

**PERSEPSI SOSIAL DAN UPAYA PARA ORANG TUA, SUPORTER
DAN MASYARAKAT UNTUK MEMBANGUN KARAKTER
FAIRPLAY DALAM SEPAKBOLA DI KABUPATEN
GUNUNG KIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:

Riski Baskoro Aji

16604221091

**PROGRAM STUDI PGSD PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PERSEPSI SOSIAL DAN UPAYA PARA ORANG TUA, SUPORTER, DAN
MASYARAKAT UNTUK MEMBANGUN KARAKTER FAIRPLAY DALAM
SEPAKBOLA DI KABUPATEN GUNUNG KIDUL**

Disusun Oleh :

Riski Baskoro Aji

NIM 16604221091

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

Mengetahui,
Koordinator Prodi PGSD Penjas



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

Yogyakarta, April 2020

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 19820711 200812 1 003

SURAT PERNYATAAN

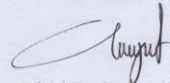
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riski Baskoro Aji
NIM : 16604221091
Program Studi : PGSD Penjas
Judul TAS : Persepsi Sosial dan Upaya Para Orang Tua, Suporter,
Dan Masyarakat Untuk Membangun Karakter *Fairplay*
Dalam Sepakbola Di Kabupaten Gunung Kidul

menyatakan bahwa skripsi ini saya buat benar-benar karya saya sendiri di bawah tema penelitian payung dosen atas nama (Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or.; Dr.Hamid Anwar, M.Phil.; Caly Setiawan, 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, Mei 2020

Yang menyatakan,



Riski Baskoro Aji

NIM. 16604221091

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PERSEPSI SOSIAL DAN UPAYA PARA ORANG TUA, SUPORTER, DAN MASYARAKAT UNTUK MEMBANGUN KARAKTER *FAIRPLAY* DALAM SEPAKBOLA DI KABUPATEN GUNUNG KIDUL

Disusun Oleh
Riski Baskoro Aji
NIM 16604221091

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi PGSD
Penjas Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta
Pada tanggal
29 April 2020

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Fathan Nurcahyo, M.Or.	Ketua		09-05-2020
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.	Sekretaris Penguji		08-05-2020
Dr. Abdul Alim, M.Or.	Penguji		04-05-2020

Yogyakarta, Mei 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Dedi Sumaryanto, M.Kes.

NIP. 19650301 199001 1 001

MOTTO

Jangan pernah menunda pekerjaan apapun itu, kerjakanlah di malam pertama
bukan di malam terakhir (Riski Baskoro Aji)

Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut
oleh manusia ialah menundukan diri sendiri. (Ibu Kartini)

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)

Hanya kebodohan meremehkan pendidikan. (P.Syrus)

Ketergesaan dalam setiap usaha membawa kegagalan. (Herodotus)

PERSEMBAHAN

Teriring sujud syukur ke hadirat Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Atas takdirNya saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga dalam tercapainya penelitian ini menjadi satu langkah awal untuk masa depan dalam meraih cita-cita saya.

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk, Ayah dan Ibu ...

Terima kasih atas kasih sayang yang berlimpah dari mulai saya lahir, hingga saya sudah sebesar ini dan tidak lupa juga atas limpahan doa yang tidak pernah terlupakan setiap harinya.

Terima kasih selanjutnya untuk kakak dan Adek saya yang luar biasa, dalam memberi dukungan dan doa tanpa henti. Mas Galuh dan Dek Ninda yang selama ini sudah menjadi Saudara sekaligus sahabat bagi saya. Kalian adalah tempat saya berlari ketika saya merasa tidak ada yang memahami di luar rumah.

PERSEPSI SOSIAL DAN UPAYA PARA ORANG TUA, SUPORTER, DAN MASYARAKAT UNTUK MEMBANGUN KARAKTER *FAIRPLAY* DALAM SEPAKBOLA DI KABUPATEN GUNUNG KIDUL

Oleh:

Riski Baskoro Aji
NIM 16604221091

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan tingkat persepsi sosial dan upaya orang tua, suporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan satu variabel yaitu persepsi sosial. Populasi yang digunakan meliputi orang tua, suporter dan masyarakat yang ada di Kabupaten Gunung Kidul. Pengambilan sampel dengan teknik random sampling. Selanjutnya ditentukan subyek sebanyak 75 orang yang terdiri dari 25 orang tua, 25 suporter dan 25 masyarakat. Instrumen penelitian yang digunakan adalah bentuk angket dengan 5 pilihan jawaban. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel, grafik dan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat persepsi sosial dan upaya orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul termasuk dalam kategori baik sekali. Tingkat persepsi untuk masing-masing subyek yaitu: (1) Orang tua masuk dalam kategori baik sekali dengan rincian terdapat 24 orang tua (96%) masuk dalam kategori sangat tinggi dan 1 orang tua (4%) masuk dalam kategori tinggi; (2) Suporter masuk dalam kategori baik dengan rincian terdapat 2 suporter (8%) masuk dalam kategori sangat tinggi, 19 Suporter (76%) masuk dalam kategori tinggi, dan 4 suporter (16%) masuk dalam kategori sedang; (3) Masyarakat masuk dalam kategori baik sekali dengan rincian terdapat 11 masyarakat (44%) masuk dalam kategori sangat tinggi dan 14 masyarakat (56%) masuk dalam kategori tinggi. (4) Upaya yang dilakukan oleh orang tua, suporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* yaitu terkait dengan sikap dan kepribadian, keinginan dan harapan, proses belajar, minat dan motivasi.

Kata kunci: *Persepsi sosial, orang tua, suporter, masyarakat, karakter fairplay*

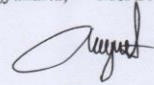
KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena atas karunia dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Persepsi Sosial dan Upaya Orang Tua, Suporter, dan Masyarakat untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul” dapat diselesaikan dengan lancar. Selesaiannya penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or. sebagai pembimbing skripsi saya, yang telah dengan ikhlas membimbing, dan selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Muhammad Hamid Anwar, M.Phil dan Bapak Caly Setiawan, Ph.D yang telah membantu saya dalam *expert judgement* instrument penelitian.
3. Bapak Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. dan Bapak Dr. Abdul Alim, M.Or. selaku sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO dan Bapak Hari Yulianto, M.Kes. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Ketua Program Studi PGSD Penjas beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
6. Kedua orang tua dan kakak saya, yang telah mendukung penuh dan mendoakan saya.
7. Teman-teman PGSD Penjas Tahun 2016, khususnya Penjas Kelas C 2016 terima kasih atas kebersamaan dan supportnya.
8. Semua Orang tua, Suporter, dan Masyarakat di Kabupaten Gunung Kidul yang telah membantu saya untuk mengisi angket penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

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 penulis sangat diharapkan semoga seluruh masukan 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, Mei 2020



Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	14
1. Hakikat Persepsi.....	14
a. Pengertian Persepsi.....	14
b. Faktor-faktor yang berperan dalam persepsi.....	16
2. Hakikat Orang Tua.....	22
3. Hakikat Suporter.....	25
4. Hakikat Masyarakat.....	28
5. Hakikat Karakter <i>Fairplay</i>	30
6. Hakikat Sepakbola.....	47
B. Penelitian yang Relevan.....	49
C. Kerangka Berfikir.....	51
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	55
C. Definisi Operasional Variabel.....	56
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	57
E. Instrumen Penelitian.....	59
F. Teknik Pengumpulan Data.....	64
G. Teknik Analisis Data.....	65

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	
A. Deskripsi Lokasi, Subyek, dan Waktu Penelitian.....	69
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	70
C. Pembahasan.....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	
A. Kesimpulan.....	91
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	92
C. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Komponen dan Indikator <i>Fairplay</i>	43
Tabel 2. Jumlah Sampel Penelitian	58
Tabel 3. Alternatif Jawaban Angket	59
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	60
Tabel 5. Kelas Interval	67
Tabel 6. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi sosial dan upaya para orangtua, suporter dan masyarakat untuk membangun karakter fairplay dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul.....	72
Tabel 7. Rekapitulasi Kategori Subyek Pelaku Sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul	74
Tabel 8. Penghitungan Normatif Kategorisasi Berdasarkan Skor Faktor Internal.....	74
Tabel 9. Penghitungan Normatif Kategorisasi Berdasarkan Skor Faktor Eksternal.....	75
Tabel 10. Distribusi Kategori Berdasarkan Faktor Internal dan eksternal Pelaku Sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul.....	75
Tabel 11. Rekapitulasi Ukuran Pemusatan Persepsi Sosial Pelaku Sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul.....	84
Tabel 12. Rekapitulasi Ukuran Pemusatan Persepsi Sosial Orang Tua di Kabupaten Gunung Kidul.....	86
Tabel 13. Rekapitulasi Ukuran Pemusatan Persepsi Sosial Suporter di Kabupaten Gunung Kidul.....	87
Tabel 14. Rekapitulasi Ukuran Pemusatan Persepsi Sosial Masyarakat di Kabupaten Gunung Kidul.....	88

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Proses Fisiologis	16
Gambar 2. Nilai-nilai inti (core value).....	31
Gambar 3. Alur Kerangka Berpikir	53
Gambar 4. Histogram Persepsi Sosial Orang Tua di Kabupaten Gunung Kidul Untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i>	77
Gambar 5. Histogram Persepsi Sosial Suporter di Kabupaten Gunung Kidul Untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i>	78
Gambar 6. Histogram Persepsi Sosial Masyarakat di Kabupaten Gunung Kidul Untuk Membangun Karakter <i>Fairplay</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS.....	96
Lampiran 2. Surat Permohonan Expert Judgement.....	98
Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Instrumen.....	100
Lampiran 4. Hasil Validasi.....	102
Lampiran 5. Angket Penelitian (Angket Tertutup)	104
Lampiran 6. Kartu Bimbingan TAS.....	109
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	110
Lampiran 8. Contoh Angket yang Sudah Diisi (Orang Tua)..	111
Lampiran 9. Contoh Angket yang Sudah Diisi (Supporter)...	116
Lampiran 10. Contoh Angket yang Sudah Diisi (Masyarakat)	121
Lampiran 11. Butir Instrumen yang Terkait Dengan Upaya Pelaku Olahraga.....	126
Lampiran 12. Skor Angket Penelitian Skor Angket Penelitian	128
Lampiran 13. Kategorisasi Berdasarkan Faktor Internal.....	135
Lampiran 14. Kategorisasi Berdasarkan Faktor Eksternal.....	137
Lampiran 15. Deskriptif Statistik.....	139
Lampiran 16. Penentuan Norma Kategori.....	140
Lampiran 17. Dokumentasi.....	142

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan sepakbola merupakan olahraga yang populer dikalangan masyarakat, baik tua, muda, laki-laki maupun perempuan. Hal ini terlihat dari jumlah penonton dalam berbagai kompetisi sepakbola pada tingkat lokal, nasional, dan internasional. Kepopuleran sepakbola dikarenakan banyak orang yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebagai contoh para pedagang, sponsor, orang tua, suporter, dan masyarakat.

Saat ini, dunia persepakbolaan telah menumbuhkan berbagai komunitas dan interaksi sosial di masyarakat. Menurut Santoso (2014:158) sebagai makhluk sosial, individu dalam menjalin hubungan dengan individu lain perlu mempelajari nilai-nilai, aturan-aturan dan norma-norma sosial. Dengan tingkah laku sosial, individu dapat pula membentuk kelompok-kelompok guna mencapai tujuan bersama. Bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi misalnya kerjasama, persaingan, pertentangan, persesuaian, dll. Interaksi tersebut juga akan terjadi dalam dunia persepakbolaan, baik dalam komunitas pemain, penonton, suporter, orang tua pemain, dan masyarakat disekitar tempat pertandingan.

Sekalipun dunia persepakbolaan saat ini telah menjadi bagian dari hidup dan kehidupan masyarakat, namun dikalangan masyarakat terjadi persepsi yang berbeda-beda. Persepsi yang berbeda sangat ditentukan oleh pemahaman, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dimiliki. Hal ini berakibat masih terjadinya kerusuhan, tawuran, dan penjarahan yang dilakukan oleh masyarakat yang tidak memahami tentang nilai-nilai karakter *fairplay*.

Kepopuleran sepakbola telah menumbuhkan industri sepakbola yang berdampak pada pertumbuhan ekonomi. Misalnya dengan adanya mobilisasi masa pada pertandingan sepakbola maka akan menggerakkan berbagai usaha transportasi, konsumsi, dll. Sebagai contoh, dalam setiap pertandingan atau suatu kompetisi sepakbola mampu menggerakkan roda ekonomi dengan omzet yang sangat besar. Omset tersebut mencakup kebutuhan akomodasi, atribut suporter, mobilitas pemain maupun penonton. Tidak jarang masyarakat rela mengorbankan waktu dan biaya untuk menonton pertandingan sepakbola baik secara langsung maupun melalui televisi atau mengikuti dengan mendengarkan siaran radio.

Menurut undang-undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang sistem keolahragaan disebutkan bahwa, keolahragaan nasional antara lain bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa. Selanjutnya ditegaskan juga bahwa keolahragaan dilaksanakan dengan prinsip-prinsip demokratis, berkeadilan, keterbukaan, sportifitas, menjunjung tinggi nilai etika, keselamatan, keamanan, dll. Sebagai bentuk implementasi hal di atas, maka pada setiap cabang olahraga memiliki aturan yang wajib dilaksanakan dalam suatu pertandingan maupun perlombaan, begitu pula pada permainan sepakbola. Bahkan, PSSI telah mengeluarkan Kode Displin 2018 yang antara lain bertujuan agar kompetisi berlangsung disiplin dan *fair*. Pada kenyataannya, dalam berbagai kompetisi sepakbola belum dapat sepenuhnya dilaksanakan dengan disiplin dan *fair*. Mengapa demikian? Banyak faktor dan pihak yang berkepentingan dalam upaya untuk mencari keuntungan.

Observasi pra penelitian persepakbolaan baik kesebelasan maupun SSB (sekolah sepakbola) dilakukan pada hari Jumat, 5 Juli dan Senin, 8 Juli 2019 di beberapa lapangan sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul. Pertama, di lapangan Gading, yang sedang latihan adalah tim SSB Rajawali dengan jumlah anggota 20 anak. Kedua, di lapangan Wonosari, yang sedang berlatih adalah SSB Putra Handayani. Ketiga, di lapangan desa Selang, Wonosari, yang sedang bertanding pada turnamen Ligaku Bayangkara U-13 adalah SSB Handayani melawan SSB GFA. Selain itu diperoleh informasi beberapa kompetisi di Kabupaten Gunung Kidul antara lain Liga Pelajar (LIPEG), Kompetisi Devisi, Porkab, dll.

Subyek yang diobservasi yaitu orang tua, suporter, dan masyarakat sekitar tempat latihan atau tempat pertandingan sepakbola. Orang tua adalah ayah atau ibu atau wali dari peserta SSB, sangat mudah dijumpai. Beberapa orang tua dari pemain SSB mudah dijumpai, karena mereka banyak yang ikut menyaksikan pertandingan ataupun latihan. Selain itu beberapa orang tua, mengantar jemput anaknya yang ikut latihan atau pertandingan sepakbola. Kehadiran suporter dalam turnamen Ligaku Bayangkara U-13 cukup banyak. Dukungan dari dua kesebelasan yang bertanding nampak dari riuhnya tepuk tangan, lontaran kata-kata yang memberi semangat, bahkan umpatan bagi pemain yang tidak *fair*. Masyarakat yang dimaksud adalah orang-orang yang tinggal tidak jauh dari lapangan atau pedagang asongan, memiliki ruko-ruko yang berjualan sembako dan kebutuhan pangan lainnya. Dengan adanya pertandingan sepakbola, masyarakat yang berjualan didekat lapangan memperoleh omzet penjualan yang lebih banyak dari hari-hari biasa, hal ini tentu saja akan berdampak pada bertambahnya keuntungan.

