaksanaan olahraga harus ditandai oleh

semangat kejujuran, dengan tunduk kepada peraturan-peraturan, baik yang tersurat maupun tersirat.

Gambar bagan pada halaman berikut ini menjelaskan bahwa pelaku olahraga selain dituntut harus mempunyai nilai nilai sikap *fairplay* yang tinggi. Pelaku olahraga baik orang tua, supporter maupun masyarakat wajib menjunjung tinggi sikap *fairplay*. Orang tua bertugas menanamkan sikap *fairplay* kepada anak, supporter bertugas menjaga *fairplay* saat dimulai pertandingan dan masyarakat bertugas menjaga kerukunan atau penengah antar pelaku olahraga lainnya.



Gambar 1. Alur Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang persepsi sosial dan upaya para orang tua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter fairplay dalam sepakbola. Penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran (*mixed methods*). Rancangan penelitian metode campuran (*mixed methods research design*) adalah salah satu prosedur untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mencampur metode kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian atau serangkaian penelitian untuk memahami permasalahan penelitian (Cresswell & Plano Clark, 2011).

Menurut pendapat Sugiyono (2011: 404) menyatakan bahwa metode penelitian kombinasi (*mixed methods*) adalah suatu metode penelitian yang mengkombinasi atau menggabungkan antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, reliabel, obyektif dan valid. Metode campuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran konkuren/sewaktu-waktu (*concurrent mixed methods*), yang merupakan penelitian yang menggabungkan antara data kuantitatif dan data kualitatif dalam satu waktu.

Metode untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode *survey* dengan teknik pengumpulan data menggunakan *quesioner* (angket). Menurut A. Muri Yusuf (2015: 199) *quesioner* adalah suatu rangkaian pertanyaan yang berhubungan dengan topik tertentu diberikan kepada sekelompok individu dengan maksud untuk memperoleh data.

Tujuan utama penggunaan *quesioner* dalam penelitian yaitu memperoleh informasi yang lebih relevan dengan tujuan penelitian dan mengumpulkan informasi dengan reliabilitas dan validitas yang tinggi. *Quesioner* dalam penelitian ini menggunakan *Rating-scale* (skala bertingkat) yaitu sebuah pertanyaan diikuti kolom-kolom yang menunjukkan ketinggian-tingkatan mulai dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju. *Quesioner* yang ada didalamnya terdapat pertanyaan yang berhubungan erat dengan masalah penelitian yang akan dipecahkan, disusun dan kemudian disebarkan kepada responden. Fokus pada penelitian ini adalah mengetahui persepsi sosial dan upaya para orang tua, supporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

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

C. Definsi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu persepsi sosial dan upaya para orang tua, supporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul. Orang tua sebagai ayah/ibu (kandung/wali) atlet saat berada dilapangan maupun di sekitar tempat pertandingan sepakbola tidak diposisi sebagai supporter maupun masyarakat, supporter sebagai fans atau penonton yang terlibat langsung di lapangan atau disekitar tempat pertandingan sepakbola tidak diposisi sebagai orang tua maupun

masyarakat, masyarakat disini memiliki peran dan fokus sebagai masyarakat yang tidak ikut mendukung langsung didalam lapangan pertandingan dan tidak diposisikan sebagai orang tua maupun supporter.

Persepsi sosial adalah suatu proses yang dilakukan oleh seorang pelaku olahraga untuk mengetahui, menginterpretasikan dan mengevaluasi orang lain, objek atau situasi tertentu yang akan dipersepsikan tentang sifat-sifatnya, kualitasnya dan keadaan lain yang ada dalam diri orang yang akan dipersepsikannya sehingga terbentuk gambaran yang akan di persepsikan. Persepsi sosial ini yang diukur dengan menggunakan instrumen berupa angket. Angket ini merupakan angket tertutup sehingga responden (pelaku olahraga) tinggal memilih (mencentang) salah satu jawaban yang sudah disediakan dan paling sesuai dengan kondisinya saat itu.

Upaya yang dilakukan orang tua, supporter dan masyarakat untuk membangun karakter fairplay dalam sepakbola di Kabupaten Bantul yaitu memuji, memantau, memberikan penghargaan, adanya penekanan, sadar untuk anak, mensosialisasi, mencari orang lain untuk contoh, sadar untuk anak, tidak pernah memaksa, menerapkan kaidah, tidak pernah memaksa, mencari dan mengaplikasikan info, memberikan aplus, mengajarkan, mempertahankan dan disisi lain orang tua, supporter dan masyarakat menyalahkan, melakukan protes, memberikan stimulus, memprovokasi.

Untuk menerapkan tujuan pada sasaran dalam penelitian agar tidak terjadi kesalahan penafsiran dalam penelitian, maka perlu diberikan definisi operasional yang jelas persepsi sosial dalam penelitian ini adalah pengetahuan dan pandangan

persepsi sosial dan upaya para orang tua, supporter, masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul yang diperoleh melalui angket. Persepsi sosial untuk membangun karakter *fairplay* dalam penelitian ini adalah mencakup 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi Penelitian

Populasi menurut Sugiyono (2006: 55) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi merupakan salah satu hal esensial dan perlu mendapat perhatian dengan saksama apabila peneliti ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat guna untuk daerah (area) atau objek penelitiannya menurut A Muri Yusuf (2015: 145). Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua, supporter, dan masyarakat di Kabupaten Bantul.

b. Sampel Penelitian

Menurut Brailey (1994: 83) secara sederhana dapat dikatakan, bahwa sampel adalah sebagai dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut. oleh karena itu, sampel harus dilihat sebagai suatu pandangan terhadap populasi dan bukan populasi itu sendiri. untuk membuat sebuah batasan populasi, terhadap tiga kriteria yang harus dipenuhi, yaitu: isi, cakupan, dan waktu.

Teknik sampling dalam penelitian adalah *sampling incidental*. Menurut Sugiyono (2011: 85) *Sampling incidental* adalah teknik penentuan sampel

berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/*incidental* bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai narasumber/responden.

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Pelaku Olahraga	Jumlah
1	Orang tua	25
2	Supporter	25
3	Masyarakat	25

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 102), menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sedangkan menurut S. Margono (1997:155) yang menyatakan bahwa pada umumnya penelitian akan berhasil dengan baik apabila banyak menggunakan instrumen, sebab data yang akan diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah penelitian) dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen. Instrumen sebagai alat pengumpulan data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Suharsimi Arikunto (2002: 136), bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah. instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang disusun dan dikembangkan oleh tim peneliti melalui tahapan *focus grup discusion* (FGD). Menurut Sutrisno Hadi (1991: 7) Langkah-langkah dalam menyusun instrumen

angket yaitu: 1) mendefinisikan konstruk, 2) menyidik faktor, 3) menyusun butir-butir pertanyaan. Dijelaskan sebagai berikut:

- a) Mendefinisikan konstruk : Definisi Konstruk dalam penelitian ini adalah persepsi orang tua, supporter, dan masyarakat, yaitu penafsiran dan pemahaman pelatih terhadap pendidikan karakter pada anak melalui olahraga.
- b) Menyidik faktor : pemeriksaan mikroskopik terhadap konstruk dan unsur-unsurnya. Menentukan faktor-faktor yang sesuai dengan sasaran penelitian kemudian akan digunakan sebagai kisi-kisi instrumen penelitian. Persepsi sosial pelaku olahraga untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola, penelitian ini mencakup 2 faktor yaitu: faktor internal (perasaan, sikap dan kepribadian, keinginan dan harapan, proses belajar, minat dan motivasi) sedangkan faktor eksternal (informasi, bentuk dan stimulus, keluarga dan lingkungan sosial).
- c) Menyusun butir-butir pertanyaan : nilai faktor yang telah disidik kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan. Dalam menyusun butir pertanyaan peneliti mengambil dari kajian pustaka, sumber dari internet hanya sebagai acuan.
- d) Kemudian setelah langkah-langkah tersebut dilalui maka langkah selanjutnya adalah melakukan validasi ahli (*exspert judgement*). Dalam penelitian dilakukan dengan cara *focus grup discusion* (FGD) oleh tim peneliti dan oleh beberapa mahasiswa. Setelah proses *focus grup discusion* (FGD) yang terdiri dari tiga dosen yaitu: Fathan Nurcahyo, M.Or. ; Dr.

Muhammad Hamid Anwar, M.Phil. ; Caly Setiawan, Ph.D dan terdiri dari delapan mahasiswa yang meliputi: Alifah Hidayati, Abdul Rahman, Ahmad Khusaini, Bagus Prima Eka, Nicolaus Reza Ardiyanto, Riski Baskoro Aji, Tiara Leni Soleha, dan Triyono.