Persepsi yang dimiliki seseorang terhadap apa yang dilihat, dirasakan akan mempengaruhi perilaku orang tersebut. Persepsi tersebut akan mempengaruhi perbedaan sudut pandang, baik persepsi positif maupun negatif. Perbedaan sudut pandang tersebut dipengaruhi pengetahuan, wawasan, kebutuhan, kesenangan dan kebiasaan atau pola hidup sehari-hari. Oleh karena itu, persepsi orang tua pemain terhadap sepakbolaan tentunya akan berkontribusi terhadap kedisiplinan dan perilaku *fairplay*. Sebagai contoh perilaku orang tua yang terlalu berlebihan sehingga memaksakan kehendak agar anaknya menjadi juara, sehingga mendorong munculnya perilaku yang bertentangan dengan *fairplay*.

Beberapa perilaku tersebut antara lain memberi perintah pada upaya-upaya perbuatan curang, main kayu, komentar/teriakan yang tidak semestinya. Bahkan beberapa perilaku yang tidak terpuji dilakukan orang tua yaitu dengan memalsukan tahun kelahiran, alamat/domisili anaknya agar dapat memenuhi persyaratan dalam suatu kompetisi. Hal ini dimungkinkan karena kekurangpahaman terhadap aturan permainan sepakbola dan tujuan olahraga. Mestinya orang tua yang selalu mendorong anaknya agar bermain dengan penuh kedisiplinan dan *fair*. Sebenarnya orang tua mempunyai peran yang strategis, karena mereka memiliki lebih banyak waktu dan kesempatan untuk membentuk karakter *fairplay* bagi anak-anaknya. Pada dasarnya orang tua secara manusiawi menginginkan anaknya memiliki jiwa kesatria yang ditunjukkan oleh perilaku *fairplay* dalam mengikuti pertandingan. Hanya saja karena dengan berbagai kepentingan tujuan sesaat maka keinginan tersebut menjadi banyak hambatannya. Pada lingkup yang lebih luas tentunya keluarga juga dapat berkontribusi terhadap perilaku *fairplay*. Orang tua, anggota

keluarga adalah bagian dari penonton, dan juga bagian dari masyarakat. Oleh karena itu orang tua merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sistem sepakbolaan yang akan berkontribusi terhadap keberlangsungan kompetisi yang menjunjung tinggi kedisiplinan dan *fairplay*.

Peran orang tua tersebut perlu diintensifkan sejak dini, yaitu sejak anak. Permainan merupakan dunia anak-anak, yang memberikan ruang bagi kreatifitas dan terbentuknya karakter. Mereka membuat suatu permainan dengan peraturan yang disepakati dan dilaksanakan bersama, bahkan penegakan disiplin dilakukan dengan penuh kesadaran dan *fair*. Hal ini terjadi karena mereka menyadari bahwa hakekat permainan adalah dalam rangka mewujudkan kesenangan bersama, dan menang kalah bukan tujuan utama. Dengan demikian salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh manajer, pelatih sepakbola adalah memberikan sosialisasi pentingnya karakter *fairplay* pada orang tua.

Pada kenyataannya penonton dan suporter merupakan dua pihak yang sulit dibedakan. Mereka sama-sama berstatus sebagai penonton, namun suporter cenderung pada keberpihakan pada salah satu tim, sedangkan penonton lebih bersifat netral. Penonton dan suporter dalam kompetisi sepakbola adalah aset terbesar yang dapat menentukan hidup dan matinya klub maupun kompetisi. Mengapa demikian? Hal ini karena suporter dapat memberikan kontribusi bagi pembiayaan suatu kompetisi, baik dengan pembelian tiket masuk, maupun hadirnya sponsor. Hasil pembelian tiket berkontribusi bagi penyelenggara, sedangkan mobilitas penonton dan suporter berdampak pada masyarakat. Sehingga, tumbuhnya industri sepakbolaan dikarenakan adanya penonton dan suporter.

Namun kenyataannya, pada beberapa kompetisi baik lokal, daerah maupun nasional perilaku suporter masih sering memicu terjadinya kerusuhan, kericuhan bahkan sampai mengakibatkan kerusakan dan menimbulkan korban jiwa. Hal ini disebabkan dua hal yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal karena penonton dan suporter yang kurang memahami aturan dan hakekat dari suatu pertandingan, bahwa menang ataupun kalah adalah hal yang biasa terjadi. Sedangkan faktor eksternal, kadang dipicu oleh permainan yang terindikasi adanya perlakuan tidak *fairplay*, baik yang dilakukan wasit maupun pemain. Selain itu, kecintaan masyarakat terhadap sepakbola kadang dieksploitasi dan dikomersilkan oleh pihak-pihak yang berkepentingan, tentunya hal ini akan menimbulkan ancaman terhadap *fairplay*, (Kompas, 24 Juni 2015).

Beberapa kasus yang diberitakan media masa tentang pelanggaran disiplin yang dilakukan oleh suporter, pemain dan juga wasit masih hangat diingatan kita. Bahkan pada level nasional terjadi pelanggaran disiplin yang pernah mengemuka dengan kasus pengaturan skor pada perhelatan kompetisi sepakbola Indonesia. Sekalipun sudah mengerucut pada satu nama namun tidak kunjung dibuktikan secara autentik, begitu juga pada kasus-kasus kontroversial yang lain, (Bola.com, 29 November 2018). Permasalahan yang sepele sering menjadi pemicu terjadinya kerusuhan atau tawuran antar suporter. Sebagai contoh suporter dari dua SMK di Kabupaten Gunung Kidul nyaris terjadi tawuran, gara-gara salah satunya tidak terima kekalahan pada kompetisi Liga Pelajaran tahun 2019 (gunungkidul.sorot.co: 24 Februari 2019). Fanatisme dan upaya yang berlebihan untuk memperoleh kemenangan menjadi tujuan utama dalam pertandingan sepakbola sering memaksa

pemain, wasit bahkan suporter melakukan berbagai cara yang tidak terpuji, jauh dari jiwa sportivitas dan sikap kesatria. Akibatnya sepakbola dapat menimbulkan ketegangan antar pemain, soporter, kelompok atau golongan. Bahkan, ada kesebelasan berani melakukan *walk out* saat pertandingan berlangsung, akibat dari tidak dapat menerima keputusan wasit.

Perilaku suporter sepakbola bisa dikatakan sebagai perilaku sosial di mana tingkah laku suporter yang berlangsung dalam lingkungan menimbulkan akibat atau perubahan terhadap tingkah laku berikutnya. Oleh karena itu penghargaan atau pemberian hadiah perlu diberikan tidak hanya pada pemenang, namun juga pihak-pihak yang dapat bermain dengan *fairplay*. Dengan demikian suporter juga perlu diedukasi, bahwa rivalitas suporter hanya saat berlangsungnya pertandingan, selebihnya mereka adalah saudara. Oleh karena itu perlu dibangun industri sepakbola yang humanis (Kompas, 27 Februari 2018).

Upaya mewujudkan industri olahraga yang humanis perlu dimulai dari tingkatan paling rendah, dari internal pemain, pelatih, orang tua, penonton, dan pedagang asongan, dsb. Peran serta masyarakat dalam mendukung kompetisi sepakbola yang berlangsung secara *fair* dan tertib sangat diharapkan semua pihak. Saat ini, kepopuleran sepakbola di tengah-tengah masyarakat tidak sekedar pada kepentingan untuk mendapat hiburan, namun sudah sampai pada kepentingan ekonomi, bahkan pada level *prestice*. Dampak positif antara lain dirasakan oleh para pedagang asongan, warung makan, tukang parkir, usaha transportasi, jasa tiket, bahkan hotel dan penginapan. Bahkan dalam sepakbola dapat menjadikan kepopuleran tokoh dalam dunia intertainment maupun politik.

Selain itu, kadang terjadi dampak negatif yang dirasakan masyarakat sekitar, hingga dapat meluas di berbagai tempat misalnya adanya kemacetan di jalan, kerusakan jalan, bahkan penjarahan, kerusakan jika terjadi kericuhan dan tindakan anarkhis. Sering terjadinya konvoi suporter dengan sepeda motor dengan suara knalpot keras sangat mengganggu ketertiban masyarakat. Konvoi tersebut terjadi tidak sekedar dalam perjalanan berangkat dan pulang, namun kadang sengaja berputar-putar sebelum dan sesudah pelaksanaan kompetisi. Namun pada kenyataannya, masyarakatpun tidak berani untuk memberikan peringatan, bahkan banyak yang acuh. Mestinya masyarakat dapat ikut melakukan pencegahan dengan memberikan pengertian, nasehat. Pencegahan akan lebih baik dilakukan pada kelompok-kelompok kecil, karena kalau sudah menjadi kelompok besar, biasanya keberanian, kebringasan semakin sulit dicegah.

Mestinya dengan pelaksanaan kompetisi sepakbola harus mendorong terjadinya simbiosis mutualisme, yaitu kompetisi dapat berjalan lancar dan masyarakat memperoleh keuntungan. Beberapa anggota masyarakat sudah menyadari bahwa sepakbola dapat sebagai profesi yang membuka peluang pekerjaan. Sehingga banyak orangtua yang menyalurkan bakat dan minat anaknya dengan memasukkan ke sekolah-sekolah sepakbola (SSB). Dengan bertumbuhnya persepakbolaan dalam berbagai lapisan masyarakat, maka akan menambah banyak pihak yang terlibat dalam industri sepakbola. Akibatnya, secara alami akan terbentuk pendukung-pendukung kesebelasan di masyarakat baik pada tingkat lokal, daerah, nasional, regional, internasional. Pendukung kesebelasan sepakbola dalam bentuk penonton dan suporter yang terorganisir misalnya Aremania, Bonek,

Brajamusti, dll. Terlebih dengan kemudahan informasi dan komunikasi baik melalui media cetak ataupun elektronik mendorong dunia persepakbolaan semakin populer. Kelompok-kelompok pendukung tersebut merupakan bagian dari masyarakat yang akan berubah status menjadi suporter ketika berlangsungnya kompetisi. Sementara itu, dengan sepakbola penonton dan suporter berharap sebagai sarana bersilahturahmi, memperoleh hiburan yang menyenangkan, dan menumbuhkan kebanggaan bersama.

Menurut Lutan (2003:95) *fairplay* dalam olahraga maupun dalam kehidupan sehari-hari memang mudah diucapkan, tetapi cukup sukar dilakukan. Namun asumsi yang perlu dipegang teguh adalah bahwa *fairplay* dapat dididik/atau dibiasakan yaitu dengan selalu menerapkan nilai moral dan prinsip agar menjadi kebiasaan. Mengapa pada permainan sekelompok anak kecil yang dilakukan tanpa wasit, dengan aturan yang ditetapkan bersama dapat dilakukan secara *fairplay*? Hal ini dikarenakan mereka mengutamakan proses bermain, dan semangat bermain yang sejati, dan juga bukan sekedar ingin menang.

Upaya mewujudkan permainan sepakbola yang menjunjung tinggi aturan permainan merupakan bentuk implementasi pendidikan karakter dan mengembangkan nilai-nilai moral. Permainan sepakbola merupakan bagian dari pendidikan jasmani yang juga merupakan bagian integral dari misi pendidikan seutuhnya. Mestinya dalam sepakbola karakter *fairplay*, kerjasama, menjadi tujuan. Namun, keragaman perilaku individu sangat dipengaruhi banyak faktor, sehingga lebih dominan melalui pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan, baik lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, politik, keagamaan, dll.

Berdasarkan berbagai permasalahan krusial dalam industri sepakbola yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan upaya membangun karakter *fairplay*. Namun dengan sangat kompleks dan luasnya permasalahan dan banyaknya faktor yang mempengaruhi maka penulis membatasi masalah pada upaya membangun karakter *fairplay*. Karena keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya maka penelitian ini dibatasi pada peran dan upaya orang tua, suporter dan masyarakat dalam membangun karakter *fairplay* di wilayah Kabupaten Gunung Kidul.

Dalam hal ini yang dimaksud orang tua adalah wali atau orang tua dari pemain-pemain sepakbola pada SSB. Sedangkan suporter yang dimaksud adalah orang-orang yang menyaksikan dan memberikan dukungan pada suatu kesebelasan pada kompetisi sepakbola. Adapun masyarakat yaitu para pedagang, tukang parkir, petugas parkir, pemilik warung makan yang berada di sekitar tempat berlangsungnya kompetisi sepakbola.

Lingkup penelitian yaitu pada lingkungan sekolah sepakbola (SSB) di Kabupaten Gunung Kidul. Hal ini dengan pertimbangan dari data pelaku menyimpang akibat kurang adanya penanaman karakter *fairplay* dan tindak kekerasan tersebut dilakukan oleh remaja. Orang tua tentunya perlu mengetahui dengan siapa anak-anaknya bergaul, pada komunitas atau lingkungan seperti apa, dan apa yang mereka dilakukan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Persepsi dan Upaya Para Orang Tua, Suporter dan Masyarakat Untuk Membangun Karakter *Fairplay* Dalam Sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul, DIY”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Belum diketahuinya tingkat pemahaman dan pengetahuan orang tua tentang karakter *fairplay* dalam olahraga sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul.
2. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan dan pemahaman suporter tentang karakter *fairplay* dalam olahraga sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul.
3. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan dan pemahaman masyarakat tentang karakter *fairplay* dalam olahraga sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul.
4. Belum diketahuinya tingkat persepsi sosial orang tua, suporter, masyarakat di Kabupaten Gunung Kidul yang mencerminkan karakter *fairplay* dalam pertandingan sepakbola.
5. Belum diketahui faktor-faktor yang berperan dalam membentuk persepsi orang tua, suporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay*.
6. Belum diketahuinya bentuk-bentuk upaya yang dilakukan para orang tua, suporter, dan masyarakat di Kabupaten Gunung Kidul dalam membangun karakter *fairplay* saat penyelenggaraan latihan maupun pertandingan.
7. Belum diketahui faktor-faktor yang berperan baik internal maupun eksternal dalam melakukan upaya-upaya para orang tua, suporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay*.
8. Belum diketahui faktor-faktor yang mendorong adanya perilaku kecurangan yang tidak mendukung karakter *fairplay* yang dilakukan pelaku sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini difokuskan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan pengetahuan tentang nilai-nilai karakter, faktor-faktor yang berperan terhadap persepsi sosial dan upaya-upaya yang dilakukan untuk membangun perilaku *fairplay* oleh para orang tua, suporter, dan masyarakat dalam persepakhobalan di Kabupaten Gunung Kidul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seberapa tinggi tingkat persepsi sosial orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam olahraga permainan sepakbola di kabupaten Gunung Kidul?
2. Seberapa tinggi tingkat persepsi sosial suporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam olahraga permainan sepakbola di kabupaten Gunung Kidul?
3. Seberapa tinggi tingkat persepsi sosial masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam olahraga permainan sepakbola di kabupaten Gunung Kidul?
4. Upaya apa yang dilakukan orang tua, suporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan tingkat persepsi sosial orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam cabang olahraga permainan sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul.