Oleh tim peneliti dan oleh beberapa mahasiswa selesai dilakukan, sebaiknya instrumen penelitian berupa angket tersebut diukur tingkat keterbacaannya melalui proses ujicoba instrumen, namun karena sesuatu hal, salah satunya adalah keterbatasan waktu penelitian maka, tahapan ini dihilangkan dan selanjutnya instrumen langsung digunakan untuk mengambil data penelitian. Adapun tabel kisi-kisi instrumen berdasarkan hasil *focus grup discusion* (FGD) oleh tim peneliti dan mahasiswa akan ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
Persepsi Sosial dan Upaya Para Orang Tua, Supporter dan Masyarakat untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i> dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul	A. Faktor Internal			
	1. Perasaan	a. Perasaan Positif (Perasaan Senang, Puas, Bangga, Hormat)	1, 3, 5	3
		b. Perasaan Negatif (Perasaan Sedih, Prihatin)	2*, 4*, 6*	3
	2. Sikap dan Kepribadian	a. Sikap dan Kepribadian Positif (Memantau, Memuji, Menghargai, Menilai, Mengkritisi, Mengintruksi, Menghukum)	7, 9, 11	3
		b. Sikap dan Kepribadian Negatif (Menyalahkan, Menghukum, Acuh)	8*, 10*, 12*	3
	3. Keinginan	a. Penekanan	13,	3

	dan Harapan		18, 19	
		b. Menetapkan Tujuan	15, 16, 20	3
		c. Memprovokasi	14*, 17, 21	3
	4. Proses Belajar	a. Satu Arah (Mensosialisasikan, Memberikan Contoh)	23, 24, 26	3
		b. Dua Arah (Berdiskusi, Tanya Jawab)	22, 25, 26	3
	c. Minat dan Motivasi	a. Minat	28, 35, 36	3
		b. Motivasi	30, 32, 33	3
		c. Kecintaan	29, 31, 34	3
	B. Faktor Eksternal			
	1. Informasi	a. Sumber Info	38, 43, 45	3
		b. Mengelola Info	37, 41, 42	3
		c. Aplikasi Info	39, 40, 44	3
	2. Bentuk Objek dan Stimulus	a. Objek Negatif (Protes, Perkelahian, Stimulus/Reaksi)	46*, 47*, 48*	3
		b. Objek Positif (Pujian, Nilai, Stimulus Baik)	49, 50,	3

			51	
	3. Keluarga dan Lingkungan Sosial	a. Orangtua	52, 58, 59	3
		b. Orang Lain	53, 54, 55	3
		c. Lingkungan lain	56, 57, 60	3
	Jumlah Soal:			60

Keterangan: (*) butir pertanyaan negatif (-)

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan (Moh. Nazir, 2009: 174). Dalam penelitian ini, peneliti akan terjun langsung ke lapangan sesuai pembagian tempat wilayahnya untuk memilih subjek penelitian yang mewakili. Hari pertama melakukan peneliti melakukan penelitian di wilayah Bantul bagian Timur, hari kedua di wilayah Bantul bagian Barat, hari ketiga di wilayah Bantul bagian Selatan, hari keempat di wilayah Bantul bagian Tengah. Kemudian peneliti memberikan penjelasan mengenai pengisian angket dan dimintai untuk mengisi angket tersebut sesuai dengan kenyataan dan sejujur-jujurnya dengan model skala *likert*. Skala *likert* menurut Sugiyono (2010: 134) adalah “Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Dalam pertanyaan diberikan pilihan jawaban dengan tingkat kesetujuan yaitu sangat sering (SSR), sering (SR), kadang-kadang (KDG), sangat jarang (SJ), dan tidak pernah (TP).

Tabel 4. Alternatif Jawaban Angket

Tingkat	Jawaban Positif	Jawaban Negatif
Sangat Sering (SSR)	5	1
Sering (SR)	4	2
Kadang-kadang (KDG)	3	3
Sangat Jarang (SJ)	2	4
Tidak Pernah (TP)	1	5

Sumber : Sugiyono (2010: 133)

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya ialah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Sutrisno Hadi (1991: 1) statistik deskriptif adalah bagian dari statistik yang berfungsi untuk mengumpulkan data, menentukan nilai-nilai statistik dan pembuatan diagram atau grafik mengenai suatu hal agar dapat dipahami. Sedangkan menurut Sugiyono (2016: 8) deskriptif kuantitatif adalah pengumpulan data yang menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Data yang telah dianalisis, selanjutnya dibuat suatu kriteria-kriteria dengan menggunakan tabel untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri atas lima kriteria, yaitu: baik sekali, baik, sedang, kurang dan kurang sekali. Dasar penentuan kemampuan tersebut menggunakan *Mean* dan Standar Deviasi. Menurut Anas Sudjiono (2006: 186) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penelitian Acuan Norma (PAN) dalam skala yang dimodifikasi sebagai berikut:

Tabel 5. Kelas Interval

No	Interval	Kategori
1.	$M > M + 1,5 \text{ SD}$	Baik Sekali
2.	$M + 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 1,5 \text{ SD}$	Baik
3.	$M - 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 0,5 \text{ SD}$	Sedang
4.	$M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD}$	Kurang
5.	$X \leq M - 1,5 \text{ SD}$	Kurang Sekali

Keterangan:

M : Nilai rata-rata (Mean)

S : Standar Deviasi

(Sumber : Anas Sudjono, 2006: 186)

Data pada penelitian ini dalam bentuk kuantitatif dan mendeskripsikan data dilakukan dengan menggunakan deskripsi persentase. Untuk mencari perhitungan persentase merupakan cara analisis paling sederhana, yaitu dengan membandingkan suatu kasus dengan jumlah kasus. Kemudian dikalikan dengan 100%. Menurut Erwan Agus P dan Dyah Ratih S (2011: 111) rumus menentukan presentase adalah sebagai berikut:

$$P = f/n \times 100\%$$

Keterangan:

P: persentase skor

f: jumlah jawaban yang diperoleh

n: jumlah responden.

Sumber: Erwan Agus P dan Dyah Ratih S (2011: 111)

Nilai Mean dan Standar Deviasi untuk menentukan kategori yang digunakan adalah Mean Ideal (Mi) dan Standar Deviasi Ideal (SDi). Rumus Mean Ideal dan Standar Deviasi Ideal tersebut adalah sbb:

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

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

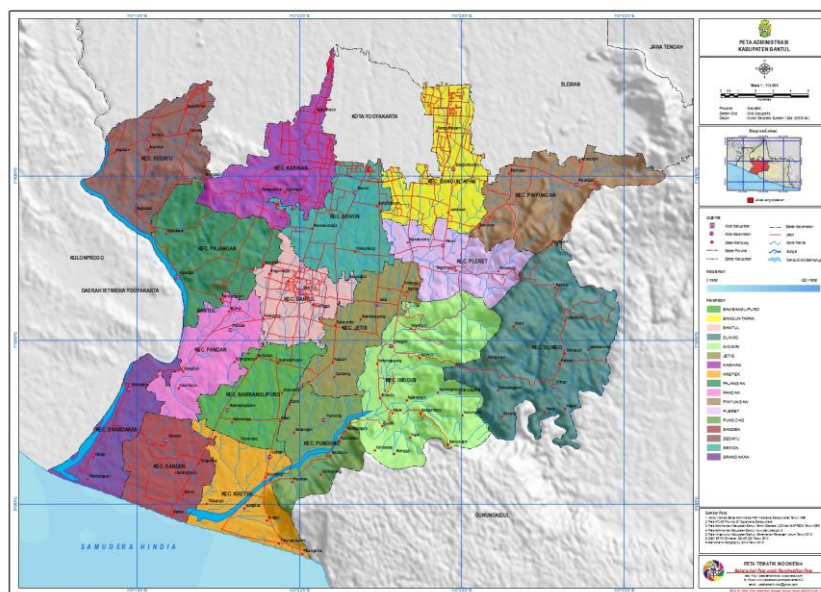
A. Deskripsi waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian

1. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Mei 2019.

2. Deskripsi Tempat Penelitian

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



Gambar 2. Peta Administrasi Kabupaten Bantul

(Sumber: Peta Tematik Indonesia- Wordpress.com)

Penelitian ini dilakukan disalah satu Kabupaten di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), yaitu Kabupaten Bantul. Penelitian ini dilakukan di berbagai tempat yaitu: di Lapangan Wiyoro, Lapangan Sepakbola Potorono, Lapangan Jambidan, Lapangan Kebon Agung, Lapangan Mojo dan Stadion Dwi Windu.

3. Deskripsi Subjek Penelitian

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

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

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

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan, maka dapat dikonversikan dengan norma tabel norma penilaian persepsi orang tua, supporter dan masyarakat. Kemudian dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Penghitungan Normatif Kategori Persepsi Sosial dan Upaya Para Orang Tua, Supporter, dan Masyarakat untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul

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

Keterangan:

X= Jumlah Skor Subjek

M= Mean Ideal

SD= standar Deviasi

Tabel 6 tersebut merupakan distribusi frekuensi persepsi sosial dan upaya para pelaku olahraga untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul. Para pelaku olahraga yang terdiri dari: orang tua, supporter dan masyarakat. Selanjutnya data hasil penelitian akan dideskripsikan secara keseluruhan berdasarkan tanggapan subyek penelitian.

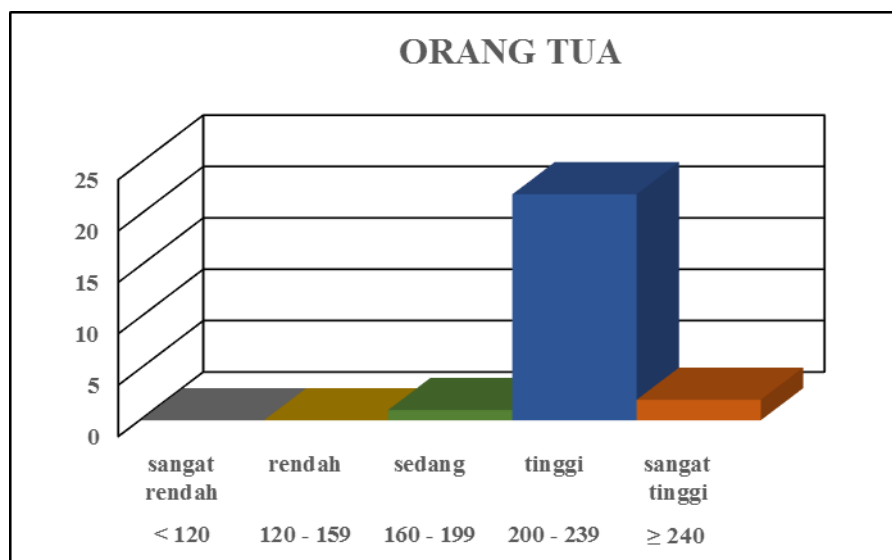
Pada tabel 6 tersebut merupakan dasar pengkategorian hasil penelitian persepsi sosial orang tua, supporter dan masyarakat dalam upaya membangun karakter *fairplay* di Kabupaten Bantul. Kemudian persepsi sosial dan upaya para orangtua, supporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul diperoleh dari 75 responden. Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 260 dan nilai minimum 151. Rerata (*mean*) diperoleh dan standar deviasi 17,86. Median diperoleh 222,65 dan modus (*mode*) diperoleh 241,00. Mengacu pada kategori kecenderungan yang telah dihitung sebelumnya, maka distribusi frekuensi persepsi sosial dan upaya para orang tua, supporter, dan

masyarakat untuk membangun karakter dalam sepakbola di Kabupaten Bantul dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Persepsi Sosial dan Upaya Para Orang Tua untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul

No	Rentang	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Kumulatif
1	< 120	sangat rendah	0	0.00%	0
2	120 - 159	Rendah	0	0.00%	0
3	160 - 199	Sedang	1	4.00%	1
4	200 - 239	Tinggi	22	88.00%	23
5	≥ 240	sangat tinggi	2	8.00%	25
Jumlah			25	100.00%	

Hasil dari tabel 7 diperoleh sebanyak 0 orang tua (0%) mempunyai persepsi sangat rendah, 0 orang tua (0%) mempunyai persepsi rendah, 1 orang tua (4,00%) mempunyai persepsi sedang, 22 orang tua (88,00%) mempunyai persepsi tinggi dan 2 orang tua (8,00%) mempunyai persepsi sangat tinggi. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram yang di peroleh:

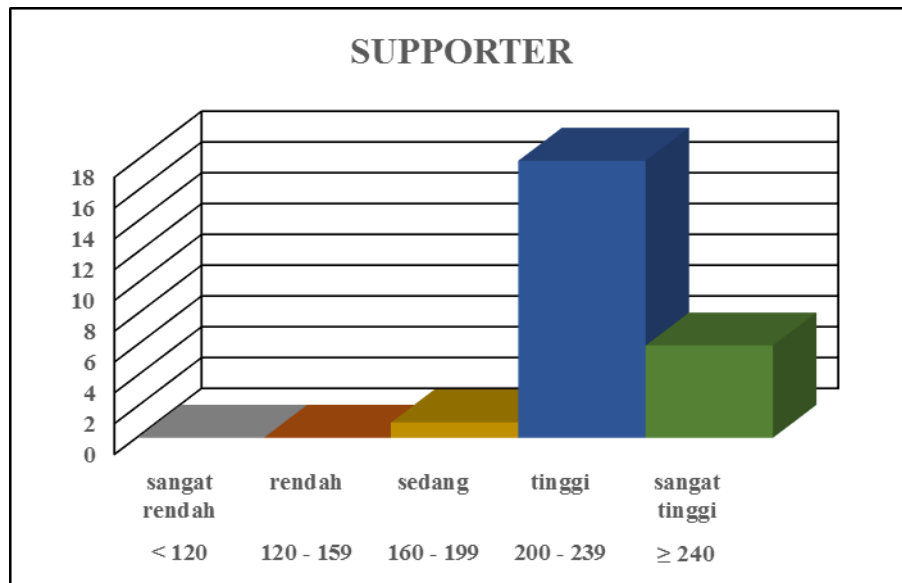


Gambar 3. Histogram Persepsi Sosial dan Upaya Para Orang Tua untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Persepsi Sosial dan Upaya Para Supporter untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul

No	Rentang	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Komulatif
1	< 120	sangat rendah	0	0.00%	0
2	120 - 159	rendah	0	0.00%	0
3	160 - 199	sedang	1	4.00%	1
4	200 - 239	tinggi	18	72.00%	19
5	≥ 240	sangat tinggi	6	24.00%	25
Jumlah			25	100.00%	

Hasil dari tabel 8 diperoleh sebanyak 0 supporter (0%) mempunyai persepsi sangat rendah, 0 supporter (0%) mempunyai persepsi rendah, 1 supporter (4,00%) mempunyai persepsi sedang, 18 supporter (72,00%) mempunyai persepsi tinggi dan 6 supporter (24,00%) mempunyai persepsi sangat tinggi. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram yang di peroleh:



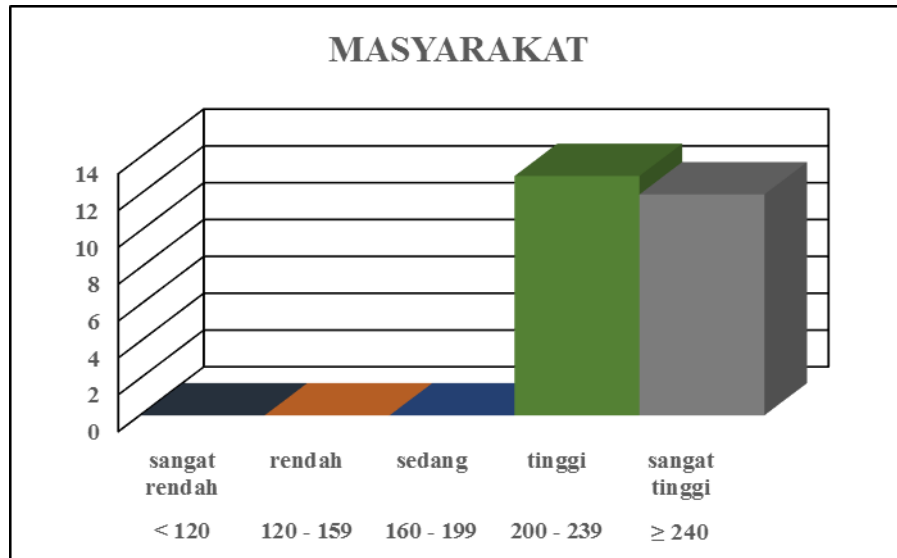
Gambar 4. Histogram Persepsi Sosial dan Upaya Para Supporter untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Persepsi Sosial dan Upaya Para Masyarakat untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul

No	Rentang	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Komulatif
1	< 120	sangat rendah	0	0.00%	0
2	120 - 159	Rendah	0	0.00%	0
3	160 - 199	sedang	0	0.00%	0
4	200 - 239	Tinggi	13	52.00%	13
5	≥ 240	sangat tinggi	12	48.00%	25
Jumlah			25	100.00%	

Hasil dari tabel 9 diperoleh sebanyak 0 masyarakat (0%) mempunyai persepsi sangat rendah, 0 masyarakat (0%) mempunyai persepsi rendah, 0 masyarakat (0%) mempunyai persepsi sedang, 13 masyarakat (52,00%) mempunyai persepsi tinggi dan 12 masyarakat (48,00%) mempunyai persepsi

sangat tinggi. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram yang di peroleh:



Gambar 5. Histogram Persepsi Sosial dan Upaya Para Masyarakat untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul

C. Pembahasan

Persepsi merupakan masuknya suatu informasi yang dilakukan setiap individu pada saat melakukan pengamatan dan setiap individu akan mengeluarkan pendapat dari apa yang telah dilihatnya. Selanjutnya, persepsi sosial merupakan suatu proses seseorang mengetahui, menginterpretasikan, mengevaluasi orang lain yang dipersepsi, tentang sifat-sifatnya, kualitasnya dan keadaan yang lain ada dalam diri orang yang di persepsi, sehingga terbentuk gambaran mengenai orang yang dipersepsi.

Upaya menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, pikiran untuk mencapai suatu tujuan. Upaya juga berarti usaha, akal, ikhtiar untuk mencapai suatu maksud,

memecahkan persoalan mencari jalan keluar. Pendidik atau guru adalah orang yang mengajar dan memberi pengajaran yang karena hak dan kewajibannya bertanggung jawab tentang pendidikan peserta didik. Dalam penelitian ini, upaya dapat dipahami sebagai suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang telah direncanakan dengan mengarahkan tenaga dan pikiran.

Berdasarkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi sosial dan upaya para orang tua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul. Pembahasan hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi sosial dan upaya para orang tua, supporter, masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul akan diuraikan secara rinci dibawah ini:

1. Persepsi Sosial dan Upaya Para Orang Tua untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul.

Berdasarkan hasil konversi norma penilaian persepsi sosial orang tua yang menjelaskan bahwa 0 orang tua (0%) masuk kategori sangat rendah, 0 orang tua (0%) masuk kategori rendah, 1 orang tua (4%) masuk kategori sedang, 22 orang tua (88%) masuk kategori tinggi, 2 orang tua (8%) masuk sangat tinggi.

Menurut Gunarsa (2004) fungsi orang tua sebagai edukasi, reproduksi dan pengawasan. Melainkan orang tua merupakan orang paling dekat dengan anak dan bertanggung jawab penuh atas anak-anaknya baik di kehidupan anak dalam rumah, maupun di semua kegiatan diluar rumah seperti pendidikan ataupun organisasi. Kemudian, peran sebagai orang tua adalah bagian dari tugas utama

yang harus dilakukan oleh orang tua dalam usaha menciptakan lingkungan mendukung bagi anak untuk dapat belajar dengan baik dan meraih prestasi.

Adapun dari hasil diatas dapat di masukan kedalam tipe orang tua bijaksana adalah dapat mengajar dan mendidik anak-anaknya dengan cara yang seimbang. Tidak melulu mengekang anak, tapi juga tidak selalu membebaskan anak melakukan hal apa saja. Karena pengawasan dan perhatian yang tepat akan membentuk karakter anak yang baik dan cerdas. Jadi, tugas orang tua tidak hanya sekedar menjadi perantara makhluk baru dengan kelahiran, tetapi juga memelihara dan mendidiknya, agar dapat melaksanakan pendidikan terhadap anak-anaknya, maka diperlukan adanya beberapa pengetahuan tentang pendidikan.

2. Persepsi Sosial dan Upaya Para Supporter untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul.

Berdasarkan hasil konversi norma penilaian persepsi sosial supporter masuk kategori tinggi dengan rincian bahwa 0 supporter (0%) masuk kategori sangat rendah, 0 supporter (0%) masuk kategori rendah, 1 supporter (4%) masuk kategori sedang, 18 supporter (72%) masuk kategori tinggi, 6 supporter (24%) masuk kategori sangat tinggi.

Menurut Soeprapto (2010), hakikat supporter adalah kerumunan dimana kerumunan tersebut diartikan sebagai jumlah orang yang berada pada ditempat yang sama, tidak saling mengenal, dan memiliki sifat yang peka pada stimulus (rangsangan) yang datang dari luar. Supporter merupakan bagian yang tidak terlepas dari pertandingan sepakbola, orang yang memberikan dukungan yang bersifat aktif. Kemudian, peran supporter dapat menghidupkan suatu pertandingan

itu sendiri dan menjadikan supporter yang cerdas dengan sportif, tidak anarkis ataupun merugikan pihak lawan.