2. Mendiskripsikan tingkat persepsi sosial suporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam cabang olahraga permainan sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul.
3. Mendiskripsikan tingkat persepsi sosial masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam cabang olahraga permainan sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul.
4. Mendiskripsikan upaya para orang tua, suporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam cabang olahraga permainan sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Memberikan sumbangan dalam perkembangan pengetahuan, khususnya bagi mahasiswa pendidikan olahraga tentang olahraga sepakbola.
 - b. Dapat dijadikan bahan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian yang sejenis.
2. Manfaat praktis
 - a. Memberikan pandangan dan gambaran pemahaman pelaku olahraga tentang sikap *fairplay* dan implementasi dalam olahraga sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul.
 - b. Memberikan sumbangan pada para pelaku olahraga pentingnya pemahaman dan penanaman sikap *fairplay*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Persepsi Sosial

a. Pengertian Persepsi Sosial

Menurut Bimo Walgito (2010: 99-103), persepsi merupakan proses integral dalam diri individu yang meliputi perasaan, kemampuan berpikir, dan pengalaman dari sensori panca indera akibat dari stimulus yang diterima. Proses sensori tersebut diterima melalui penglihatan, pendengaran, pembauan, perabaan. Namun demikian, indra yang paling dominan adalah melalui indra penglihatan. Oleh karena itu, stimulus merupakan salah satu faktor yang berperan dalam persepsi, termasuk dalam persepsi sosial. Lebih lanjut dijelaskan faktor-faktor yang berperan dalam mempengaruhi persepsi individu adalah objek yang dipersepsi, alat indra, syaraf dan pusat susunan syaraf serta perhatian. Sedangkan proses terjadinya persepsi seseorang yaitu diawali dari adanya objek sebagai stimulus yang diterima oleh panca indera.

Proses stimulus yang diterima oleh panca indera sebagai proses fisik kemudian diteruskan oleh syaraf sensori ke otak sebagai proses kesadaran yang selanjutnya disebut proses psikologis. Dengan demikian hasil proses persepsi dari individu adalah munculnya kesadaran dan respon seseorang tentang apa yang dilihat, didengar, dirasakan, atau yang diraba kemudian ia menyadari dengan apa yang diterima. Karena banyak stimulus yang dapat direspon, maka objek yang dapat dipersepsi seseorang juga dapat berupa banyak hal, termasuk manusia itu sendiri.

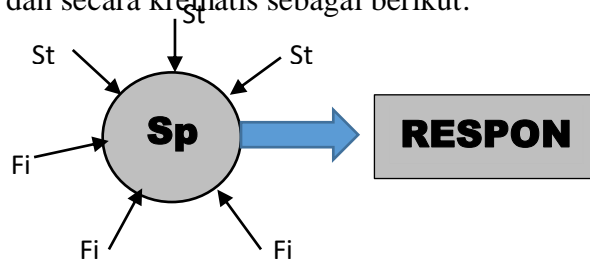
Menurut Sugihartono (2013: 7-9) bahwa persepsi adalah kemampuan otak dalam memproses, menterjemahkan atau menginterpretasi stimulus yang masuk melalui alat indera. Dijelaskan lebih lanjut bahwa perbedaan hasil pengamatan atau persepsi dipengaruhi oleh individu dan kondisi masing-masing. Kondisi individu yang mempengaruhi antara lain pengetahuan, pengalaman, kebutuhan, kesenangan dan kebiasaan sehari-harinya. Pada hakekatnya ada banyak stimulus yang ada disekitar, namun stimulus yang berhasil diindra adalah yang memiliki ukuran yang cukup besar, alat indera yang sehat, dan adanya perhatian untuk mengamati. Oleh karena itu, terkait dengan persepsi sosial pelaku olahraga termasuk sepakbola sangat dipengaruhi oleh pemahaman masing-masing individu. Sekalipun yang mereka lihat kondisi dalam suatu pertandingan sepakbola sama, namun mereka memiliki persepsi yang berbeda-beda. Misalkan, pada sekelompok suporter memiliki persepsi positif terhadap tim yang didukung, dan memiliki persepsi negatif terhadap tim lawan.

Secara lebih rinci dijelaskan bahwa, perbedaan sudut pandang tertentu ketika individu melakukan pengamatan, maka akan terbentuk perilaku yang mempengaruhi persepsi. Dengan demikian perbedaan sudut pandang akan mempengaruhi persepsi individu. Sebagai contoh, seseorang yang melakukan tindakan positif hal ini karena individu memiliki persepsi positif terhadap apa yang dilakukan. Sebaliknya seseorang yang melakukan tindakan negatif maka alasan yang dilakukan seseorang tersebut karena mereka memiliki persepsi negatif terhadap sesuatu yang dilakukan.

Dari beberapa pendapat yang dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi sosial merupakan proses mengetahui, menginterpretasikan dan mengevaluasi orang lain yang diterima oleh indra direspon oleh individu menjadi sebuah tindakan atau perilaku. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam mempersepsi sesuatu stimulus, hasil persepsi akan berbeda antara individu satu dengan individu lain. persepsi dapat dikemukakan karena perasaan, kemampuan berfikir, pengalaman-pengalaman individu yang berbeda.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Sosial

Menurut Bimo Walgito (2010:99-113) bahwa kehidupan individu tidak dapat lepas dari lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya. Bahkan sejak individu dilahirkan, sejak itu pula individu menerima stimulus dari luar dirinya. Dijelaskan lebih lanjut bahwa faktor-faktor yang berperan dalam persepsi yaitu objek yang dipersepsi, alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf serta perhatian individu tersebut. Proses terjadinya persepsi meliputi proses fisiologis dan proses psikologis, dan secara kromatis sebagai berikut:



Gambar 1. Proses Fisiologis
Bimo Walgito (2010:104)

Keterangan :

St = stimulus (faktor luar)

Fi = faktor intern (faktor dalam, termasuk perhatian)

Sp =struktur pribadi individu

Skema tersebut memberi gambaran bahwa individu menerima bermacam-macam stimulus yang datang dari lingkungan. Tidak semua stimulus direspon oleh individu, namun stimulus tersebut akan diseleksi yaitu yang mengenainya, hal ini ditentukan oleh perhatian. Hubungan antara stimulus dengan respon bersifat mekanistik yaitu dengan peran utamanya pada stimulus dan lingkungan. Selanjutnya individu dalam mengadakan persepsi akan mengalami masalah dalam menentukan apa yang dipersepsi terlebih dahulu. Apakah bagian merupakan hal yang dipersepsi lebih dahulu, baru kemudian keseluruhannya, ataukah sebaliknya. Kalau hal itu yang dilakukan individu, ini berarti bagian merupakan hal yang primer dan keseluruhan merupakan hal yang sekunder. Sedangkan objek yang dipersepsi oleh individu sangat banyak, yaitu segala sesuatu yang ada disekitar manusia, bahkan termasuk manusia. Persepsi yang terbentuk dalam individu akan konsisten baik bentuk, warna maupun ukuran, sebagai contoh berdasarkan pengalaman memberikan pengertian bahwa cabe itu rasanya pedas, maka ketika seseorang melihat cabe dalam persepsinya mengatakan bahwa cabe tersebut rasanya pedas.

Perhatian merupakan syarat psikologis dalam individu mengadakan persepsi. Perhatian ini ditandai adanya kesediaan individu untuk mengadakan persepsi, yaitu aktivitas pemusatan atau konsentrasi individu yang ditujukan pada suatu objek atau sekumpulan objek. Dengan demikian maka yang diperhatikan betul-betul disadari, dan jelas bagi individu yang bersangkutan, sehingga perhatian dan kesadaran akan mempunyai korelasi positif. Jadi objek yang makin diperhatikan maka akan disadari objek itu dan makin jelas bagi individu, begitu juga sebaliknya. Ditinjau dari segi timbulnya perhatian, maka dapat dibedakan menjadi perhatian spontan dan tidak

spontan. Sedangkan dilihat dari banyaknya objek yang dapat dicakup maka dapat dibedakan yaitu perhatian yang sempit dan perhatian luas, perhatian yang terpusat dan terbagi-bagi, perhatian statis dan dinamis.

Menurut penjelasan yang disampaikan oleh Miftah Toha (2003: 154), menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang antara lain sebagai berikut:

- 1) Faktor internal yaitu meliputi perasaan, sikap dan kepribadian individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat dan motivasi. Pada prinsipnya faktor internal dalam proses persepsi adalah faktor individu, maksudnya seseorang akan selektif dalam menghadapi stimulus dari luar. Sedangkan keadaan individu ditentukan oleh sifat struktural, sifat temporer, dan aktivitas yang sedang dijalani individu. Pada awalnya individu mempersepsi apa saja yang diterima dengan alat inderanya, kemudian individu menyadari apa yang dilihat, didengar, diraba dan sebagainya. Perasaan merupakan suatu suasana hati yang membentuk garis kontinum dari tidak senang sampai sangat senang. Kepribadian menggambarkan sosok seseorang yang memiliki sifat-sifat menarik hingga membosankan orang lain dari kesan pertamanya. Motivasi merupakan kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu untuk mencapai tujuan. Sehingga motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan dan akan mempengaruhinya, selain itu motivasi juga dipengaruhi tujuan.

2) Faktor eksternal meliputi: latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidak asingan terhadap suatu objek. Pada dasarnya manusia sebagai makhluk sosial, ia selalu berada bersama manusia lain, saling membutuhkan, dan berperilaku yang menunjukkan dengan orang lain. Oleh karena itu beberapa bentuk lingkungan sosial yaitu terjadinya hubungan individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok yang lain. Hubungan ini terjadi dalam berbagai situasi tempat dan waktu dengan berbagai sasaran beraneka ragam. Lingkungan dalam arti luas mencakup latar belakang keluarga, kondisi ekonomi, pengetahuan dan kebutuhan sekitar. Dalam hal ini lingkungan budaya yaitu berkenaan dengan segala hasil kreasi manusia, baik yang konkrit maupun yang abstrak.

Menurut Bimo Walgito (2010: 70) faktor-faktor yang berperan dalam persepsi dapat dikemukakan sebagai berikut:

1) Objek yang dipersepsi.

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor. Persepsi pada manusia dipengaruhi oleh lingkungan yang melatarbelakangi objek yang dipersepsi dan persepsor sendiri akan menentukan dalam hasil persepsi.

2) Alat indera, syaraf dan susunan syaraf.

Sebagai peran utama seorang individu mempersepsi adalah adanya perhatian pada objek yang bersangkutan. Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus, di samping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan motorik yang dapat membentuk persepsi seseorang.

3) Perhatian

Perhatian merupakan syarat psikologis dalam individu mengadakan persepsi dan merupakan langkah utama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu objek atau sekumpulan objek. Misalkan ketika individu sedang menonton kompetisi sepakbola maka seluruh aktivitas dicurahkan atau dikonsentrasikan pada sepakbola tersebut. Oleh karena itu, perhatian dan kesadaran akan memiliki korelasi yang positif. Hal-hal yang tidak diperhatikan akan terletak di luar kesadaran.

Selanjutnya menurut Stephen P. Robins, (1996: 55), terdapat 3 faktor yang mempengaruhi persepsi sosial yang dilakukan oleh seseorang, yaitu:

- 1) Individu yang bersangkutan (penerima/pemersepsi). Apabila seseorang melihat sesuatu dan berusaha memberikan interpretasi tentang apa yang dilihatnya itu, maka akan dipengaruhi oleh karakteristik individual yang dimilikinya seperti sikap, motif, kepentingan, minat, pengalaman,

pengetahuan dan harapannya. Karakteristik individu tersebut juga akan mudah berubah sejalan dengan waktu dan kematangan pribadinya.

- 2) Sasaran dari persepsi (objek). Sasaran dari persepsi dapat berupa orang, benda, ataupun peristiwa. Sifat-sifat itu biasanya berpengaruh terhadap persepsi orang yang melihatnya. Persepsi terhadap sasaran bukan merupakan sesuatu yang dilihat secara teori melainkan dalam kaitannya dengan orang lain yang terlibat. Hal tersebut yang menyebabkan seseorang cenderung mengelompokkan orang, benda, ataupun peristiwa sejenis dan memisahkannya dari kelompok lain yang tidak serupa.
- 3) Situasi. Persepsi harus dilihat secara kontekstual yang berarti situasi di mana persepsi tersebut timbul harus mendapatkan perhatian. Situasi merupakan faktor yang turut berperan dalam proses pembentukan persepsi seseorang.

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. Persepsi seseorang atau kelompok dapat jauh berbeda dengan persepsi orang atau kelompok lain sekalipun situasinya sama. Perbedaan persepsi dapat ditelusuri pada adanya perbedaan-perbedaan individu, perbedaan-perbedaan dalam kepribadian, perbedaan dalam sikap atau perbedaan dalam motivasi. Pada dasarnya proses terbentuknya persepsi ini terjadi dalam diri seseorang, namun persepsi juga dipengaruhi oleh pengalaman, proses belajar, dan pengetahuannya.

2. Hakikat Orang Tua

a. Pengertian Orang Tua

Menurut Desmita (2015:219) bahwa keterikatan anak dengan orang tua selama masa remaja dapat berfungsi adaptif. Keterikatan yang kokoh dengan orang tua akan meningkatkan relasi dengan teman sebaya yang lebih kompeten. Oleh karena itu, orang tua harus senantiasa menjaga dan mempertahankan keterikatan untuk dapat melakukan bimbingan. Bimbingan tersebut mencakup dalam mengambil keputusan yang masuk akal menuju individu yang otonom. Dukungan tersebut perlu diberikan oleh orang tua, seluruh anggota keluarga yang secara simultan memberi dorongan dan kesempatan. Orang tua merupakan pihak yang paling banyak terlibat dalam pertumbuhan dan perkembangan anaknya. berperan dalam pendidikan anak untuk menjadikan generasi muda berkedudukan.

Menurut Severe (2000:40) umpan balik positif dari orang tua efektif digunakan untuk memperbaiki tingkah laku anak. Lebih lanjut dijelaskan bahwa, pemberian umpan balik positif juga digunakan untuk anak-anak yang emosinya kacau, tidak disiplin, dan nakal. Pada kenyataannya ada anak-anak yang termotivasi sendiri untuk berbuat baik, namun tidak berlaku untuk setiap anak. Anak-anak percera terhadap apa yang dikatakan orang tua. Jika anak-anak diminta melakukan apa yang orang tua harapkan, maka orang tua harus memperhatikan pada sifat-sifat positif yang ada, dan dengan demikian sifat positif akan tumbuh lebih kuat. Pujian dan dorongan yang dilakukan orang tua akan mengajarkan anak-anak untuk menghargai diri mereka sendiri.

Dijelaskan lebih lanjut bahwa, orang tua yang merasa bersalah, amarah, stres, rasa takut, rasa cemas, dan emosi tidak enak lainnya bersifat menaklukkan diri sendiri. Akibatnya perasaan-perasaan tersebut akan mengganggu, menghambat hubungan orang tua dengan anak dan akan meningkatnya perilaku negatif. Oleh karena itu dalam lingkungan keluarga orang tua lah yang bertanggung jawab dalam rumah tangga. Sudah selayaknya apabila orang tua mencurahkan perhatian dan bimbingan untuk mendidik anak agar supaya anak tersebut memperoleh dasar-dasar dan pola pergaulan hidup pendidikan yang baik dan benar, melalui penanaman disiplin dan kebebasan secara serasi.