Adapun dari hasil diatas dapat dikategorikan jenis supporter *ultras* mempersiapkan seminggu sebelumnya adanya pertandingan dengan memiliki karakter bertanggung jawab atas segala perilaku liar supporternya. Supporter *ultras* memiliki prinsip dan aturan khusus subkulturnya. Dalam hal ini supporter *ultras* berpegang teguh pada aturan-aturan yang ada untuk menghindari pelanggaran yang dibuatnya.

3. Persepsi Sosial dan Upaya Para Masyarakat untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul.

Berdasarkan hasil konversi norma penilaian persepsi sosial masyarakat masuk kategori tinggi dengan rincian bahwa 0 masyarakat (0%) masuk kategori sangat rendah, 0 masyarakat (0%) masuk kategori rendah, 0 masyarakat (0%) masuk kategori sedang, 13 masyarakat (52%) masuk kategori tinggi, 12 masyarakat (48%) masuk kategori sangat tinggi.

Menurut Linton (2009), mengemukakan bahwasanya masyarakat adalah setiap kelompok manusia yang telah cukup lama hidup bekerja sama sehingga dapat mengorganisasi dirinya dan berfikir tentang dirinya sebagai satu kesatuan sosial dengan batasan-batasan tertentu. Masyarakat golongan yang terdiri dari beberapa manusia, yang dengan atau karena sendirinya bertalian secara golongan dan pengaruh-mempengaruhi satu sama lain. Kemudian, peran masyarakat sebagai wadah segenap antar hubungan sosial terdiri atas banyak sekali kolektiva-kolektiva serta kelompok dalam tiap-tiap kelompok.

Adapun dari hasil diatas dapat diperpadukan dan dikategorikan sebagai masyarakat majemuk yakni salah satu jenis masyarakat yang bersatu karena banyak perbedaan di dalamnya, masyarakat ini cenderung melakukan hubungan sosial yang terbatas untuk dapat menghindari konflik sosial yang ada. Selanjutnya, masyarakat majemuk sering juga diibaratkan sebagai masyarakat yang terbentuk dalam ruang lingkup yang besar, tanpa adanya perbedaan wilayah. Masyarakat multikultural adalah suatu golongan masyarakat yang hidup bersama dalam banyak perbedaan, masyarakat ini memiliki hubungan yang tidak terlalu erat akan tetapi untuk menjaganya diperlukan kesadaran bahwa pentingnya hidup bersama dalam kerukunan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat diambil kesimpulan bahwasannya untuk persepsi sosial dan upaya para orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul rata-rata masuk kategori tinggi.

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua masuk kategori tinggi dengan rincian bahwa 0 orang tua (0%) masuk kategori sangat rendah, 0 orang tua (0%) masuk kategori rendah, 1 orang tua (4%) masuk kategori sedang, 22 orang tua (88%) masuk kategori tinggi, 2 orang tua (8%) masuk sangat tinggi.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa supporter masuk kategori tinggi dengan rincian bahwa 0 supporter (0%) masuk kategori sangat rendah, 0 supporter (0%) masuk kategori rendah, 1 supporter (4%) masuk kategori sedang, 18 supporter (72%) masuk kategori tinggi, 6 supporter (24%) masuk kategori sangat tinggi.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat masuk kategori tinggi dengan rincian bahwa 0 masyarakat (0%) masuk kategori sangat rendah, 0 masyarakat (0%) masuk kategori rendah, 0 masyarakat (0%) masuk kategori sedang, 13 masyarakat (52%) masuk kategori tinggi, 12 masyarakat (48%) masuk kategori sangat tinggi.
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya orang tua meliputi memuji, memantau, memberikan penghargaan, adanya penekanan, sadar untuk anak, mensosialisasi, mencari orang lain untuk contoh, menerapkan kaidah, tidak

pernah memaksa, mencari dan mengaplikasikan info, memberikan aplus dan disisi lain orang tua menyalahkan, melakukan protes, memberikan stimulus.

5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya supporter meliputi memuji, memantau, memberikan penghargaan, adanya penekanan, sadar untuk anak, mensosialisasi, mencari orang lain untuk contoh, menerapkan kaidah, tidak pernah memaksa, mencari dan mengaplikasikan info, memberikan aplus, mengajarkan dan disisi lain supporter menyalahkan, melakukan protes, memberikan stimulus.
6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya masyarakat meliputi memuji, memantau, memberikan penghargaan, adanya penekanan, sadar untuk anak, mensosialisasi, mencari orang lain untuk contoh, menerapkan kaidah, tidak pernah memaksa, mencari dan mengaplikasikan info, memberikan aplus, mempertahankan dan disisi lain orang tua menyalahkan, melakukan protes, memberikan stimulus.

B. Impikasi Hasil Penelitian

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

1. Dengan diketahuinya persepsi sosial dan upaya para orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul dapat digunakan untuk mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi persepsi sosial orang tua.
2. Dengan diketahuinya persepsi sosial dan upaya para supporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul dapat

digunakan untuk mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi persepsi sosial supporter.

3. Dengan diketahuinya persepsi sosial dan upaya para masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul dapat digunakan untuk mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi persepsi masyarakat.

Sesuai dengan penemuan dalam penelitian ini, maka implikasi dari penemuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Teori

Fakta yang terkumpul berupa data-data dari pelaku olahraga (orang tua, supporter,masyarakat) sebagai subyek penelitian, ternyata persepsi sosial dan upaya para orang tua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul adalah tinggi. Dengan demikian diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan pada umumnya, dan pengetahuan olahraga pada khusus.

2. Praktis

Dengan diketahuinya persepsi sosial dan upaya para orang tua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul adalah tinggi, dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi para pelaku khususnya sepakbola, agar dapat ikut membangun karakter *fairplay*. Dengan demikian, diharapkan orang tua, supporter, dan masyarakat akan berusaha membangun karakter *fairplay* guna meningkatkan prestasi olahraga di Kabupaten Bantul khususnya olahraga sepakbola.

C. Keterbatasan

Pelaksanaan penelitian ini diupayakan semaksimal mungkin sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Namun demikian, masih dirasakan adanya keterbatasan peneliti dan kelemahan yang tidak dapat peneliti hindari:

- 1) Pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) tertutup, sehingga membatasi dalam memberikan jawaban.
- 2) Pengumpulan data yang didasarkan dari hasil isian angket dimungkinkan adanya unsur kurang obyektif dalam proses pengisian angket seperti saling bersamaan saat mengisi angket ataupun adanya keterbatasan penelitian dengan menggunakan kuesioner yaitu terkadang jawaban yang diberikan oleh responden (orangtua, supporter dan masyarakat) tidak menunjukkan keadaan sebenarnya.
- 3) Pada hasil *insidental sampling* tidak boleh dianggap generalisasi atau menyeluruh. Karena, adanya cakupan, wilayah, dan lingkup tempat saat observasi pengambilan data.

D. Saran-saran

Sehubungan dengan hasil dari penelitian mengenai persepsi sosial dan upaya para orang tua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul adalah tinggi, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada Orang Tua

Disarankan kepada orang tua selaku orang paling dekat dengan anak sekiranya ikut membantu, membangun, dan menanamkan karakter *fairplay*, guna anak memperoleh prestasi terkhususnya cabang olahraga sepakbola.

2. Kepada Supporter

Disarankan kepada supporter selaku pendukung aktif mampu menghidupkan suatu pertandingan yang aman dan damai dengan membangun karakter *fairplay* dan menanamkan nilai-nilai sportif, tidak anarkis menjadi supporter cerdas.

3. Kepada Masyarakat

Disarankan kepada masyarakat mampu membangun karakter *fairplay* dan mendorong masyarakat lainnya supaya mengaplikasikan nilai-nilai sportif, menjadi wadah antar hubungan sosial atas kelompok-kelompok lainnya.

4. Kepada Peneliti Selanjutnya

Disarankan kepada peneliti yang akan datang, agar mengadakan penelitian lanjut tentang persepsi sosial dan upaya para orang tua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Bantul dan meghubungkan dengan variabel lain yang tidak terdapat saat penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Mukholid, Agus. (2004). *"Pendidikan Jasmani Kelas"*. Jakarta: Alfabeta cv.
- Walgito, Bimo. (1997). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset
- Walgito, Bimo. (1981). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset
- Sarwono, Sarlito W. (2011). *"Pengantar Psikologi Umum"*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bunker, D., & Thrope. (1982). *"A Model for the Teaching of Games in Secondary School"*. *Bulletin of Physical Education*. 18 (I). Hlm 5-8
- Borg, W.R dan Gall, M.D. (1983). *"Education Research: An Introduction"*. New York: Longman
- Herwin. (2004). *"Keterampilan Sepakbola Dasar (Diktat)"*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Muhajir. (2004). *Pendidikan Jasmani Teori dan Praktek*. Jakarta: Erlangga
- Soedjono. (1985). *"Sepakbola, Taktik, dan Kerjasama"*. Yogyakarta: PT. Badan Penerbit Kedaulatan Rakyat
- Sugiyono. (2007). *"Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D"*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi. (1997). *"Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik"*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *"Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik"*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Universtas Negeri Yogyakarta. (2016). *"Pedoman Penulisan Tugas Akhir"*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Saptono. (2011). *"Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis"*. Penerbit Erlangga
- Munir, Abdullah. (2010). *"Pendidikan Karakter Membangun Karakter Anak Sejak Dari Rumah"*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI
- Dendy Septian. (2005). *"Persepsi Pembinaan Sepakbola di Kabuapten Rebo"*. **Skripsi**. Yogyakarta: FIK UNY