Menurut Desmita (2015:242-251) masa dewasa adalah rentang umur 20 s.d. 65 tahun. Pada masa ini, dunia sosial dan personal dari individu semakin luas dan kompleks dibandingkan masa sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh peristiwa-peristiwa kehidupan yang berhubungan dengan keluarga atau pekerjaan. Pada usia 40 – 50 tahun disebut sebagai masa produktif, laki-laki pada puncak karir dan perempuan mempunyai lebih sedikit tanggung jawab karena anaknya mulai dewasa. Dijelaskan lebih lanjut, bahwa manusia memiliki kebutuhan inheren untuk mengajar. Perasaan puas timbul dengan cara dapat menolong anak, menyediakan bantuan bagi sesama, Hal ini akan memberikan kepuasan mereka karena merasa dibutuhkan orang lain.

Menurut Abu Ahmadi (2003:54) mengemukakan bahwa “Orang tua adalah pemimpin di keluarga, sebagai penanggung jawab atas keselamatan anak-anaknya dan orang tua mempunyai tugas sebagai pembimbing, pembina, pelindung, pengasuh maupun sebagai guru dan pemimpin terhadap anak-

anaknya”. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua mempunyai tanggung jawab yang berat dalam memberikan bimbingan kepada anak-anaknya, tokoh ayah dan ibu sebagai pengisi hati nurani yang pertama harus melakukan tugas yang pertama adalah membentuk kepribadian anak dengan penuh tanggung jawab dalam suasana kasih sayang antara orang tua dengan anak.

b. Peran Orang Tua

Menurut Gunarsa (dikutip dari *Soerjono Soekanto, 2004*) dalam keluarga ideal (lengkap), maka terdapat dua individu yang berkontribusi berperan penting yaitu peran ayah dan peran ibu. Adapun peran ayah dan peran ibu secara umum sebagai berikut :

- 1) Peran Ibu antara lain dalam rangka memenuhi kebutuhan biologis dan fisik, kasih sayang seorang ibu kepada anak sangat besar, mendidik, mengatur keuangan keluarga dan menjadi pengawas untuk anak, Menjadi contoh dan teladan sikap dan perilaku bagi anak-anaknya.
- 2) Peran ayah adalah sebagai suami yang penuh pengertian dan memberi rasa aman bagi keluarga, Ayah juga menjadi tokoh utama yang tegas dan bijaksana dalam keluarga yang selalu mendidik anak dan menuntun istri menjadi baik dan sholehah. Ayah sebagai pencari nafkah yang utama dalam keluarga.

Menurut Severe (2000: 3-13) disebutkan bagaimana orang tua yang baik harus bersikap pada anak-anaknya. Agar orang tua dan anak sejalan, maka orang tua perlu memberikan pemahaman tentang apa yang diinginkan, dan apa yang dibutuhkan orang tua disepadankan dengan apa yang orang tua miliki. Selanjutnya

orang tua perlu mempelajari sikap yang baik, agar dapat memulai dalam mengubah sikap dan perilaku. Oleh karena itu, peran orang tua adalah sebagai seperangkat tingkah laku antara ayah dan ibu dalam bekerja sama dan bertanggung jawab berdasarkan keturunannya sebagai tokoh tauladan untuk anak semenjak terbentuknya pembuahan atau zigot secara konsisten terhadap stimulus tertentu baik berupa bentuk tubuh maupun sikap moral dan spiritual serta emosional anak yang mandiri.

Berdasarkan dari beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peranan orang tua adalah pola tingkah laku dari ayah dan ibu berupa tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Selanjutnya orang tua perlu memusatkan perhatian pada tingkah laku dan sikap positif anak melalui pemberian perhatian terhadap tingkah laku yang baik, jangan memanja anak, menjunjung tinggi aturan yang telah disepakati, bersikap proaktif, dll.

3. Hakikat Suporter Sepakbola

Menurut Pandjaitan (2011:118) suporter atau *fans club* adalah sebuah organisasi yang terdiri dari sejumlah orang yang bertujuan untuk mendukung sebuah klub sepakbola. Suporter harus berafiliasi dengan klub sepakbola yang didukungnya, sehingga perbuatan suporter akan berpengaruh terhadap klub yang didukungnya. Pengaruh positif suporter suatu kesebelasan, kadang menjadi pengaruh negatif bagi kesebelasan lawan. Dalam upaya mendukung klub yang didukung, suporter melontarkan kata-kata, yel-yel untuk memotivasi klub yang

didukungnya, namun kadang melontarkan kata-kata, umpatan yang bermaksud menyurutkan mental klub lawan. Hal ini karena suporter adalah orang yang memberikan dukungan, sehingga bersifat aktif. Di lingkungan sepakbola, suporter erat kaitannya dengan dukungan yang dilandasi oleh perasaan cinta dan fanatisme terhadap tim. Jika manajer adalah otak tim, pemain adalah energi tim, maka suporter adalah inspirator permainan. Tidak salah apabila mereka sering disebut pemain ke 12 (Ubaidillah Nugraha. 2008 : 53).

Ada beberapa hal yang membedakan antara suporter sepakbola dengan suporter cabang olahraga lain. Misalnya dari segi jumlah dan penampilan. Dari segi jumlah, suporter sepakbola jauh lebih banyak daripada suporter olahraga lain. Selain karena popularitasnya, juga karena kapasitas tempat (stadion) yang cenderung lebih besar daripada olahraga lainnya. Dari segi penampilan, suporter sepakbola dikenal lebih fanatik dan atraktif dalam mendukung suatu kesebelasan. Fanatisme ataupun sikap atraktif bisa dilihat dari atribut yang mereka gunakan dan juga yel - yel atau lagu yang mereka tampilkan di stadion (Anung Handoko. 2008:33).

Menurut Bimo Walgito (2010:11) suporter merupakan kelompok sosial yang terbentuk karena ada minat yang sama dalam diri setiap anggotanya untuk mendukung tim yang dibanggakannya. Cara mendukung tim yang dibanggakan akan membentuk kelompok sosial yang memiliki tujuan yang sama. Kelompok sosial merupakan himpunan atau kesatuan manusia yang hidup bersama, karena adanya hubungan di antara mereka. Hubungan tersebut antara lain menyangkut hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi dan kesadaran untuk saling menolong.

Menurut Santoso (2014:103-117) bahwa proses belajar sosial mengakibatkan terbentuknya individu yang tampak pada tingkah laku sosialnya dalam kehidupan sehari-hari. Suporter sepakbola sebagai komunitas sosial akan terjadi dinamika interaksi tingkah laku sehari-hari, hal ini akan mengakibatkan pembentukan kepribadian melalui proses belajar sosial yang bersifat dinamis. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan aspek-aspek yang dapat digunakan meningkatkan interaksi individu.

Komunitas seporter sepakbola yang memiliki kesamaan visi, maksud dan tujuan untuk memenangkan kesebelasan yang didukungnya memiliki motivasi yang kuat untuk melakukan apa saja. Menurut M. Newcom dalam Santoso (2014:116) bahwa faktor-faktor yang berpengaruh terhadap motivasi ditinjau dari penerima motivasi adalah pengamatan, pemikiran, dan perasaan. Oleh karena itu, tingkah laku suporter sangat dipengaruhi persepsinya terhadap apa yang diperoleh dari pengamatan, apa yang dipikirkan dan apa yang dirasakan. Suporter sebagai individu mempunyai kebutuhan yang berkaitan dengan fisik maupun non fisik, hal inilah yang akan mendorong kuat lemahnya tingkah laku individu. Jika kebutuhannya terpenuhi maka yang terjadi adalah kegembiraan, sebaliknya jika kebutuhannya tidak terpenuhi maka yang terjadi adalah kekecewaan.

Dari kutipan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa suporter merupakan sekumpulan orang yang memberikan dukungan kepada salah satu grup sepakbola di mana mereka memiliki kepedulian tinggi terhadap grup sepakbola yang mereka dukung. Suporterlah yang membuat ramai dalam suatu pertandingan. Semakin banyak suporter maka suasana pertandingan akan semakin semarak, dan meriah.

Bahkan suporter yang menghidupkan sepakbola itu sendiri, karena dengan banyaknya suporter maka akan mendatang banyak orang akan melakukan investasi di persepakbolaan. Berkembangnya industri sepakbola juga diawali adanya suporter yang banyak. Suporter yang cerdas adalah suporter sportif, tidak anarkis, tidak lugu, punya pengetahuan dan kepedulian terhadap timnya. Pelaku olahraga sepakbola perlu menyusun strategi untuk menciptakan suporter yang cerdas, suporter yang memiliki daya dukung, baik secara moral maupun finansial. Namun, pada kenyataannya masih banyak suporter yang mintanya menonton sepakbola dengan gratis, bahkan sering berbuat onar, dengan melakukan corat-coret, konvoi, penjarahan, dsb.

4. Hakikat Masyarakat

Masyarakat atau dalam istilah Inggris disebut *society* artinya sekelompok manusia yang hidup bersama, saling berhubungan dan saling mempengaruhi, saling terikat satu dengan lainnya sehingga melahirkan kebudayaan yang sama. Pengertian sekelompok di sini tidak mempunyai batas jumlah tertentu, tetapi harus lebih dari satu orang. Menurut Santoso (2014:98), masyarakat adalah dunia ketiga yang dialami anak, dan merupakan masa yang paling lama bagi anak, orang dewasa dan orang tua. Oleh karena itu, masyarakat sangat besar memberi pengaruh kebiasaan dan perilaku dari luar. Faktor hubungan sosial yang terjadi di masyarakat, tetangga, perkumpulan/organisasi mempunyai pengaruh penting dan mendalam yang akan membentuk kepribadiannya, dan tingkah laku sosial. Selain itu, pengaruh sosial ekonomi, kesukuan, keluarga, sekolah dan masyarakat merupakan pengaruh yang

segera dapat dirasakan anak secara langsung dalam rangka pembentukan kepribadiannya.

Dalam Undang-undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang sistem keolahragaan nasional disebutkan bahwa masyarakat adalah kelompok warga negara Indonesia nonpemerintah yang mempunyai perhatian dan peranan dalam bidang keolahragaan. Bidang keolahragaan antara lain meliputi olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, olahraga prestasi, olahraga amatir, dan olahraga profesional.

Pendapat yang hampir sama tentang pengertian masyarakat dikemukakan oleh Koentjoroningrat (dalam Syarifudin, 2009: 2) bahwa masyarakat adalah kelompok manusia yang terbesar mempunyai kebiasaan tradisi sikap dan perasaan persatuan yang sama. Masyarakat adalah kesatuan hidup manusia yang berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat tertentu yang berkesinambungan dan terikat oleh suatu rasa identitas bersama. Berdasarkan uraian di atas bahwa pada dasarnya masyarakat adalah sekelompok individu orang yang hidup dan berinteraksi menurut suatu sistem yang dikoordinasikan dan mengikuti satu cara hidup tertentu.

Berkaitan dengan pengertian di atas, Linton (dalam Sumaatmadja, 2001: 4.7) mengartikan masyarakat sebagai sekelompok manusia yang telah hidup dan bekerja sama cukup lama sehingga mereka dapat mengatur diri mereka sebagai suatu kesatuan sosial dengan batas-batas yang telah dirumuskan. Secara rinci disebutkan bahwa ciri-ciri masyarakat 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.

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

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

Memperhatikan uraian di atas jelaslah bahwa pada hakikatnya masyarakat adalah golongan besar atau kecil terdiri dari beberapa individu manusia, yang dengan atau karena sendirinya bertalian secara golongan dan pengaruh-mempengaruhi satu sama lain. 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. Keberagaman dalam masyarakat dan kelas sosial akan menciptakan perbedaan kepribadian individu, sehingga akan menimbulkan kesukuan sebagai ukuran sosiologis.

5. Hakikat Karakter *Fairplay*

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter memuat dua hal pokok yaitu pendidikan dan karakter yang keduanya bagaikan dua muka mata uang. Menurut Samani (2012:43) bahwa karakter dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang yang

diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya dijelaskan bahwa pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan kepada peserta didik agar menjadi manusia yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga serta rasa dan karsa. Disebutkan bahwa, banyak nilai-nilai karakter yang dapat dipilih dan dikembangkan dalam hubungannya manusia dengan Tuhan dan hubungannya antar manusia. Namun semua nilai-nilai karakter pada hakekatnya terdapat pada nilai-nilai inti (*core value*) yang esensial dapat dinyatakan dalam gambar berikut.

	OTAK	HATI
PERSONAL	CERDAS	JUJUR
SOSIAL	TANGGUH	PEDULI

Gambar 2. Nilai-nilai inti (*core value*)

Samani (2012:43)

Pada gambar terlihat otak (pikiran) dan hati berproses dalam menghasilkan perangai cerdas, jujur, tangguh, peduli. Namun, semua itu bersumber dari aspek olahraga serta olah rasa dan karsa. Munculnya perangai jujur jelas bersumber dari hati, dan selanjutnya akan menjadikan perilaku adil, *fair*. Sedangkan perangai prososial akan menumbuhkan perangai peduli, yang membentuk hati yang peka. Dengan demikian orang yang peduli adalah orang yang hatinya bersih dan jernih, sehingga dapat merasakan bagaimana sedih, pilu, derita yang dialami orang lain. Dengan demikian nilai-nilai inti tersebut akan menghasilkan nilai-nilai turunan jujur, cerdas, sosial, peduli, dan tangguh. Nilai-nilai karakter tersebut merupakan bagian dari tujuan keolahragaan nasional, termasuk dalam permainan sepakbola.

Menurut Mulyasa (2013:3) bahwa pendidikan karakter memiliki makna lebih tinggi dari pendidikan moral, karena pendidikan karakter menanamkan kebiasaan tentang hal-hal yang baik dalam kehidupan. Kebiasaan akan menimbulkan kesadaran, dan pemahaman yang tinggi, serta kepedulian dan komitmen untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga karakter merupakan sifat alami seseorang dalam merespon situasi secara bermoral dalam bentuk perilaku baik, jujur, bertanggungjawab, hormat terhadap orang lain. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pendidikan karakter menekankan pada keteladanan, penciptaan lingkungan, dan pembiasaan melalui kegiatan kondusif. Dengan demikian pertunjukan permainan sepakbola yang menjunjung tinggi *fairplay* dapat dijadikan rujukan sebagai bentuk penciptaan lingkungan kondusif. Permainan yang menekankan pada *fairplay* memperlihatkan tindakan yang dapat dilihat, didengar, dirasakan dan dikerjakan sebagai bentuk pembiasaan dan keteladanan implementasi karakter.

Indikator perbuatan/tindakan moral (*moral action*) mencakup tiga aspek yaitu: kompetensi (*competence*), keinginan (*will*) dan kebiasaan (*habbit*) (Mulyasa 2013:14). Selain itu dijelaskan bahwa ada enam aspek pemahaman yang perlu diperhatikan dalam pendidikan karakter, yaitu kesadaran moral (*moral awareness*), pengetahuan tentang nilai-nilai moral (*knowing about moral values*), penentuan sudut pandang (*perspektive taking*), logika moral (*moral reasoning*), keberanian mengambil keputusan (*dicision making*), dan pengenalan diri (*self knowlage*)". Oleh karena itu, untuk menyukkseskan pendidikan karakter perlu dilakukan identifikasi karakter, karena dengan melakukan identifikasi karakter akan terlihat jelas tujuan dari pendidikan karakter.