- Medina Mufid Fajrin. (2019) “*Peran Orang Tua dalam Mendukung Prestasi Olahraga Sepakbola Putri Mataram Sleman*”. **Skripsi**. Yogyakarta: FIK UNY
- Garliah, lili dan Kartika, Fatma. (2005). Peran Pola Asuh Orang Tua dalam Motivasi Berprestasi. Jurnal Psikologi. VOL 1. No. 1. 2015
- Astrida. (2010). Peran dan Fungsi Orang Tua dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak. Jawa tengah
- Margono. (2008). *Fairplay*, Penyelenggaraan Manajemen Penyelenggaraan POPNAS DIY. Yogyakarta
- Herwin. (2013). Peraturan Permainan, Regulasi, *Fairplay* dan Kompetensi dalam Sepakbola (*Coaching Clinics Sepakbola*). Yogyakarta: FIK UNY
- Herwin. (2013). Optimalisasi Pembentukan Karakter dan *Fairplay* Melalui Pembinaan Olahraga Prestasi. Yogyakarta: FIK UNY
- Tiyanto, Harry, Mugiyo. (2019). Phenomenology of Communication Behavior of Football Supporters in Giving Support in Brebes Regency, Central Java, Indonesia. Internasional Journal of Sport Culture and Sciences. Vol 7 (1). Maret 2019: 31-40
- Riyadi, Slamet, Doewes. (2016). The Social Identity of Football Supporters in Providing Sportive Support to Arema Player (A Phenomenology Study to Supporter of Aremania in Malang), East Java, Indonesia. Journal Sociology of Sport. Vol 1 (1). Januari 2016: 721
- PSSI. (2018). Kode Disiplin PSSI. Jakarta
- <https://seputarilmu.com/2019/10/masyarakat.html>. Diunduh pada tanggal 8 Desember pukul 10.28.
- <https://regional.kompas.com/>. Diunduh pada tanggal 15 Desember pukul 15.49.
- <https://jogja.tribunnews.com/>. Diunduh pada tanggal 20 Januari pukul 11.15.
- <https://makassar.terkini.id/>. Diunduh pada tanggal 3 Februari pukul 13.25.
- <https://PetaTematikIndonesia-Wordpress.com>. Diunduh pada tanggal 10 Februari pukul 16.09.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengajuan Judul Proposal Penelitian

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

Kepada
Yth. Ketua Jurusan POR
Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama Mahasiswa : Tiara Leni Soleha
Nomor Mahasiswa : 16604224001
Jurusan : POR
Prodi : PesD Penjara

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

Persepsi Sosial Dan Upaya Para Orangtua, Suporter dan Masyarakat
untuk Membangun Karakter Fairplay Dalam Sepakbola di
Kabupaten Bantul

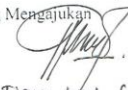
Besar harapan saya Bapak menyetujui permohonan ini. Atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan banyak terima kasih.

Koordinator/Anggota
Research Group Jurusan POR


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

Yogyakarta, 22 April 2019

Yang Mengajukan


Tiara Leni Soleha
NIM. 16604224001

Lampiran 2. Surat Pembimbing Proposal TAS



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLARAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092,586168

Nomor : 64/PGSD Penjas/IV/2019
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Fathan Nurcahyo, M.Or.**
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta


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

Nama : Tiara Leni Soleha
NIM : 16604224001
Judul Skripsi : Persepsi Sosial Dan Upaya Para Orang Tua, Suporter, Dan Masyarakat Untuk Membangun Karakter *Fairplay* Dalam Sepakbola Di Kabupaten Bantul

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.

Yogyakarta, 23 April 2019
Kaprod PGSD Penjas.


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

Tembuan :
1. Prodi
2. Ybs

Lampiran 3. Surat Permohonan *Expert Judgement*

SURAT PERMOHONAN EXPERT JUDGEMENT

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

Dengan Hormat,

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

Nama : Tiara Leni Soleha
NIM : 16604224001
Judul TA : Persepsi Sosial dan Upaya Para Orangtua, Suporter dan Masyarakat untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul

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

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

Mengetahui,
Pembimbing



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

Expert Judgement



Caly Setiawan, Ph.D
NIP. 197504142001121001

SURAT PERMOHONAN EXPERT JUDGEMENT

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

Dengan Hormat,

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

Nama : Tiara Leni Soleha
NIM : 16604224001
Judul TA : Persepsi Sosial dan Upaya Para Orangtua, Suporter dan Masyarakat untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul


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

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

Mengetahui,
Pembimbing


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

Expert Judgement


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

Lampiran 4. Surat Permohonan Validasi Instrumen

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Caly Setiawan, Ph.D
NIP : 197504142001121001

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa :

Nama : Tiara Leni Soleha
NIM : 16604224001
Program Studi : PGSD PENJAS
Judul TA : Persepsi Sosial dan Upaya Para Orangtua, Suporter dan Masyarakat
untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten
Bantul

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA tersebut dapat dinyatakan

☐ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan
dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.
Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, ... April 2019

Validator,



Caly Setiawan, Ph.D

NIP. 197504142001121001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

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

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa :

Nama : Tiara Leni Soleha
NIM : 16604224001

Program Studi : PGSD PENJAS

Judul TA : Persepsi Sosial dan Upaya Para Orangtua, Suporter dan Masyarakat
untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten
Bantul

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA tersebut dapat dinyatakan

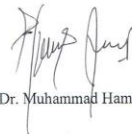
- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, ... April 2019

Validator,



Dr. Muhammad Hamid Anwar, M.Phil

Lampiran 5. Hasil Validasi

NIP. 197801022005011001

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TA

Nama : Tiara Leni Soleha
NIM : 16604224001
Judul TA : Persepsi Sosial dan Upaya Para Orangtua, Suporter dan Masyarakat untuk
Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul

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

Yogyakarta, ... April 2019

Validator,



Caly Setiawan, Ph.D

NIP. 197504142001121001

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TA

Nama : Tiara Leni Soleha
NIM : 16604224001
Judul TA : Persepsi Sosial dan Upaya Para Orangtua, Suporter dan Masyarakat untuk
Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Bantul

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

Yogyakarta, ... April 2019

Validator,



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

Lampiran 6. Angket Penelitian (Angket Tertutup)

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

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

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

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













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

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

Lampiran 7. Kartu Bimbingan TAS

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

Nama Mahasiswa : Triara Leni Solaha
NIM : 16604224001
Program Studi : PGSD Penjaskes
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Pembimbing : Eathan Nurcahyo, M.Or

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	19 Maret 2019	Diskusi kelompok RG dan pembagian uraian	
2.	22 Maret 2019	Pengajuan Proposal	
3.	4 April 2019	Revisi Proposal	
4.	12 April 2019	Revisi Bab 1	
5.	18 April 2019	Revisi Bab 1 & 2	
6.	12 Juli 2019	Revisi untuk Bab 1 - 3	
7.	14 Januari 2020	Revisi untuk bab 1 - 3 & 4	
8.	24 Januari 2020	Revisi untuk Bab 1 - 5	
9.	3 Februari 2020	Revisi untuk Bab 1 - 5	
10.	11 Februari 2020	Revisi untuk Bab 1 - 5 dan Lampiran	
11.	17 Februari 2020	Revisi untuk bab 1 - 5 dan Lampiran	
12.	18 Februari 2020	Final Pengajuan Sidang TAS	

Mengetahui
Koord. Prodi PGSD Penjaskes.


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

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



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

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

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

23 April 2019

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.


Kepada Yth.
Kepala ASKAB PSSI Kabupaten Bantul
di Tempat.

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

Nama : Tiara Leni Soleha
NIM : 16604224001
Program Studi : PGSD Penjas
Dosen Pembimbing : Fathan Nur Cahyo, M.Or.
NIP : 198207112008121003
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : April s/d Mei 2019.
Tempat : Kabupaten Bantul
Judul Skripsi : Persepsi Sosial dan Upaya para Orangtua, Suporter, dan Masyarakat Untuk Karakter Fair Play dalam Sepak Bola di Kabupaten Bantul.

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

Dekan,


Prof. Dr. Wawan S. Suhernan, M.Ed.
NIP. 196407011988121001

Tembusan :

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

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

Instrumen Versi I (Angket Tertutup)						
<p>Untuk setiap item pernyataan menjelaskan seberapa sering Anda terlibat dalam setiap perilaku fairplay. Jawaban Anda akan dijaga dan dijamin kerahasiaannya oleh karenanya tolong jawab dengan "JUJUR". Berikanlah tanda X (silang) pada salah satu kolom jawaban pernyataan yang paling sesuai dengan kondisi diri Anda! Ket: TP: Tidak Pernah, SJ: Sangat Jarang, KDG: Kadang2, SR: Sering, SSR: Sangat Sering.</p>						
Nama Saya : Fitriyati		TTD				
Usia : 42						
Peran Dalam OR : Sepak bola						
Lama Berkecimpung: 20 th						
Tempat Tinggal : Ketuban Agung						
N o.	Pertanyaan Saya = kami	Jawaban				
		TP	SJ	KDG	SR	SSR
1.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa puas ketika bisa bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.					X
2.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa prihatin ketika melihat orang-orang melakukan penyimpangan atau pelanggaran terhadap kaidah <i>fairplay</i> .				X	X
3.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa senang ketika hasil pertandingan seperti yang saya harapkan.				X	X
4.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa sedih ketika tim yang saya dukung melanggar kaidah <i>fairplay</i> .				X	X
5.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa bangga ketika bisa memberikan contoh dalam bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.				X	X
6.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa marah ketika melihat pelaku olahraga lain melakukan tindakan yang melanggar kaidah <i>fairplay</i> .				X	X
7.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memuji orang lain yang menunjukkan/melakukan sikap <i>fairplay</i> .				X	X
8.	Sebagai seorang pelaku olahraga, menghukum atlet yang terlambat saat latihan merupakan salah satu proses pembentukan sikap <i>fairplay</i> dalam pertandingan.				X	X
9.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya juga akan memantau sikap <i>fairplay</i> orang lain.				X	X

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


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

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

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

..Terimakasih Banyak Atas Bantuan dan Partisipasinya..."

Lampiran 10. Contoh Angket yang Sudah Diisi (Supporter)

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

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

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

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

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


..Terimakasih Banyak Atas Bantuan dan Partisipasinya..."