Menurut Ari Ginanjar Agustian (2001: 91) dalam pembahasan tentang teori multiple intelegensi, terdapat tujuh nilai dasar yang harus dijunjung tinggi sebagai bekal untuk mencapai prestasi. Pandangan terhadap manusia yang memiliki sifat unik, dan masing-masing memiliki keunggulan dan kelemahannya. Nilai-nilai dasar itu adalah bagian dari makna yang terdapat dalam Asmaul Husna yaitu: 1) jujur, 2) tanggung jawab, 3) disiplin, 4) kerja sama, 5) adil, 6) visioner, dan 7) peduli.

Selain itu, *character counts* di Amerika (Mulyasa, 2013:16) mengidentifikasi karakter-karakter pilar sebagai berikut:

- 1) Dapat dipercaya (*trustworthiness*)
- 2) Rasa hormat dan perhatian (*reect*)
- 3) Tanggung jawab (*responsibility*)
- 4) Jujur (*fairness*)
- 5) Peduli (*caring*)
- 6) Kewarganegaraan (*citizenship*)
- 7) Ketulusan (*honesty*)
- 8) Berani (*courage*)
- 9) Tekun (*diligence*), dan
- 10) Integritas (*integrity*)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan proses pembelajaran meliputi kesadaran, pemahaman, kepedulian, tingkah laku dan moral yang menjunjung nilai-nilai kebajikan dalam kehidupan. Selain itu mengidentifikasi karakter merupakan hal penting dalam keseksesan pendidikan karakter. Oleh karena itu, tingkat keberhasilan pendidikan karakter

sangat bergantung ada tidaknya hal-hal tersebut, perlu pelatihan untuk membiasakan diri dalam menjalankan nilai kebajikan di kehidupan sehari-hari.

b. Prinsip-Prinsip Pendidikan Karakter

Pada kenyataannya menerapkan pendidikan karakter bukanlah hal yang mudah, namun perlu adanya persiapan, perencanaan, dan pelaksanaan. Pada hakekatnya, pendidikan karakter memiliki makna lebih tinggi dari pendidikan moral. Hal ini karena pendidikan karakter tidak sekedar masalah benar-salah, namun yang paling penting adalah bagaimana cara menamkan kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan karakter membutuhkan personal yang profesional, berkompeten dan memiliki kepribadian baik. Untuk melaksanakan pendidikan karakter perlu memperhatikan prinsip-prinsip yang ada. Prinsip dapat difungsikan sebagai acuan dasar pelaksanaan.

Prinsip-prinsip pendidikan karakter yang direkomendasi *Charakter Educational Standart* dalam Mulyasa (2013:17) setidaknya ada 11 prinsip untuk mewujudkan pendidikan karakter yang efektif. Prinsip-prinsip tersebut antara lain: mempromosikan nilai-nilai dasar, mengidentifikasi karakter secara komprehensif, menggunakan pendekatan yang tajam, menciptakan komunitas yang kondusif, memberi kesempatan berperilaku baik, mengusahakan tumbuhnya motivasi. Jadi karakter lebih ditekankan pada pengertian tentang makna dari pendidikan karakter itu sendiri. Lebih lanjut dijelaskan, untuk menciptakan lingkungan lingkungan yang kondusif dapat dilakukan melalui (1) penugasan, (2) pembiasaan, (3) pelatihan, (4) pembelajaran, (5) pengarahan, dan (6) keteladanan. Penciptaan lingkungan yang dimaksud adalah dalam rangka untuk membiasakan dan

membentuk karakter individu dalam komunitas atau bidang apapun. Sehubungan dengan itu maka dalam pengembangan karakter *fairplay* pelaku olahraga pada kompetisi sepak hal ini perlu mendapatkan perhatian yang serius. Semua pihak perlu mengambil bagian dalam penciptaan lingkungan untuk pengembangan karakter *fairplay*. Langkah-langkah *prefentif* lebih memungkinkan untuk dilaksanakan dengan memberikan penjelasan, sosialisasi pentingnya *fairplay*.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan prinsip pendidikan karakter bukan sekedar memahami, melakukan dan menghayati tetapi juga menjadikan perbuatan baik sebagai perbuatan yang berkelanjutan dalam proses pembentukan karakter serta menjadikan suatu kebiasaan sebagai pengalaman dengan pembiasaan dan pengulangan dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan.

c. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Olahraga

Implikasi olahraga, olah hati, olah pikir, olah rasa dan karsa pada hakekatnya saling berkaitan satu sama lainnya. Misalkan seseorang dalam melakukan aktivitas olahraga maka akan melibatkan kegiatan olah pikir, olah rasa dan karsa, sekalipun pada intinya mereka melakukan aktivitas gerak fisik. Seorang pemain sepakbola yang melakukan olah pikir, olah hati maka akan bermain sportif, menerapkan strategi yang sistematis. Menurut Rusli (2003:73) bahwa proses berpikir seseorang tidak dapat berlangsung secara otomatis, namun memerlukan disiplin, waktu, pengetahuan tentang kepercayaan, pendekatan sistematis. Hal ini disebabkan karena proses berpikir tersebut dapat mengalami konflik. Sebagai contoh, sesuatu yang baik, bisa jadi bertentangan dengan kepercayaan yang telah melekat pada

pribadi seseorang. Oleh karena itu isu moral yang melandasi karakter sangat penting dipahami, hal ini akan mempengaruhi perilaku seseorang. Begitu pula dalam permainan sepakbola, pertimbangan moral tersebut akan mempengaruhi sikap kesatria atau sportifitas atau *fairplay*. Seorang pemain sepakbola harus mengetahui peraturan, bagaimana memperlakukan nilai, serta membutuhkan kemampuan moral, kemudian menentukan keputusan apa yang diperbuat. Dengan demikian, perilaku *fairplay* bagi pemain sepakbola tidak cukup dengan mematuhi peraturan, namun harus mampu berbuat sesuai dengan keputusan hati nurani.

Selanjutnya dijelaskan bahwa dalam aktivitas olahraga, perilaku gerak bersifat universal, tanpa memandang latar belakang agama, budaya, suku bangsa atau ras. Namun dalam pelaksanaannya kegiatan tersebut berintikan gerak keterampilan jasmaniah dan berpusat pada sifat-sifat permainan yang tetap bertumpu pada etika dan kesadaran moral. Oleh karena itu, olahraga bukan ungkapan naluri yang rendah atau nafsu kekerasan, atau berambisi untuk menciderai lawan, tetapi merupakan ekspresi sifat-sifat manusia yang menyenangkan, kreatif, dan indah yang kemudian bermuara pada kehidupan manusia dalam pengertian sejahtera paripurna.

Olahraga dengan segala aspek yang ada di dalamnya serta dalam kegiatan berlatih melatih, dalam pertandingan dan kompetisi harus disertai dengan sikap dan perilaku yang didasarkan kesadaran moral. Proses untuk memantapkan mental olahragawan agar membiasakan mematuhi dan menjunjung tinggi sportivitas dibutuhkan latihan yang sistematis. Seperti yang dikemukakan Suharno (Djoko Pekik Irianto 2002: 100). beberapa cara sebagai berikut:

- 1) Melalui latihan fisik
- 2) Melalui sikap keteladana dari pelatih
- 3) Membiasakan keteraturan hidup sehari-hari
- 4) Memberikan petunjuk, petunjuk baik didalam maupun diluar latihan
- 5) Memberikan motivasi
- 6) Menanamkan akidah sesuai keyakinan/agama dan secara konsekuen melaksanakannya.

Adanya berbagai kasus yang menunjukkan ketidakmampuan menciptakan perilaku *fairplay* disebabkan karena para pelaku olahraga terjebak pada tujuan sesaat. Menurunnya degradasi moral bahkan dikhawatirkan terjadi secara sistemik, akibat dari berbagai pengaruh dan tekanan. Olahraga kadang dijadikan ajang bisnis, arena perjudian, bahkan sebagai *money laundry*. Tentunya masih hangat dalam ingatan kita tentang berita di media masa yang menyebutkan adanya isu pengaturan skor pada kompetisi sepakbola di Indonesia. Selain itu kebrutalan beberapa sporter sepak bola diberbagai tempat juga sudah menunjukkan keprihatinan berbagai pihak. Pengamanan dalam suatu kompetisi sepakbola bahkan tidak cukup pada arena pertandingan, namun harus meluas sampai pengawalan suporter diberbagai ruas jalan dan wilayah. *Fairplay* merupakan sikap mental yang melandasi pembentukan sikap dan selanjutnya sikap menjadi landasan perilaku yang menunjukkan martabat pada olahraga. Menurut Rusli (2003: 101-111) disebutkan bahwa, olahragawan sejati harus selalu memiliki sikap batin. Dengan kata lain olahragawan harus memiliki itikat yang berisi pertimbangan moral untuk memikirkan bagaimana bertindak dan bersikap untuk diri sendiri dan terhadap orang lain, baik dalam

pertandingan maupun di luar pertandingan. Selanjutnya disampaikan bahwa, ada empat nilai moral yang menjadi inti dan bersifat universal adalah:

1) Keadilan

Beberapa bentuk keadilan yaitu distributif, prosedural, restribusi, dan kompensasi. Keadilan distributif mencakup pembagian keuntungan dan beban secara relatif dengan hasilnya. Keadilan prosedural mencakup persepsi terhadap prosedur yang sportif atau *fair* dalam menentukan hasil. Sedangkan keadilan restributif terkait dengan hukuman yang dijatuhkan bagi pelanggarn hukum. Adapun keadilan kompensasi terkait dengan kebaikan atau keuntungan yang diperoleh atau diderita pada waktu sebelumnya. Kemampuan seorang wasit untuk membuat keputusan berdasarkan nilai keadilan dalam suatu pertandingan sangat diperlukan.

2) Kejujuran

Kejujuran terkait dengan kesan terpercaya, tidak mendusta, menipu, atau memperdaya. Dalam suatu pertandingan wasit harus dapat mempertaruhkan integritasnya dengan membuat keputusan yang *fair*, dan mencerminkan kejujuran. Implikasinya bahwa pertandingan merupakan arena untuk mempertunjukkan kelebihan taktik dan teknik, serta memanfaatkan kelebihan fisik secara jujur.

3) Tanggung jawab

Tanggung jawab terkait dengan pertanggungunan dari akibat perbuatan diri sendiri terhadap nilai-nilai moral. Sebagai contoh, seorang wasit yang membuat keputusan semena-mena adalah contoh perilaku yang tidak tanggung jawab.

Contoh lain, seorang pemain sepakbola yang tanggung jawab akan memiliki semangat *corp* yang tinggi dengan, mencurahkan segala tenaga dan pikiran untuk keberhasilan timnya dengan tetap menjunjung tinggi *fairplay*. Oleh karena itu, maka dalam proses pembinaan pemain, para pelatih, orang tua, masyarakat harus mendorong sikap tanggung jawab bagi para pemain.

4) Kedamaian

Kedamaian merupakan harapan dari semua pihak dalam suatu perlombaan atau pertandingan olahraga, namun banyak masalah yang mempengaruhinya. Keinginan untuk memperoleh kemenangan yang berlebihan sering menjadi mempengaruhi berbagai pihak untuk memaksakan kehendak dengan berbagai cara yang jauh dari *fairplay*. Bayangkan apa yang akan dilakukan pemain sepakbola yang mendapat intruksi dari pelatih atau dorongan dari pendukungnya untuk mencederai pemain lawan.

Tindakan kekerasan masih sering membayangi pertandingan olahraga, tidak terkecuali pada sepakbola. Bahkan perkelahihan antar pemain, official dan suporter masih sering terdengar dalam berbagai media masa. Bahkan, kebrutalan penonton menjadi kebanggaan bagi pelaku dan kelompoknya, oleh karena itu kedamaian adalah tugas dari semua pihak.

Berdasarkan berbagai alasan di atas, maka olahraga khususnya dalam pertandingan sepakbola harus dikondisikan agar dapat berlangsung secara *fairplay* yaitu dengan semangat kebenaran dan kejujuran serta tunduk kepada peraturan-peraturan, baik tersurat maupun yang tersirat. *Fairplay* itu sendiri tercermin dari:

1) Kejujuran dan rasa adil

- 2) Rasa hormat terhadap lawan, baik dalam kekalahan maupun kemenangan
 - 3) Sikap dan perbuatan ksatria, tanpa pamrih
 - 4) Sikap tegas dan berwibawa, walaupun lawan atau penonton tidak berbuat *fairplay*
 - 5) Kereendahan hati dalam kemenangan, dan ketenangan pengendalian diri dalam kekalahan.
- d. Sasaran dan Kode *Fairplay*

Menurut Rusli Lutan (2003) Olahraga dan *Fairplay*. Dalam setiap perlombaan/pertandingan olahraga, selalu ada pihak yang menang dan kalah. Namun 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, pendukung dan 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 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 terutama untuk orang tua, suporter, dan masyarakat 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 menunjukkan sikap bahwa lawan adalah kawan bermain dalam setiap pertandingan.
- e) Menanamkan dan menunjukkan 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* Suporter

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 atau 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 penyimpangan, misalnya berupa janji atau iming-iming yang menjanjikan kepada wasit/juri agar perlombaan atau pertandingan terlaksana sesuai dengan peraturan yang berlaku dan tanpa adanya kecurangan.

d) Menghargai atau menghormati setiap keputusan *official* agar perlombaan atau pertandingan terlaksana dengan aman dan damai.

Adapun komponen-komponen dan indikator *fairplay* secara rinci dapat diperjelas sebagai berikut (Subagyo Irianto, 2014: 4) :

Tabel 1. Komponen dan Indikator *Fairplay*

Komponen Utama	Indikator <i>fairplay</i>
Bertanggung jawab	Bermain dengan penuh semangat Disiplin Mengakui kesalahan
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 Menaati keputusan wasit.

Salah satu metode pembentukan karakter adalah melalui pembelajaran atau proses berlatih. Penegasan tentang pentingnya *fairplay* dalam pelaksanaan latihan dan kompetisi sangatlah penting dalam implementasi nilai-nilai moral pendidikan. Karakter berkaitan erat dengan bagaimana melaksanakan kedisiplinan. Menurut Reisman and Payne dalam Mulyasa (2013:27) mengemukakan 9 (sembilan) strategi untuk mendisiplinkan adalah sebagai berikut:

- 1) Konsep diri masing-masing individu merupakan faktor penting
- 2) Keterampilan berkomunikasi
- 3) Konsekuensi-konsekuensi logis dan alami
- 4) Klarifikasi nilai
- 5) Analisis transaksional
- 6) Terapi realitas
- 7) Disiplin terintegrasi
- 8) Modifikasi perilaku
- 9) Tantangan bagi disiplin

Berikut akan dibahas mengenai beberapa metode dan aksi mengenai langkah-langkah pembelajaran dan proses pembentukan karakter.

- a) Mengetahui bagaimana untuk kalah

Seorang guru pendidikan jasmani atau pelatih harus menjelaskan pada siswa atau atletnya, bahwa dalam sebuah pertandingan itu harus ada yang menang dan ada yang kalah. Kekalahan bukan akhir segalanya sebab kekalahan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi, sekaligus sebagai parameter akan kemampuan diri dan lawan yang dihadapi.

Memahami perbedaan antara kemenangan dan kesuksesan. Sebagian pelatih percaya, jika menjadi pemenang dalam olahraga akan mencapai sukses, dan jika tidak akan sukses jika tidak menang. Namun, kesuksesan tidak akan datang dengan sendirinya, kesuksesan merupakan hasil kumulatif dari latihan yang bersungguh-sungguh. Pada setiap kali latihan seorang pelatih harus menekankan bahwa latihan merupakan bagian dari pertandingan.

b) Menghormati orang lain

Setiap orang yang terlibat dalam olahraga harus saling menghormati dan menghargai. Menghormati dan menghargai orang lain merupakan bagian penting dalam olahraga. Dalam olahraga ada wasit, ada atlet dan ada pelatih.

c) Bekerja sama dengan orang lain

Olahraga merupakan arena kompetisi dalam mengembangkan strategi, kekuatan fisik, menerapkan taktik, dan kerjasama dengan menjunjung tinggi sportifitas atau *fairplay*. Namun yang terjadi, dalam arena kompetisi umumnya dianggap persaingan satu sama yang lain demi menjadi salah satu sebagai pemenang atau yang kalah. Padahal dalam permainan atau pertandingan kalah ataupun menang adalah hal yang pasti terjadi.

d) Tunjukkan integritas

Integritas adalah seseorang yang jujur, memiliki prinsip yang kuat, dan konsisten terhadap ketentuan yang ada meskipun terkadang berhadapan dengan pilihan yang sulit, jauh dari tekanan dan godaan.

e) Tunjukkan rasa percaya diri

Atlet yang memiliki rasa percaya diri (*Self confidence*) yang baik percaya bahwa dirinya mampu menampilkan kinerja olahraga seperti yang diharapkan. Rasa percaya diri akan membawa seseorang dapat: (a) membangkitkan dan mengendalikan emosi positif, (b) lebih mudah berkonsentrasi pada aktivitas yang dijalani, (c) tidak mudah patah semangat atau frustrasi dalam berupaya mencapai cita-cita, (d) cenderung mengembangkan berbagai strategi untuk memperoleh hasil kerjanya dan berani mengambil resiko.

f) Memberikan kembali (*giving back*)

Memberikan kembali mempunyai maksud setelah olahragawan berhenti sebagai atlet yang masih aktif hendaknya tetap melayani masyarakat dan menyumbangkan ilmu yang telah diperoleh sewaktu menjadi atlet yang bertujuan untuk transfer ilmu dan regenerasi. Olahragawan yang sudah masuk usia pensiun terkadang menghilang dari pemberitaan dan tersingkirkan oleh atlet yang lebih muda.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap kegiatan olahraga harus dilandasi dengan kesadaran moral di mana hal tersebut ditunjukkan dengan mematuhi semua peraturan yang tertulis. Perlu adanya pelatihan untuk memantapkan atlet agar menjadi olahragawan yang selalu menjunjung tinggi sportifitas dan *fairplay*. *Fairplay* sendiri merupakan sebuah tindakan dan kesadaran yang selalu melekat, baik terhadap peraturan permainan, lawan bertanding sebagai teman, menerima keputusan wasit dan faktor lain yang menjadi pendukung dalam latihan dan pertandingan.

6. Hakikat Sepakbola

Menurut Luxbacher (2012: 1-7) sepakbola merupakan olahraga nasional yang hampir ada di seluruh negara, sehingga sepakbola merupakan olahraga berskala internasional. Pada tingkat internasional, badan yang mengurus dunia persepakbolaan adalah *the Federation Internationale de Football Association (FIFA)*. Lebih lanjut dijelaskan bahwa, sepakbola termasuk olahraga modern karena ketenarannya tidak terikat oleh umur, jenis kelamin, agama, kebudayaan,

atau batasan etnik. Kecepatan, kekuatan, stamina, ketrampilan dan pengetahuan mengenai taktik, merupakan aspek diekspresikan dalam penampilan.

Menurut Nugraha (2016: 9-14) bahwa sampai saat ini tidak ada yang bisa memastikan dari mana atau bangsa mana yang pertama kali memperkenalkan sepakbola. Bahkan di Eropa, sepakbola pada awalnya adalah permainan jalanan, bahkan sebagai cikal bakalnya adalah permainan yang dilakukan serdadu Romawi dalam mengisi waktu luang. Masing-masing bangsa memiliki argumentasi terhadap klaim atas sepakbola atau ada yang menyebut sebagai bola kaki. Perjalanan panjang sejarah olahraga sepakbola dan organisasi sepakbola baik pada tingkat nasional maupun internasional mengalami berbagai perubahan.

Istilah yang diberikan untuk sepakbola setiap negara berbeda-beda. Untuk negara yang berbahasa Inggris mereka menyebutkan permainan ini sebagai *football*, sementara untuk beberapa negara permainan ini disebut *soccer*. Negara-negara yang menggunakan bahasa latin menyebutkan permainan sepakbola dengan sebutan *futbol* atau *futeboll*. Dari semua istilah diatas, pada dasarnya sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan anggota tubuh bagian kaki. Tujuan utama dari permainan sepakbola ialah untuk mencetak gol atau memasukkan bola kedalam gawang sebanyak-banyaknya yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang telah ditetapkan.

Pada era pertengahan Abad ke-19, mulai dikenalkan peraturan untuk pertandingan agar dibuat secara adil, dan akhirnya hasil pertemuan di London pada tahun 1863 diperoleh kesepakatan bahkan menjadi dasar bagi berdirinya asosiasi

sepakbola Inggris atau *Football Association (FA)*. Selanjutnya dari berbagai kompetisi sepakbola tingkat dunia maupun domestik melahirkan pemain-pemain yang dikenal kehebatannya. Aksi-aksi menawan pemain sepakbola di lapangan dan juga bayaran pemain profesional yang menggiurkan semakin mempolulerkan dunia persepakbolaan. Sekalipun sepakbola kadang menjadi sumber masalah, seperti terjadinya kerusuhan, keonaran dan penjarahan disekitar lapangan, namun sepakbola tetap eksis bahkan sepakbola telah menjadi media utama untuk terwujudnya hubungan antar negara. Pada saat ini hampir semua orang mengenal sepakbola, meskipun mereka ada yang tidak menggemarinya atau tidak dapat memainkannya, minimal mereka mengetahui tentang olahraga sepakbola. Semua kalangan baik tua maupun muda, laki-laki maupun perempuan, bahkan sekarang sudah terdapat sepakbola wanita yang sudah mendunia.

Dalam permainan sepakbola diperlukan lapangan yang berukuran panjang 100 – 130 yards atau 90-120 m dan lebar 50 – 100 yards atau 45-90 m. Perlengkapan lainnya adalah bola kulit berdiameter 27 hingga 28 inch dan beratnya antara 14 dan 16 ons. Dalam suatu pertandingan sepakbola dipimpin oleh wasit dan dua penjaga garis yang memiliki kekuasaan mutlak di atas lapangan. Sepakbola memiliki 17 peraturan dasar dan standar internasional yang dikeluarkan FIFA. Sedikit modifikasi boleh dilakukan misalnya ukuran lapangan, berat bola, ukuran gawang, jumlah pergantian pemain dan durasi waktu permainan. Sepakbola merupakan permainan dengan formasi tim, untuk setiap tim mempunyai anggota masing-masing 11 orang mengambil bagian dalam pertandingan. Permasalahan yang sering menjadi permasalahan dalam sepakbola adalah adanya pelanggaran dan

kecurangan. Sebagai contoh pelanggaran antara lain menendang atau berusaha menendang lawan, menjegal lawan, meloncat ke arah lawan, menghadang lawan dengan cara yang curang dan berbahaya, memegang lawan, mendorong lawan. Pelanggaran diberi sanksi oleh wasit berupa tendangan bebas tidak langsung, tendangan bebas langsung, pemberian kartu kuning atau kartu merah. Kartu kuning digunakan untuk memberi peringatan bahwa pemain akan dikeluarkan apabila melakukan pelanggaran yang sama. Sedangkan wasit mengeluarkan kartu merah untuk menandakan bahwa pemain telah dikeluarkan dari permainan. Kartu merah diberikan pada pemain yang dianggap wasit melakukan pelanggaran serius, bersikap kasar, dll.

Dengan kombinasi antara bermain menyerang dan bertahan sehingga membuat daya tarik tersendiri untuk dimainkan oleh seluruh kalangan masyarakat dan dimanapun negaranya pasti memiliki tim nasional untuk negara tersebut. Selain itu adanya pelatihan, kerjasama antar club sepakbola, dan kompetisi yang diselenggarakan bisa menciptakan kontak budaya pertama antar club bahkan antarnegara.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang relevan yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Imam Fauzi (2012), yang berjudul “Pemahaman Guru Terhadap Pendidikan Karakter dan Implementasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PENJASORKES) (studi kasus di SMP Negeri 3 Depok)“. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman guru pendidikan jasmani terhadap pendidikan karakter dan implementasinya sudah cukup baik.

Pemahaman guru terhadap pendidikan karakter bangsa juga ditunjukkan dengan guru mampu menerapkan permainan yang mengandung nilai karakter bangsa yaitu religius, disiplin, bekerjasama, sportif, menghormati orang lain, tanggung jawab dan komunikatif, dalam pendidikan jasmani. Untuk menerapkan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani guru berusaha melaksanakan pembelajaran berdasarkan kesesuaian RPP yang telah dibuat. Menerapkan berbagai metode pembelajaran yaitu: metode diskusi dan tanya jawab, metode komando, metode demonstrasi, metode eksperimen dan simulasi.

2. Penelitian yang relevan kedua lakukan oleh Nina Siti Salmaniah Siregar (2013), yang berjudul “Persepsi Orang Tua Terhadap Pentingnya Pendidikan Bagi Anak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pelaksanaan kewajiban dan tanggung jawab orang tua, keluarga, masyarakat, pemerintah, dan negara dengan bantuan pendidikan, seseorang memahami dan menginterpretasikan lingkungan yang dihadapi, sehingga ia mampu menciptakan karya yang gemilang dalam hidupnya atau dengan kata lain manusia dapat mencapai suatu peradaban dan kebudayaan yang tinggi dengan bantuan pendidikan dan yang paling utama adalah bahwa pendidikan yang orang tua berikan kepada anaknya adalah merupakan pendidikan yang akan selalu berjalan seiring dengan pembentukan kepribadian anak tersebut dari waktu ke waktu.
3. Penelitian yang relevan ketiga yaitu yang dilakukan oleh Eko Yudo Prayitno (2015) yang berjudul “Perilaku suporter sepakbola sebagai bentuk konflik sosial (studi kasus suporter sepakbola PSIS Semarang)”. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa perilaku *fanatisme* kelompok suporter Panser Biru dan Snex, ditunjukkan adanya persaingan identitas dengan cara menjunjung tinggi atribut yang dikenakan. Selain itu perbedaan ideologi, dan potensi keuntungan yang diperoleh dari berbagai sumber, serta banyaknya massa sebagai penyebab utama terjadinya konflik. Nampak bahwa pada awalnya persaingan berkaitan dengan nama dan gengsi, namun ketika nilai finansial ikut melatarbelakangi, maka permasalahan semakin kompleks.

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini berawal dari keprihatinan karena rendahnya persepsi sosial para orang tua, suporter, dan masyarakat terhadap karakter *fairplay* dalam permainan sepakbola. Dalam suatu pertandingan mestinya kalah-menang merupakan hal yang biasa terjadi, namun karena persepsi sosial yang salah maka dengan segala alasan sering para orangtua, suporter, dan masyarakat secara berlebihan memaksakan agar timnya menang. Pada akhirnya berbagai tindakan dilakukan untuk memperoleh kemenangan semata, bahkan berani melanggar aturan dan berbuat anarkhis.

Keberadaan dan perilaku orang tua, suporter dan masyarakat dalam suatu permainan sepakbola sangat berpengaruh pada psikologis pemain. Padahal perilaku tersebut sulit dikontrol, dikendalikan dan mencerminkan karakter serta adanya persepsi yang tidak benar terhadap perilaku *fairplay*.

Membangun persepsi sosial para orangtua, suporter, dan masyarakat diharapkan dapat membentuk nilai-nilai yang mampu menciptakan karakter *fairplay* dalam permainan sepakbola. Upaya menciptakan karakter *fairplay* dimulai

dari pemberian pemahaman terhadap aturan. Pada kenyataannya dari berbagai kepentingan dan tekanan dalam suatu kelompok masyarakat sering terjadi pemaksaan kehendak. Bahkan pada akhirnya secara emosional akan mempengaruhi perilaku sosial yang salah dan melanggar aturan.

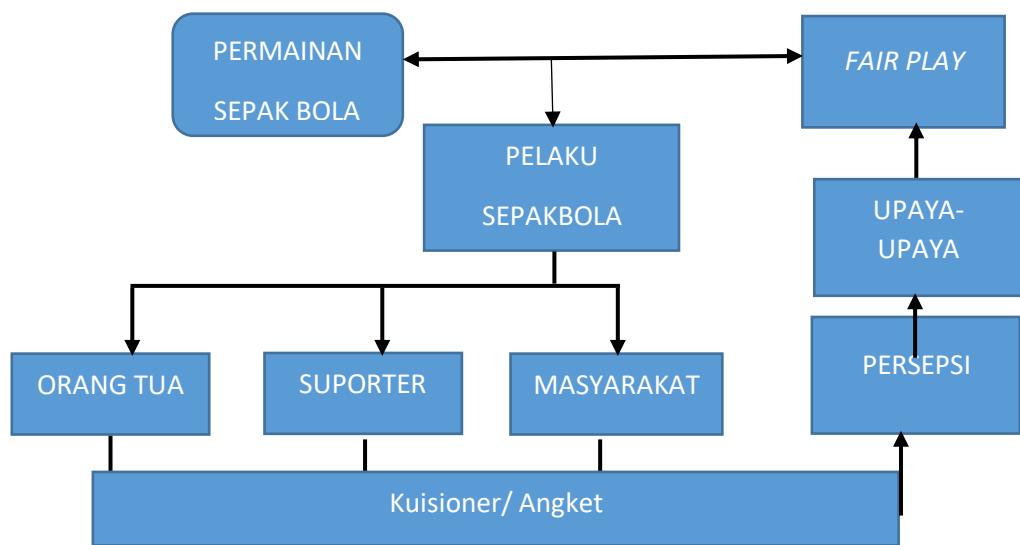
Melakukan upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman orangtua, suporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam cabang olahraga sepakbola sangat penting. Upaya tersebut perlu diawali semenjak proses pelatihan/pembelajaran melalui sosialisasi dan kegiatan pembiasaan. Hal ini tidak mudah dilakukan karena adanya banyak kepentingan yang mengambil keuntungan dari situasi yang ada.

Mestinya pembentukan karakter *fairplay* harus diutamakan dalam latihan maupun pertandingan sehingga akan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik aspek fisik, psikologis dan fisiologis. Peran utama pelatih, terlebih dalam membangun pengetahuan anak tentang moral dan etika dalam olahraga sangat penting. Karakter *fairplay* pada anak dapat dibentuk melalui olahraga dengan menegakkan kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab serta kesadaran. Usia anak-anak merupakan saat yang tepat dalam memberikan pemahaman pembelajaran tentang etika dan moral karena pada usia ini anak-anak belum banyak terpengaruh hal negatif dari luar.

Pada era globalisasi khususnya dalam menyiapkan anak-anak pada revolusi industri 4.0 pendidikan karakter sangat diperlukan. Pembentukan karakter dilakukan dari pemahaman terhadap nilai-nilai dan kegiatan pembiasaan dalam

berbagai bentuk pendidikan karakter. Tahapan yang dalam proses pembentukan karakter *fairplay* adalah dengan menentukan tujuan, kemudian mengidentifikasi nilai-nilai dasar dalam pembentukan karakter *fairplay*. Selanjutnya nilai dasar tersebut menjadi bahan pembelajaran untuk mencapai prestasi dalam hidup bermasyarakat, termasuk dalam latihan dan implementasi di lapangan.