Lampiran 11. Contoh Angket yang Sudah Diisi (Masyarakat)

Instrumen Versi I (Angket Tertutup)

Untuk setiap item pernyataan menjelaskan seberapa sering Anda terlibat dalam setiap perilaku fairplay.
Jawaban Anda akan dijaga dan dijamin kerahasiaannya oleh karenanya tolong jawab dengan "JUJUR".
Berikanlah tanda X (silang) pada salah satu kolom jawaban pernyataan yang paling sesuai dengan kondisi diri Anda!
Ket: TP: Tidak Pernah, SJ: Sangat Jarang, KDG: Kadang2, SR: Sering, SSR: Sangat Sering.

Nama Saya : Agus Puranta Rusdiyana
Usia : 25 Tahun
Peran Dalam OR : Pelaku OR
Lama Berkecimpung : 6 tahun
Tempat Tinggal : Meituk RTSI Donotirto


TTD

No.	Pertanyaan Saya = kami	Jawaban				
		TP	SJ	KDG	SR	SSR
1.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa puas ketika bisa bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.				X	
2.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa prihatin ketika melihat orang-orang melakukan penyimpangan atau pelanggaran terhadap kaidah <i>fairplay</i> .				X	
3.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa senang ketika hasil pertandingan seperti yang saya harapkan.				X	
4.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa sedih ketika tim yang saya dukung melanggar kaidah <i>fairplay</i> .				X	
5.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa bangga ketika bisa memberikan contoh dalam bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.					X
6.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya merasa marah ketika melihat pelaku olahraga lain melakukan tindakan yang melanggar kaidah <i>fairplay</i> .			X		
7.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memuji orang lain yang menunjukkan/melakukan sikap <i>fairplay</i> .				X	
8.	Sebagai seorang pelaku olahraga, menghukum atlet yang terlambat saat latihan merupakan salah satu proses pembentukan sikap <i>fairplay</i> dalam pertandingan.				X	
9.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya juga akan memantau sikap <i>fairplay</i> orang lain.				X	

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

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

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

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

..Terimakasih Banyak Atas Bantuan dan Partisipasinya..."

Lampiran 12. Skor Angket Penelitian

[illegible]

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	Jumlah
1	5	2	4	3	4	3	4	2	2	3	3	5	4	3	3	1	3	4	4	3	4	3	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	228							
2	5	3	3	2	4	3	4	2	2	3	3	5	4	3	4	1	2	4	4	3	4	3	3	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	225								
3	5	3	4	3	3	2	4	4	4	1	3	4	3	5	3	4	4	2	4	4	5	4	5	5	3	5	3	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	241					
4	5	3	3	5	4	4	3	3	4	5	3	5	4	4	1	4	4	4	3	5	3	3	4	5	4	3	3	3	5	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	3	5	4	5	4	4	3	4	4	3	3	5	230					
5	5	2	4	4	4	5	3	4	4	4	3	3	1	3	5	5	3	4	4	5	4	3	4	5	5	4	3	4	3	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	3	5	5	4	5	242							
6	4	2	3	3	4	3	4	3	2	4	4	5	4	3	5	3	1	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	5	3	3	3	4	5	3	3	4	5	3	4	2	5	3	5	4	4	3	5	4	4	3	4	5	4	5	221						
7	5	2	4	4	5	4	4	2	2	3	5	3	4	3	5	1	4	3	4	4	4	3	4	3	4	5	3	3	2	2	3	4	5	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	3	4	5	223					
8	5	3	3	3	4	3	2	5	4	3	5	5	4	4	1	4	3	4	3	5	4	4	3	5	3	4	2	5	4	4	3	4	3	4	3	4	5	4	5	3	4	4	5	4	5	3	4	4	5	4	4	5	4	4	3	233					
9	5	3	3	3	4	4	3	5	3	4	5	4	3	1	3	4	5	4	3	5	5	4	5	3	5	4	4	3	4	3	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	242					
10	5	2	3	2	4	5	4	3	5	4	3	5	4	1	4	4	4	5	3	3	4	2	5	4	3	4	2	4	4	5	3	5	5	4	3	4	5	3	4	5	5	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	235					
11	4	4	4	3	4	3	5	3	3	4	5	4	3	5	1	4	5	3	3	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	241				
12	4	2	5	4	3	4	3	4	3	5	5	4	3	4	1	2	4	4	3	5	4	4	3	3	4	3	3	4	4	5	4	4	5	3	4	5	4	4	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	233		
13	4	3	4	3	4	3	4	4	5	3	4	4	3	1	3	4	3	4	5	3	3	4	3	5	4	3	5	5	4	3	5	4	4	3	5	4	4	3	5	5	4	4	3	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	234				
14	5	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	1	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	3	5	5	4	5	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	244				
15	5	1	5	1	4	2	5	2	4	3	4	5	3	3	5	5	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	224				
16	5	1	4	1	4	1	5	2	4	3	4	5	3	4	3	3	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	3	4	214				
17	5	1	5	1	4	1	5	2	4	3	4	4	5	1	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	4	214		
18	5	1	4	1	5	1	5	2	5	3	4	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	214		
19	4	1	5	1	5	2	5	2	4	4	4	5	3	4	3	4	5	3	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	224				
20	5	1	4	1	4	1	5	2	4	3	5	4	3	3	4	3	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	5	4	4	4	4	4	5	3	4	5	3	4	4	214					
21	5	2	4	1	5	1	5	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	217					
22	5	2	5	1	5	2	3	2	3	5	4	4	3	3	4	4	3	4	4	2	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	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	187			
23	5	1	4	2	5	1	5	2	4	4	4	5	3	3	2	5	5	4	4	3	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	212		
24	5	1	4	1	4	1	5	2	4	3	4	5	3	3	2	5	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	218		
25	5	1	5	2	5	3	4	5	4	3	1	5	5	5	1	4	4	5	4	4	5	4	3	2	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	2	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	251	

Lampiran 13. Kategorisasi Berdasarkan Faktor Internal

	Faktor Internal																																				total		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36			
1	5	2	4	3	3	4	4	2	2	3	3	5	4	4	3	3	1	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	5	4	4	5	5	4	5	3	131			
2	4	3	5	4	4	5	4	3	2	4	3	5	5	5	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	3	137		
3	5	3	5	4	5	4	4	3	3	3	3	5	4	5	4	4	2	3	3	5	4	4	3	3	3	5	3	4	5	4	5	5	5	3	5	3	143		
4	4	3	4	4	5	5	5	3	4	4	3	5	3	5	3	4	1	4	5	4	3	3	4	3	3	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	3	142		
5	5	3	4	5	4	5	3	2	4	4	4	4	4	4	3	1	4	5	5	4	4	4	3	5	4	3	5	4	3	4	4	5	4	5	4	4	141		
6	5	3	3	3	5	5	4	3	4	3	5	3	5	5	4	5	1	3	5	5	5	3	5	3	5	3	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	143		
7	5	2	4	2	3	5	5	4	2	3	3	4	4	4	4	1	4	5	5	4	3	4	3	4	3	4	5	3	5	5	3	5	5	4	4	4	138		
8	4	3	4	4	4	5	3	5	2	4	4	5	3	3	4	1	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	5	3	4	5	5	3	4	3	131		
9	4	4	4	5	4	4	5	4	3	2	2	3	3	4	4	1	3	4	5	3	5	5	5	4	5	4	3	3	5	4	3	4	4	4	4	3	135		
10	3	3	5	3	5	5	4	3	4	2	5	4	5	3	3	4	1	3	5	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	140			
11	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	5	4	4	5	1	4	4	4	5	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	5	5	3	3	4	141		
12	5	2	4	5	4	5	4	5	3	4	2	5	4	5	5	3	1	3	5	3	3	2	3	3	4	3	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	3	137	
13	4	3	5	3	5	4	4	2	4	3	4	5	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	5	4	4	5	3	4	4	5	5	5	4	142	
14	3	3	4	4	4	4	3	5	4	3	5	3	5	5	4	5	2	3	4	5	4	4	4	5	5	4	3	5	5	5	4	5	5	4	4	4	148		
15	4	4	3	4	3	4	4	2	3	3	4	5	4	4	5	5	2	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	140		
16	5	2	5	4	4	5	3	4	4	5	5	5	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	5	3	146	
17	3	3	4	5	5	5	5	4	5	2	2	4	3	4	5	4	2	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	141		
18	4	4	4	3	4	5	3	5	2	2	3	3	4	4	5	4	1	2	5	5	5	4	3	5	3	3	3	4	5	4	5	5	4	3	5	3	136		
19	5	2	5	4	3	4	4	3	3	2	4	4	4	5	3	4	4	2	3	3	3	3	5	4	4	4	5	4	3	4	3	4	4	5	3	4	3	133	
20	5	3	3	2	4	4	3	4	4	4	3	5	3	4	5	5	3	2	5	5	3	3	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	3	142	
21	5	1	4	3	5	3	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	4	142		
22	4	3	5	4	4	5	2	4	3	5	5	5	5	5	4	5	2	3	4	3	4	5	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	5	5	4	149		
23	3	4	4	5	5	4	4	3	4	3	4	3	4	4	5	4	2	2	5	4	4	4	3	4	5	4	5	4	3	5	5	3	4	5	4	4	3	141	
24	5	3	4	4	3	4	5	2	4	3	5	4	4	4	5	5	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4	4	5	4	138	
25	4	4	3	3	4	5	5	3	5	2	4	5	5	4	5	4	2	4	4	4	4	5	4	4	4	3	5	4	3	4	4	3	5	4	5	4	5	3	144
26	5	2	4	3	4	3	4	2	2	3	3	5	4	4	3	3	1	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	5	4	4	4	5	5	4	5	3	131		
27	5	3	3	2	4	3	4	2	2	3	3	5	4	4	3	4	1	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	5	4	4	5	5	4	5	3	127		
28	5	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	3	5	3	4	4	4	4	2	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	136		
29	5	3	3	5	4	4	3	3	3	4	4	5	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	5	3	3	3	3	4	5	4	3	3	3	3	5	5	133		
30	5	2	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	1	3	5	3	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	5	5	5	5	4	3	139		
31	4	2	3	3	4	3	4	3	2	4	4	4	5	4	3	5	3	1	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	5	3	3	3	3	4	124	
32	5	2	4	4	5	4	4	2	2	3	5	5	3	4	3	5	1	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	3	3	2	2	3	127	
33	5	3	3	3	4	3	3	2	5	4	3	5	5	4	4	4	1	4	3	4	3	5	4	4	4	4	3	5	5	3	4	2	5	4	4	5	4	136	
34	5	3	3	3	3	4	3	5	3	4	5	3	5	4	4	3	1	3	4	5	4	3	5	4	4	4	3	5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	3	141
35	5	2	3	2	4	4	5	4	4	3	5	4	3	5	4	4	1	4	4	4	4	4	5	3	3	3	4	4	2	5	4	3	4	4	2	4	4	132	
36	4	4	4	3	4	3	5	3	3	3	4	5	4	4	3	5	1	4	5	5	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	136	
37	4	2	5	4	3	4	4	3	3	4	3	5	5	4	3	4	1	2	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	129	
38	4	3	4	3	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	1	3	4	3	3	4	5	3	3	3	4	3	3	5	4	5	3	4	4	3	130	
39	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	5	5	5	4	5	141	
40	5	1	5	1	4	2	5	2	4	3	4	4	5	3	3	3	3	5	5	5	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	134	
41	5	1	4	1	4	1	5	2	4	3	4	4	5	3	4	3	3	4	3	5	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	126	
42	5	1	5	1	4	1	5	2	4	3	4	4	5	1	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	125	
43	5	1	4	1	5	1	5	2	5	3	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	122		
44	4	1	5	1	5	2	5	2	4	4	4	4	5	3	4	3	3	4	5	5	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	134	
45	5	1	4	1	4	1	5	2	4	3	5	4	5	2	4	3	3	4																					