Dengan demikian persepsi sosial dan upaya para orangtua, supporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta perlu dikaji lebih mendalam. Selanjutnya perlu dikaji faktor-faktor yang menentukan yaitu persepsi pada karakter *fairplay*, persepsi orang tua, supporter, dan masyarakat terhadap nilai-nilai pembentukan karakter *fairplay*, dan implementasi pendidikan karakter *fairplay* dalam olahraga khususnya sepakbola.



Gambar 3. Alur Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang ditetapkan maka metode penelitian ini adalah penelitian diskriptif kuantitatif. Karena menurut Sugiyono (2012:50) dalam penelitian kuantitatif masalah yang dibawa peneliti harus sudah jelas. Lebih lanjut dijelaskan bahwa metode kuantitatif disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positifisme. Data hasil penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Berdasarkan angka-angka tersebut peneliti dapat membuat diskriptif.

Menurut pendapat Sugiyono (2012: 51) data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis. Analisis diarahkan untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah. Selanjutnya, statistik yang digunakan dapat berupa statistik deskriptif dan inferensial/induktif. Untuk memperoleh data hasil penelitian digunakan instrumen berbentuk angket. Data hasil analisis selanjutnya disajikan dan diberikan pembahasan. Penyajian data dalam bentuk tabel, tabel distribusi frekuensi, grafik/diagram dan pictogram. Pembahasan hasil penelitian merupakan penjelasan yang mendalam dan interelasi dan interpretasi terhadap data-data yang telah disajikan.

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

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

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan bulan Agustus 2019 yang bertempat di wilayah Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Wilayah Kabupaten Gunung Kidul terletak di bagian selatan Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), dengan kondisi geografis berupa perbukitan berkapur.

Tempat penelitian yang dipilih dengan pertimbangan waktu, biaya dan tenaga. Waktu penelitian dilaksanakan bertepatan dengan waktu latihan SSB, kompetisi Liga Pelajar, maupun Ligaku Bayangkara Kabupaten Gunung Kidul. Hal dengan harapan peneliti akan memperoleh informasi dari berbagai subyek dengan obyektif.

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu persepsi sosial dan upaya para orang tua, suporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul. Orangtua sebagai ayah/ibu (kandung/wali) atlet saat berada dilapangan maupun di sekitar tempat pertandingan sepakbola tidak diposisi sebagai suporter maupun masyarakat, suporter 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 suporter.

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, suporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul yaitu memuji, memantau, memberikan penghargaan, adanya penekanan, sadar untuk anak,

mensosialisasi, mencarikan 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 orangtua, suporter 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, suporter, masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul 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

Populasi dalam penelitian ini adalah pelaku olahraga sepakbola dan masyarakat di wilayah Kabupaten Gunung Kidul. Pelaku olahraga sepakbola seseorang atau kelompok orang yang terlibat langsung antara lain: pemain, pembina, dan pelatih. Sedangkan masyarakat sepakbola adalah seseorang atau kelompok orang yang terlibat secara tidak langsung antara lain: dimulai dari orang tua pemain, suporter, penonton, pedagang, tukang parkir, petugas keamanan hingga panitia penyelenggar pertandingan.

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2012:55) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu

yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah pelaku sepakbola dengan karakteristik tertentu yang secara langsung terlibat dalam beberapa kompetisi sepakbola. Berdasarkan batasan penelitian maka populasi dalam penelitian ini adalah Orang Tua, Suporter dan Masyarakat yang ada di Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:117) menyebutkan bahwa sampel adalah sebagian individu atau objek wakil dari populasi yang akan diteliti. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dengan *sampling incidental*. Menurut Sugiyono (2012: 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. Selanjutnya dalam penelitian ini ditentukan sampel dari masing-masing subyek sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul sebagai berikut:

Tabel 2. Jumlah Sampel Penelitian

No	Pelaku Permainan Sepakbola	Jumlah
1	Orang tua	25
2	Suporter	25
3	Masyarakat	25

E. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2010:136), menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Hal ini dimaksudkan agar pengumpulan data lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup (*close kuisisioner*) yaitu responden memilih alternative jawaban yang telah tersedia sesuai dengan keadaan sebenarnya, dengan memberikan tanda (√) pada kolom atau tempat yang sesuai.

Untuk analisis kuantitatif maka jawaban pertanyaan menggunakan *Skala Likert*, dalam pernyataan yang diberikan tingkat kesetujuan yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), ragu-ragu (RG), sangat tidak setuju (STS). Pertanyaan pada angket mencakup pertanyaan positif dan negatif dengan harapan dapat mengungkap data secara objektif, dan dalam penyusunannya dibuat secara acak. Selanjutnya untuk pemberian skor pada pernyataan yang dipilih oleh responden dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3. Alternatif Jawaban Angket

Tingkat	Positif	Negatif
Sangat setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (RG)	3	3
Tidak setuju (TS)	2	4
Sangat tidak setuju (STS)	1	5

Validitas dan reliabilitas instrument adalah hal yang sangat penting dalam penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan validasi ahli (*expert judgement*). Selain itu, dalam penelitian dilakukan dengan cara *focus grup discusion* (FGD) oleh tim peneliti dan oleh beberapa mahasiswa. FGD dilakukan untuk mengukur tingkat keterbacaannya. Sedangkan proses ujicoba instrumen tidak dilakukan, karena yang diutamakan dalam instrumen hanya validitas internal atau isi.

Validitas isi adalah menunjukkan data dalam tes dapat mencakup keseluruhan kawasan isi yang akan diukur oleh tes tersebut. Untuk mengetahui validasi isi dilakukan dengan melihat apakah item-item dalam tes yang ditulis sesuai dengan *blue print*. Artinya, apakah sesuai dengan batasan domain ukur yang telah ditetapkan dan sesuai ukuran dengan indikator perilaku yang akan diungkapkan. Adapun tabel kisi-kisi instrumen berdasarkan hasil *focus grup discusion* (FGD) oleh tim peneliti dan mahasiswa akan ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian:

Variabel	Faktor	Indikator	Soal	
			Nomor	Jml
Persepsi sosial dan upaya para orangtua, suporter dan masyarakat Untuk Membangun Karakter <i>Fair Play</i> Dalam Sepakbola (Studi Analitis Situasi Dalam Pertandingan Sepakbola Di Wilayah	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
	a. Penekanan	13, 18, 19	3	

Kabupaten Gunung Kidul)	3. Keinginan dan Harapan	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	
	5. Minat, motivasi dan kecintaan	a. Minat	28, 36, 35	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	
	3.	b. Objek Positif (Pujian, Nilai, Stimulus Baik)	49, 50, 51	3	
	4. 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

Menurut Suharsimi (2010:191-200) langkah-langkah dalam menentukan dan menyusun instrumen sangat terkait dengan variabel dan kategorisasi dalam bentuk sub-sub variabel. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuisisioner. Kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang

digunakan untuk memperoleh informasi dari responden yaitu tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui. Jenis kuisisioner yang dipakai adalah model tertutup, langsung, dan berbentuk ceklis. Jadi kuisisioner yang dipakai terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya telah disediakan, dan jawaban kuisisioner diisi langsung oleh responden. Keuntungan penggunaan kuisisioner antara lain dapat dibagikan serentak pada banyak responden, waktu untuk menjawab sesuai dengan ketersediaan responden, setiap responden menerima pertanyaan yang sama. Untuk mengatasi kelemahan metode angket maka peneliti menyilang jawaban, membuat pernyataan positif dan negatif.

Menurut Sutrisno Hadi (1991:7) langkah-langkah dalam menyusun instrumen angket yaitu: 1) mendefinisikan konstruk, 2) menyidik faktor, 3) menyusun butir-butir pertanyaan. Selanjutnya dapat dijelaskan secara lengkap sebagai berikut:

a. Mendefinisikan konstruk

Definisi konstruk dalam penelitian ini adalah persepsi pelatih, yaitu penafsiran dan pemahaman pelatih terhadap pendidikan karakter pada anak melalui olahraga.

b. Menyidik faktor

Pemeriksaan mikroskopik terhadap konstruk dan unsurunsurnya. Menentukan Faktor-faktor yang sesuai dengan sasaran penelitian kemudian akan digunakan sebagai kisi-kisi instrumen penelitian. Persepsi pelatih terhadap pendidikan karakter dalam penelitian ini adalah mencakup 3 aspek pengertian pendidikan karakter, Nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter dan implementasi pendidikan karakter dalam olahraga.

c. Menyusun butir-butir pertanyaan

Nilai faktor yang telah disidik kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan. Dalam penyusunan butir pertanyaan peneliti mengambil dari kajian pustakan, sumber dari internet hanya sebagai acuan. Kemudian peneliti melakukan validasi/ *expert judgment* kepada 2 dosen yaitu;

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari angket yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:221), instrumen yang baik harus memenuhi syarat valid dan reliabel. Instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Sedangkan instrumen dikatakan reliabel jika instrumen tersebut dapat dipercaya untuk dapat digunakan. Untuk menguji validitas dan reliabilitas maka instrumen dilakukan uji coba. Uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen, mencari pengalaman dan mengetahui realibilitas. uji coba instrumen dilakukan dengan membagikan angket kepada Orang Tua, Suporter dan Masyarakat di Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak maka dilakukan uji validitas butir dan uji reliabilitas. Untuk masing-masing cara dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji validitas butir

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan dan kesahian suatu instrumen. Menurut Sutrisno Hadi (1991: 17) suatu instrumen dikatakan sah apabila instrumen tersebut mampu mengukur apa yang hendak

diukur. Sebelum instrumen disebar keseluruh responden, terlebih dahulu diujicobakan kepada sejumlah responden yang mempunyai ciri-ciri yang sama atau hampir sama. Uji coba instrumen diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kesahihan (validitas) dan keterandalan (reliabilitas) pernyataan yang ada dalam uji coba instrumen. Untuk mengukur validitas angket sebagai instrumen menggunakan perhitungan dengan *Microsoft exell 2007*. Apabila r hitung $>$ r tabel maka butir tersebut valid. Dari hasil uji coba terdapat 2 butir angket yang gugur 43 butir yang sah.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara internal atau eksternal. Cara internal dilakukan dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Sedangkan cara eksternal dilakukan dengan test-retest, equivalen, dan gabungan keduanya. Selanjutnya analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Dalam hal ini untuk lebih praktis dan mudahnya, untuk penghitungan keterandalan instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*). Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen angket untuk pelatih adalah reliabel dengan koefisien reliabilitas sebesar 0.801.

F. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan kuisisioner (angket). Menurut Sugiyono (2012:137) kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisisioner (angket) yang disebarkan kepada responden

dimaksudkan untuk mendapat identitas responden dan persepsi terhadap pendidikan karakter dalam olahraga. Adapun mekanismenya sebagai berikut:

- a. Peneliti meminta izin kepada orang tua atlet, suporter, dan masyarakat untuk pengambilan data dan membagikan angket.
- b. Peneliti membagikan angket pada responden.
- c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- d. Setelah hasil angket diketahui peneliti melakukan proses pengolahan data dan analisis data dengan menggunakan software program Microsoft exell 2007 dan SPSS 16.0.
- e. Setelah memperoleh data penelitian, peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

G. Teknik Analisis Data

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. Menurut Sugiyono (2012:21) disebutkan bahwa statistik diskriptif data disajikan dengan tabel biasa maupun distribusi frekuensi, diagram atau garfik. Dapat juga dengan penjelasan kelompok melalui modus, median, mean dan variasi kelompok melalui rentang dan simpangan baku. Data pada penelitian ini dalam bentuk kuantitatif dan mendeskripsikan data dilakukan dengan menggunakan deskriptif persentase. Presentasi atau proporsi merupakan cara analisis yang paling sederhana, yaitu dengan membandingkan kejadian suatu kasus dengan jumlah kasus kemudian dikalikan dengan 100 %.

Menurut Erwan Agus P dan Dyah Ratih S (2011:111) rumus menentukan persentase adalah:

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

Keterangan:

p = Prosentase Jawaban

f = Frekuensi Jawaban

N = Jumlah Seluruh Responden 100%

Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri atas lima kriteria, yaitu: baik sekali, baik, sedang, kurang, kurang sekali. Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Komponen penelitian berdasarkan skor pada masing-masing aspek dihitung dan dikelompokkan berdasarkan kategori tersebut. Pengkategorian dilihat dari skor total dari tingkat persepsi sosial dan upaya orang tua, supporter, dan masyarakat dalam membangun karakter *fairplay* di Kabupaten Gunung Kidul. Selain itu, pengkategorian juga dilihat dari masing-masing subyek yaitu orang tua, supporter dan masyarakat dan faktor-faktor yang berpengaruh seperti faktor internal dan faktor eksternal.

Pengkategorian tersebut menggunakan Mean dan Standar Deviasi. Menurut Anas Sudjono (2006:186) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam skala yang dimodifikasi seperti pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Kelas Interval

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

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

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:

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

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

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi, Subyek, dan Waktu Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di wilayah Kabupaten Gunung Kidul Daerah Istimewa Yogyakarta. Secara geografi wilayah penelitian berupa daerah perbukitan berbatu, dengan pemukiman yang menyebar di beberapa desa. Selanjutnya ditetapkan lokasi penelitian yang diambil secara proposional yang meliputi berbagai tempat yaitu di alun-alun Wonosari, lapangan Karangmojo, daerah Semanu, dan daerah Playen. Tempat tersebut dipilih berdasarkan informasi tentang lokasi pertandingan atau penyelenggaraan kompetisi sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul, baik kompetisi divisi maupun liga pelajar.

2. Deskripsi Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah orang tua, suporter, dan masyarakat sebagai pelaku sepakbola yang ada di Kabupaten Gunung Kidul. Orang tua yang dijadikan subyek adalah orang dewasa yang sebagai orang tua atau wali dari pemain sepakbola dari klub sepak bola atau SSB. Suporter yang dimaksud adalah orang-orang dengan berbagai usia, jenis kelamin yang menyaksikan dan memberi dukungan terhadap suatu kesebelasan. Sedangkan masyarakat dalam hal ini adalah orang-orang yang berprofesi sebagai pedagang sekitar lapangan/stadion, penjual makanan, tukang parkir, petugas kebersihan yang berada di sekitar lokasi berlangsungnya kompetisi sepakbola. Masing-masing subyek terdiri atas 25 responden sehingga jumlah keseluruhan subyek pada penelitian ini adalah 75 responden.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan bulan Juli tahun 2019. Waktu penelitian cukup lama yaitu tiga bulan, hal ini dikarenakan menyesuaikan dengan waktu pelaksanaan kompetisi sepakbola yang ada di wilayah Kabupaten Gunung Kidul, khususnya di tempat-tempat yang telah ditetapkan. Selain itu, waktu penelitian juga dipilih pada saat-saat responden memiliki waktu luang dan berkenan untuk mengisi angket yang telah ditetapkan. Penentuan waktu ini sangat penting untuk menjamin pengisian angket yang memberikan hasil objektif.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat persepsi sosial dan upaya para orangtua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, tepatnya adalah diskriptif kuantitatif sehingga keadaan obyek akan digambarkan sesuai dengan data yang diperoleh. Data yang diperoleh dinyatakan dalam angka-angka yang dinyatakan dalam persentase, kemudian didiskripsikan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Agar hasil penelitian tergambar dengan jelas maka angka-angka tersebut disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, sehingga dapat juga diperoleh informasi kualitatif. Informasi kualitatif ditemukan pada makna dari data sehingga dalam penyajian dilakukan secara sistematis, supaya diperoleh sajian singkat dan efektif sehingga tidak ditemukan makna ganda.