Faktor Eksternal																														total
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60							
3	3	4	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	3	95						
3	3	4	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	97						
3	3	4	3	3	4	3	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	97						
4	4	4	3	3	4	3	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	3	102						
4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	3	3	3	5	4	101						
3	4	3	3	4	3	4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	5	3	93						
5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	3	5	4	3	4	4	5	4	5	3	101						
4	4	4	5	3	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	3	5	5	4	4	5	3	102						
3	4	5	4	3	4	4	3	5	4	3	5	5	5	4	5	3	3	5	4	4	5	4	4	98						
4	4	5	3	3	5	3	4	4	5	4	4	5	3	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	100						
4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	5	101						
4	4	4	4	3	5	5	3	3	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	101						
3	4	3	5	3	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	3	95						
4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	3	5	5	5	4	5	4	5	4	4	103						
3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	95						
4	3	3	3	4	4	4	5	3	4	4	4	3	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	3	95						
4	4	5	4	4	4	3	5	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	3	4	100						
4	4	4	3	3	3	4	4	5	5	4	3	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	3	99						
4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	3	103						
3	4	4	3	5	5	4	5	3	3	4	4	3	5	3	4	4	5	5	5	4	4	5	3	97						
4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	98						
4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	3	99						
4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	3	4	3		102						
4	5	5	3	5	4	4	3	4	5	5	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	100						
3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	5	97						
4																														

4	1	4	5	4	3	3	4	4	1	1	2	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	92
5	3	4	3	4	5	4	3	5	2	3	1	3	4	3	5	3	4	3	4	3	5	4	5	88
4	4	1	4	4	5	4	3	4	1	2	3	5	5	5	4	1	4	5	3	4	5	5	5	90
4	1	2	4	4	4	4	2	4	2	3	3	2	4	2	1	3	5	5	4	4	4	4	5	80
4	3	4	3	4	5	24	2	5	1	1	2	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	112
3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	91
5	4	4	5	4	5	5	4	4	2	2	3	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	100
3	4	4	4	4	4	4	3	3	5	5	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	92	
4	4	4	3	3	4	4	4	5	3	3	2	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	99
4	5	4	4	5	3	4	4	4	1	2	1	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	96
4	4	1	3	5	4	5	5	4	1	2	1	4	4	4	5	4	1	4	4	4	5	4	4	86
4	4	4	4	4	4	4	5	4	2	2	1	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	94
3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	5	4	4	3	3	4	88
3	4	4	3	4	4	4	3	4	5	1	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	94
4	2	3	4	3	4	4	4	3	3	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	94
4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	86
3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	82
3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	83
4	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	104
3	4	4	5	4	4	5	4	3	3	3	5	5	5	2	4	5	4	5	5	4	5	2	5	98
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	97
2	5	4	4	2	3	3	4	4	2	5	3	5	5	3	4	4	4	5	4	4	4	3	3	89
2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	5	4	4	3	3	5	3	5	3	5	2	1	2	73
4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	101
5	2	4	5	5	4	3	4	4	1	4	5	5	5	5	1	3	5	5	5	5	1	5	5	96

Lampiran 15. Deskriptif Statistik

Statistics

		Internal Bantul	Eksternal Bantul	Perspsi Bantul
N	Valid	150	150	150
	Missing	0	0	0
Mean		130,6467	92,0067	222,6533
Median		131,0000	92,0000	223,0000
Mode		131,00	92,00 ^a	241,00
Std. Deviation		10,16847	9,22391	17,86000
Variance		103,398	85,080	318,980
Minimum		88,00	63,00	151,00
Maximum		155,00	112,00	260,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Internal Bantul

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	88,00	1	,7	,7	,7
	107,00	1	,7	,7	1,3
	108,00	1	,7	,7	2,0
	109,00	1	,7	,7	2,7
	110,00	1	,7	,7	3,3
	111,00	3	2,0	2,0	5,3
	113,00	2	1,3	1,3	6,7
	115,00	1	,7	,7	7,3
	117,00	2	1,3	1,3	8,7
	118,00	3	2,0	2,0	10,7
	120,00	3	2,0	2,0	12,7
	121,00	3	2,0	2,0	14,7
	122,00	6	4,0	4,0	18,7
	123,00	4	2,7	2,7	21,3
	124,00	5	3,3	3,3	24,7
	125,00	5	3,3	3,3	28,0

126,00	8	5,3	5,3	33,3
127,00	8	5,3	5,3	38,7
128,00	5	3,3	3,3	42,0
129,00	4	2,7	2,7	44,7
130,00	3	2,0	2,0	46,7
131,00	10	6,7	6,7	53,3
132,00	2	1,3	1,3	54,7
133,00	8	5,3	5,3	60,0
134,00	5	3,3	3,3	63,3
135,00	2	1,3	1,3	64,7
136,00	8	5,3	5,3	70,0
137,00	3	2,0	2,0	72,0
138,00	3	2,0	2,0	74,0
139,00	7	4,7	4,7	78,7
140,00	6	4,0	4,0	82,7
141,00	7	4,7	4,7	87,3
142,00	6	4,0	4,0	91,3
143,00	2	1,3	1,3	92,7
144,00	3	2,0	2,0	94,7
145,00	1	,7	,7	95,3
146,00	2	1,3	1,3	96,7
148,00	1	,7	,7	97,3
149,00	2	1,3	1,3	98,7
152,00	1	,7	,7	99,3
155,00	1	,7	,7	100,0
Total	150	100,0	100,0	

Eksternal Bantul

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	63,00	1	,7	,7	,7
	65,00	1	,7	,7	1,3
	67,00	1	,7	,7	2,0
	70,00	1	,7	,7	2,7
	73,00	1	,7	,7	3,3
	74,00	3	2,0	2,0	5,3
	75,00	1	,7	,7	6,0
	76,00	1	,7	,7	6,7
	77,00	1	,7	,7	7,3

78,00	1	,7	,7	8,0
79,00	1	,7	,7	8,7
80,00	1	,7	,7	9,3
81,00	3	2,0	2,0	11,3
82,00	4	2,7	2,7	14,0
83,00	2	1,3	1,3	15,3
84,00	2	1,3	1,3	16,7
85,00	4	2,7	2,7	19,3
86,00	5	3,3	3,3	22,7
87,00	7	4,7	4,7	27,3
88,00	8	5,3	5,3	32,7
89,00	7	4,7	4,7	37,3
90,00	7	4,7	4,7	42,0
91,00	6	4,0	4,0	46,0
92,00	9	6,0	6,0	52,0
93,00	6	4,0	4,0	56,0
94,00	5	3,3	3,3	59,3
95,00	5	3,3	3,3	62,7
96,00	4	2,7	2,7	65,3
97,00	9	6,0	6,0	71,3
98,00	7	4,7	4,7	76,0
99,00	3	2,0	2,0	78,0
100,00	4	2,7	2,7	80,7
101,00	7	4,7	4,7	85,3
102,00	5	3,3	3,3	88,7
103,00	5	3,3	3,3	92,0
104,00	3	2,0	2,0	94,0
105,00	3	2,0	2,0	96,0
107,00	1	,7	,7	96,7
108,00	1	,7	,7	97,3
109,00	1	,7	,7	98,0
111,00	1	,7	,7	98,7
112,00	2	1,3	1,3	100,0
Total	150	100,0	100,0	

Persepsi Bantul

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	151,00	1	,7	,7	,7
	176,00	1	,7	,7	1,3
	177,00	1	,7	,7	2,0
	182,00	1	,7	,7	2,7
	185,00	1	,7	,7	3,3
	187,00	1	,7	,7	4,0
	188,00	1	,7	,7	4,7
	192,00	2	1,3	1,3	6,0
	193,00	1	,7	,7	6,7
	195,00	1	,7	,7	7,3
	196,00	1	,7	,7	8,0
	197,00	1	,7	,7	8,7
	199,00	1	,7	,7	9,3
	200,00	1	,7	,7	10,0
	201,00	1	,7	,7	10,7
	202,00	2	1,3	1,3	12,0
	204,00	3	2,0	2,0	14,0
	206,00	3	2,0	2,0	16,0
	207,00	2	1,3	1,3	17,3
	209,00	1	,7	,7	18,0
	210,00	3	2,0	2,0	20,0
	211,00	3	2,0	2,0	22,0
	212,00	5	3,3	3,3	25,3
	213,00	5	3,3	3,3	28,7
	214,00	5	3,3	3,3	32,0
	215,00	2	1,3	1,3	33,3
	216,00	2	1,3	1,3	34,7
	217,00	5	3,3	3,3	38,0
	218,00	4	2,7	2,7	40,7
	219,00	2	1,3	1,3	42,0
	220,00	3	2,0	2,0	44,0
	221,00	4	2,7	2,7	46,7
	222,00	1	,7	,7	47,3
	223,00	5	3,3	3,3	50,7
	224,00	4	2,7	2,7	53,3
	225,00	3	2,0	2,0	55,3

226,00	3	2,0	2,0	57,3
227,00	2	1,3	1,3	58,7
228,00	2	1,3	1,3	60,0
230,00	4	2,7	2,7	62,7
231,00	1	,7	,7	63,3
232,00	3	2,0	2,0	65,3
233,00	4	2,7	2,7	68,0
234,00	2	1,3	1,3	69,3
235,00	4	2,7	2,7	72,0
236,00	2	1,3	1,3	73,3
237,00	4	2,7	2,7	76,0
238,00	4	2,7	2,7	78,7
239,00	3	2,0	2,0	80,7
240,00	4	2,7	2,7	83,3
241,00	7	4,7	4,7	88,0
242,00	5	3,3	3,3	91,3
243,00	2	1,3	1,3	92,7
244,00	2	1,3	1,3	94,0
248,00	2	1,3	1,3	95,3
251,00	3	2,0	2,0	97,3
252,00	1	,7	,7	98,0
253,00	1	,7	,7	98,7
254,00	1	,7	,7	99,3
260,00	1	,7	,7	100,0
Total	150	100,0	100,0	

Frequency Table Category

Internal Bantul

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid rendah	1	,7	,7	,7
sedang	15	10,0	10,0	10,7
tinggi	123	82,0	82,0	92,7
sangat tinggi	11	7,3	7,3	100,0
Total	150	100,0	100,0	

Eksternal Bantul

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid rendah	1	,7	,7	,7
sedang	12	8,0	8,0	8,7
tinggi	81	54,0	54,0	62,7
sangat tinggi	56	37,3	37,3	100,0
Total	150	100,0	100,0	

Persepsi Bantul

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid rendah	1	,7	,7	,7
sedang	13	8,7	8,7	9,3
tinggi	107	71,3	71,3	80,7
sangat tinggi	29	19,3	19,3	100,0
Total	150	100,0	100,0	

Lampiran 16. Penentuan Norma Kategori

Interpretasi Persentase

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

Sumber: B. Syarifudin (2010: 113).

Keterangan:

X: Skor,

M: *Mean*,

SD: Standar Deviasi

Syarifudin (2010: 113).

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

Rumus Mean Ideal dan Standar Deviasi Ideal tersebut adalah sbb:

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

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

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

1. Faktor Internal

$$Mi = \frac{(5 \times 36) + (1 \times 36)}{6} = \frac{(180) + (36)}{6} = \frac{216}{6} = 108$$

$$SDi = \frac{(5 \times 36^2) - (1 \times 36)}{6} = \frac{(180^2) - (36)}{6} = \frac{144}{6} = 24$$

$$Mi - 1,5SDi = 72$$

$$Mi - 0,5SDi = 96$$

$$Mi + 0,5SDi = 120$$

$$Mi + 1,5SDi = 144$$

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

2. Faktor eksternal

$$Mi = \frac{(5 \times 24) + (1 \times 24)}{6} = \frac{(120) + (24)}{6} = \frac{144}{6} = 24$$

$$SDi = \frac{(5 \times 24^2) - (1 \times 24)}{6} = \frac{(120^2) - (24)}{6} = \frac{96}{6} = 16$$

$$Mi - 1,5SDi = 48$$

$$Mi - 0,5SDi = 64$$

$$Mi + 0,5SDi = 80$$

$$Mi + 1,5SDi = 96$$

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

3. Persepsi keseluruhan

$$Mi = \frac{(5 \times 60) + (1 \times 60)}{6} = \frac{(300) + (60)}{6} = \frac{360}{6} = 180$$

$$SDi = \frac{(5 \times 60^2) - (1 \times 60)}{6} = \frac{(300^2) - (60)}{6} = \frac{2}{6} = 40$$

$$Mi - 1,5SDi = 120$$

$$Mi - 0,5SDi = 160$$

$$Mi + 0,5SDi = 200$$

$$Mi + 1,5SDi = 240$$

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

Lampiran 17. Dokumentasi



Pengisian Angket Penelitian Oleh Orang Tua



Pengisian Angket Penelitian Oleh Supporter



Pengisian Angket Penelitian Oleh Masyarakat

**PERTANDINGAN TURNAMEN
PSST CUP KE XVII TAHUN 2019
DESA KEBONAGUNG KECAMATAN IMOIRI
KABUPATEN BANTUL**

POOL A		POOL B		POOL C		POOL D	
A	PS HW YOGYA	B	PS BINSEL	C	PS MAGELANG	D	ANDRIYANNO
B	PS BINSEL	C	PS MAGELANG	D	ANDRIYANNO	E	PS TAMANAN
C	PS MAGELANG	D	ANDRIYANNO	E	PS TAMANAN	F	PS KOTAGEDE
D	ANDRIYANNO	E	PS TAMANAN	F	PS KOTAGEDE	G	PS OSSTAR
E	PS TAMANAN	F	PS KOTAGEDE	G	PS OSSTAR	H	PS WOYO WOYO
F	PS KOTAGEDE	G	PS OSSTAR	H	PS WOYO WOYO	I	PS SEGOROYOYO
G	PS OSSTAR	H	PS WOYO WOYO	I	PS SEGOROYOYO	J	PS KASHAN
H	PS WOYO WOYO	I	PS SEGOROYOYO	J	PS KASHAN	K	PS KOTAGEDE
I	PS SEGOROYOYO	J	PS KASHAN	K	PS KOTAGEDE	L	PS SEGOROYOYO
J	PS KASHAN	K	PS KOTAGEDE	L	PS SEGOROYOYO		
K	PS KOTAGEDE	L	PS SEGOROYOYO				
L	PS SEGOROYOYO						

NO	HARI	TANGGAL	KODE	TEM YANG BERTANDING	KEY
1	SABTU	10 MEI 2019	A X B	PS HW YOGYA X PS BINSEL	
2	SABTU	11 MEI 2019	D X E	PSST X PS MOS	
3	MINGGU	12 MEI 2019	G X H	ANDRIYANNO X PS TAMANAN	
4	SENIN	13 MEI 2019	J X K	PS OLD STAR X PS WOYO WOYO	
5	SELASA	14 MEI 2019	A X C	PS HW YOGYA X PS MAGELANG	
6	RABO	15 MEI 2019	E X F	PS MOS X PS KASHAN	
7	KAMIS	16 MEI 2019	G X I	ANDRIYANNO X PS KOTAGEDE	
8	JUMAT	17 MEI 2019	K X L	PS WOYO WOYO X PS SEGOROYOYO	
9	SABTU	18 MEI 2019	B X C	PS BINSEL X PS MAGELANG	
10	MINGGU	19 MEI 2019	D X F	PSST X PS KASHAN	
11	SENIN	20 MEI 2019	H X I	PS TAMANAN X PS KOTAGEDE	
12	SELASA	21 MEI 2019	J X L	PS OLD STAR X PS SEGOROYOYO	
13	RABO	22 MEI 2019		EXSIBISHI	
14	KAMIS	23 MEI 2019		Juara pool A X Raner up pool C	M
15	JUMAT	24 MEI 2019		Juara pool C X Raner up pool A	N
16	SABTU	25 MEI 2019		Juara pool B X Raner up pool D	O
17	MINGGU	26 MEI 2019		Juara pool D X Raner up pool B	P
18	SENIN	27 MEI 2019		EXSIBISHI	
19	SELASA	28 MEI 2019		MENANG M X MENANG O	Q
20	RABO	29 MEI 2019		MENANG N X MENANG P	R
21	KAMIS	30 MEI 2019		EXSIBISHI	
22	JUMAT	31 MEI 2019		KALAH Q X KALAH R	
23	SABTU	1 JUNI 2019		EXSIBISHI	
24	MINGGU	2 JUNI 2019		MENANG Q FINAL MENANG R	

Jadwal Pertandingan Turnamen Lapangan Kebonagung Imogiri
PSST CUP XVIII 2019

JADWAL PERTANDINGAN LIGA RAMADHAN 2019						
NO	HARI	TANGGAL	JAM	PERTANDINGAN		HASIL
1	Rabu	8-May-19	15.45 WIB	PARIS MUDA	PERSIDEP DEPOK	
2	Kamis	9-May-19	15.45 WIB	BODOWALUH PUTRA	TIRTOMULYO FC	
3	Jumat	10-May-19	15.45 WIB	PUTRA GADINGSARI	PSMS MURTI GADING	
4	Sabtu	11-May-19	15.45 WIB	PSB BAMBANG LUKURO	PSBS SIDOMULYO	
5	Minggu	12-May-19	15.45 WIB	PSMS MURTI GADING	PARIS MUDA	
6	Senin	13-May-19	15.45 WIB	PSBS SIDOMULYO	BODOWALUH PUTRA	
7	Selasa	14-May-19	15.45 WIB	PERSIDEP DEPOK	PUTRA GADINGSARI	
8	Rabu	15-May-19	15.45 WIB	TIRTOMULYO FC	PSB BAMBANG LUKURO	
9	Kamis	16-May-19	15.45 WIB	PSMS MURTI GADING	PERSIDEP DEPOK	
10	Jumat	17-May-19	15.45 WIB	PSBS SIDOMULYO	TIRTOMULYO FC	
11	Sabtu	18-May-19	15.45 WIB	PARIS MUDA	PUTRA GADINGSARI	
12	Minggu	19-May-19	15.45 WIB	BODOWALUH PUTRA	PSB BAMBANG LUKURO	
SEMIFINAL						
13	Rabu	22-May-19	15.45	JUARA GRUP A	RUNNER UP GRUP B	
14	Kamis	23-May-19	15.45	JUARA GRUP B	RUNNER UP GRUP A	
FINAL						
15	Sabtu	25-May-19	15.45	MENANG	MENANG	

Babak Penyisihan
 Babak Semifinal
 Babak Final

Jadwal Pertandingan Lapangan Mojo
Liga Ramadhan 2019