Untuk mengetahui tingkat persepsi sosial dan upaya para orangtua, supporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* diungkapkan dengan

60 item pertanyaan yang terdiri atas faktor internal sebanyak 36 item pertanyaan dan faktor eksternal sebanyak 24 item pertanyaan. Sebenarnya ada dua variabel yaitu persepsi dan upaya, namun keduanya dipandang sebagai suatu kesatuan yang tidak terpisahkan. Asumsi bahwa seseorang yang memiliki persepsi positif maka juga akan melakukan upaya positif untuk membangun karakter *fairplay*, begitu pula sebaliknya. Pencapaian skor maksimum faktor internal sebesar 180 poin dan pencapaian skor eksternal adalah 120 poin sehingga jumlah skor maksimal sebesar 300 poin. Namun untuk memperoleh analisa dan pemaknaan yang lebih dalam dan lebih rinci maka dilihat skor pada masing-masing komponen. Dan untuk memudahkan pengkategorian maka pada masing-masing faktor tersebut dikonversi ke skala maksimum 300. Konversi ini mengacu pada penetapan kriteria dengan acuan mean ideal.

Rincian komponen pada faktor internal yaitu terdiri dari 6 item pertanyaan untuk mengungkap perasaan, 6 item pertanyaan untuk mengungkap sikap dan kepribadian, 9 item pertanyaan untuk mengungkap keinginan dan harapan, 6 item pertanyaan untuk mengungkap proses belajar, dan 6 item pertanyaan untuk mengungkap minat dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi 9 item pertanyaan untuk mengungkap informasi, 6 item pertanyaan untuk mengungkap bentuk objek dan stimulus, serta 9 item pertanyaan untuk mengungkap keluarga dan lingkungan sosial. Dengan jumlah item pertanyaan sebanyak 60 buah dipandang efektif karena tidak terlalu banyak jumlahnya, dan mewakili indikator yang menggambarkan variabel yang diteliti. Item pertanyaan untuk masing-masing indikator juga bervariasi yaitu mencakup butir pertanyaan positif maupun negatif ,

baik faktor internal maupun pada faktor eksternal. Jumlah pertanyaan negatif sebanyak 7 item yaitu sebesar 12 %, dengan harapan jumlah ini cukup mewakili.

Sebelum data kuantitatif dikumpulkan, dikelompokkan dan diolah dengan rumus-rumus statistik terlebih dahulu ditetapkan kriteria kategori berdasarkan rentang, dan batasan skor yang diperoleh. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan, maka dapat dikonversikan dengan norma tabel kriteria yang ditetapkan. Nilai Mean dan Standar Deviasi untuk menentukan kategori yang digunakan adalah Mean Ideal (Mi) dan Standar Deviasi Ideal (SDi), dengan rumus berikut dan diperoleh kategori pada tabel 6.

$$Mi = \frac{(\text{skor maksimum} \times \text{jumlah soal}) + (\text{skor minimum} \times \text{jumlah soal})}{2} = \frac{5 \times 60 + 1 \times 60}{2} = 180$$

$$SD = \frac{(\text{skor maksimum} \times \text{jumlah soal}) - (\text{skor minimum} \times \text{jumlah soal})}{6} = \frac{5 \times 60 - 1 \times 60}{6} = 40$$

Tabel 6. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi sosial dan upaya para orangtua, supporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul.

Formula	Batasan	Rentang	Kategori
$X \leq M - 1,5 SD$ Ke Bawah	$X < 120$	< 120	Sangat rendah
$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	$120 \leq X < 160$	120 – 159	Rendah
$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	$160 \leq X < 200$	160 – 199	Sedang
$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	$200 \leq X < 240$	200 – 239	Tinggi
$X \geq M + 1,5 SD$ Ke Atas	$X \geq 240$	≥ 240	Sangat tinggi

Keterangan :

X : Jumlah skor subyek

M : Mean Ideal

SD : Standar Deviasi

Berdasarkan kategori tersebut, selanjutnya data hasil penelitian akan dideskripsikan secara keseluruhan berdasarkan dari tanggapan subyek penelitian.

Data hasil penelitian memuat tiga komponen pelaku sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul yaitu persepsi sosial orang tua, suporter, dan masyarakat.

Hasil persepsi sosial dan upaya para orang tua, supporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul diperoleh dari 75 responden dengan masing-masing subjek memiliki 25 responden. Berdasarkan hasil perhitungan skor diperoleh nilai maksimum sebesar 260 dan nilai minimum 186. Rerata diperoleh 227,2 dan standar deviasi 14,63. *Median* diperoleh 230,00 dan *modus* 230,00. Mengacu pada kategorisasi kecenderungan yang telah dihitung sebelumnya, maka distribusi frekuensi persepsi sosial dan upaya para orangtua, supporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul dapat diketahui.

Hasil rekapitulasi distribusi frekuensi persepsi sosial dan upaya para orangtua, supporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Gunung Kidul termasuk pada kategori sedang sebesar 5%, kategori tinggi sebesar 85 % dan kategori sangat tinggi sebesar 9% . Secara lebih rinci dapat dijelaskan persepsi untuk masing-masing subyek meliputi masyarakat, suporter dan orang tua seperti tabel 4. Pada tabel terlihat bahwa persepsi masyarakat berada pada kategori tinggi sebesar 84 % dan sangat tinggi sebesar 16 %. Persepsi sosial suporter berada pada kategori rendah sebesar 16%, kategori tinggi sebesar 76% , dan kategori sangat tinggi sebesar 8%. Adapun persepsi orang tua berada pada kategori tinggi sebesar 96%, dan kategori sangat tinggi sebesar 4 %.

Tabel 7. Rekapitulasi Kategori Subyek Pelaku Sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul

Kategori	Subyek			
	Masyarakat	Supporter	orang tua	Total
Sangat rendah	0%	0%	0%	0%
Rendah	0%	0%	0%	0%
Sedang	0%	16%	0%	5%
Tinggi	84%	76%	96%	85%
Sangat tinggi	16%	8%	4%	9%
Jumlah	100%	100%	100%	100%

Selanjutnya untuk melihat secara lebih rinci dan berdasarkan faktor internal dan eksternalnya, maka data kuantitatif dikumpulkan, dikelompokkan dan diolah dengan rumus-rumus statistik terlebih dahulu dan ditetapkannya kriteria kategori berdasarkan pada rentang, dan batasan skor yang diperoleh. Berdasarkan mean ideal maka ditetapkan batas-batas kategori berdasarkan faktor internal sebagai berikut.

Tabel 8. Penghitungan Normatif Kategorisasi Berdasarkan Skor Faktor Internal

Formula	Batasan	Rentang	Kategori
$X \leq M - 1,5 SD$ Ke Bawah	$X < 72$	< 72	Sangat rendah
$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	$72 \leq X < 95$	$72 - 95$	Rendah
$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	$96 \leq X < 119$	$96 - 119$	Sedang
$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	$120 \leq X < 143$	$120 - 143$	Tinggi
$X \geq M + 1,5 SD$ Ke Atas	$X \geq 144$	≥ 144	Sangat tinggi

Keterangan :

X : Jumlah skor subyek

M : Mean Ideal

SD : Standar Deviasi

Selain faktor internal, selanjutnya berdasarkan mean ideal maka dapat ditetapkan batas-batas kategori berdasarkan faktor eksternal yaitu sebagai berikut.

Tabel 9. Penghitungan Normatif Kategorisasi Berdasarkan Skor Faktor Eksternal

Formula	Batasan	Rentang	Kategori
$X \leq M - 1,5 SD$ Ke Bawah	$X < 48$	< 48	Sangat rendah
$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	$48 \leq X < 63$	48 – 63	Rendah
$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	$64 \leq X < 79$	64 – 79	Sedang
$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	$80 \leq X < 95$	80 – 95	Tinggi
$X \geq M + 1,5 SD$ Ke Atas	$X \geq 95$	≥ 95	Sangat tinggi

Distribusi frekuensi persepsi sosial para pelaku sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul dipengaruhi oleh faktor internal pada kategori sedang sebesar 8%, kategori tinggi sebesar 64 %, dan kategori sangat tinggi 28%. Adapun pengaruh faktor eksternal dalam kategori sedang sebesar 3%, kategori tinggi sebesar 44 % , dan kategori sangat tinggi sebesar 53 %. Secara lebih rinci dapat dijelaskan persepsi untuk masing-masing subyek meliputi masyarakat, supporter dan orang tua seperti tabel 8.

Tabel 10. Distribusi Kategori Berdasarkan Faktor Internal dan eksternal Pelaku Sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul

Faktor	Kategori	Masyarakat	Supporter	orang tua	Total
In Ter Nal	sangat rendah	0%	0%	0%	0%
	Rendah	0%	0%	0%	0%
	Sedang	0%	24%	0%	8%
	Tinggi	20%	72%	100%	64%
	sangat tinggi	80%	4%	0%	28%
Eks Ter Nal	sangat rendah	0%	0%	0%	0%
	Rendah	0%	0%	0%	0%
	Sedang	0%	8%	0%	3%
	Tinggi	56%	52%	24%	44%
	sangat tinggi	44%	40%	76%	53%

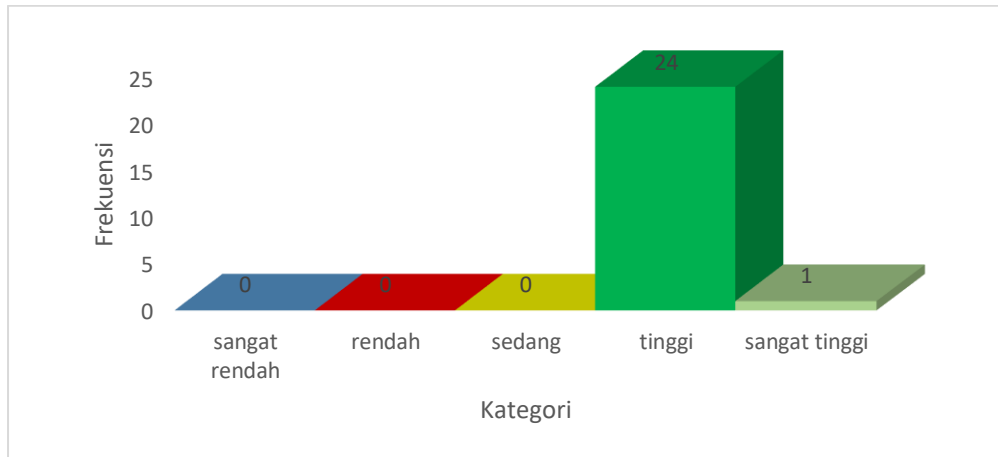
Tingkat persepsi sosial dan upaya membangun karakter *fairplay* pelaku olahraga sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul didasarkan dari subyek yang terdiri dari orang tua, suporter dan masyarakat. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh, secara rinci untuk masing-masing subyek dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Persepsi Orang Tua

Tingkat persepsi sosial dan upaya orang tua diperoleh dari data hasil angket yang diberikan pada orang tua atau wali dari pemain sepakbola yang mengikuti kompetisi Liga Pelajar atau Devisi pertandingan sepak bola di Kabupaten Gunung Kidul sebanyak 25 orang. Responden yang diharapkan dapat mewakili orang tua ditentukan berdasarkan informasi yaitu yang mewakili orangtua dari pemain SSB, pemain LIGA atau Devisi sepakbola. Berdasarkan hasil angket, diperoleh informasi bahwa persepsi sosial orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola pada kategori tinggi sebesar 96 % dan pada kategori sangat tinggi sebesar 4 %. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa, faktor internal dan eksternal sangat mempengaruhi persepsi sosial orang tua.

Pengaruh faktor internal sebanyak 25 responden atau sebesar 100 % memiliki tingkat persepsi tinggi. Sedangkan pengaruh faktor eksternal yaitu sebanyak 6 responden atau 24 % memiliki persepsi tinggi dan sebanyak 19 responden atau 76% memiliki persepsi sangat tinggi. Berdasarkan data tersebut diperoleh informasi bahwa orang tua di Kabupaten Gunung Kidul memiliki persepsi

tinggi dan sangat tinggi terhadap peran dan upaya membangun karakter *fairplay* di dalam sepakbola.

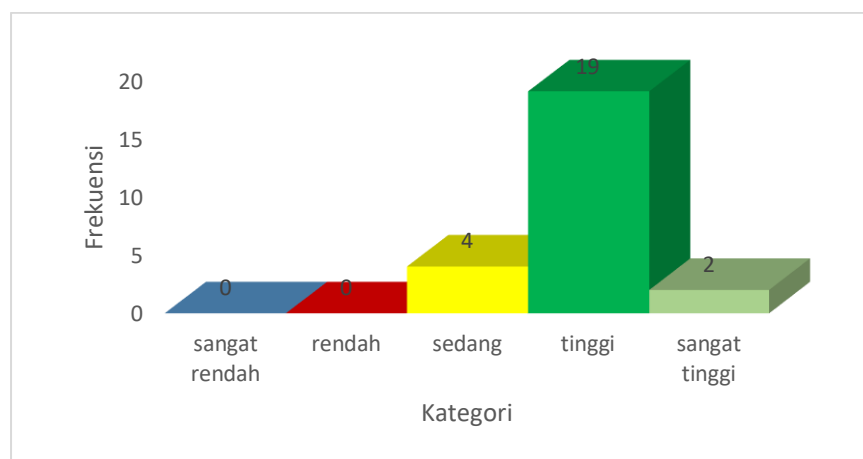


Gambar 4. Histogram Persepsi Sosial Orang Tua di Kabupaten Gunung Kidul Untuk Membangun Karakter *Fairplay*

2. Persepsi Sosial Suporter

Tingkat persepsi sosial suporter diperoleh dari hasil angket yang diberikan pada suporter dari kesebelasan yang mengikuti pertandingan sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul sebanyak 25 orang. Responden yang diharapkan dapat mewakili suporter ditentukan berdasarkan informasi yaitu suporter dari SSB atau kesebelasan lokal misalnya suporter SSB Handayani, SSB Tunas Timur, dsb. Berdasarkan hasil angket diperoleh informasi bahwa persepsi sosial suporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola pada kategori sedang sebesar 16 %, pada kategori tinggi sebesar 76 % dan pada kategori sangat tinggi sebesar 8 %. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa, faktor internal dan eksternal sangat mempengaruhi persepsi sosial suporter. Pengaruh faktor internal sebanyak 6 responden atau sebesar 24 % memiliki tingkat persepsi sedang, sebanyak 18 responden atau 72% memiliki

tingkat persepsi tinggi, 1 responden atau sebesar 4 % memiliki tingkat persepsi sangat tinggi. Sedangkan pengaruh faktor eksternal yaitu sebanyak 2 responden atau 8 % memiliki persepsi tinggi, sebanyak 13 responden atau 52 % memiliki persepsi tinggi dan sebanyak 10 responden atau 40% memiliki persepsi sangat tinggi. Berdasarkan data tersebut diperoleh informasi bahwa suporter di Kabupaten Gunung Kidul memiliki persepsi tingkat pada kategori sedang, tinggi dan sangat tinggi terhadap peran dan upaya membangun karakter *fairplay* di dalam sepakbola.

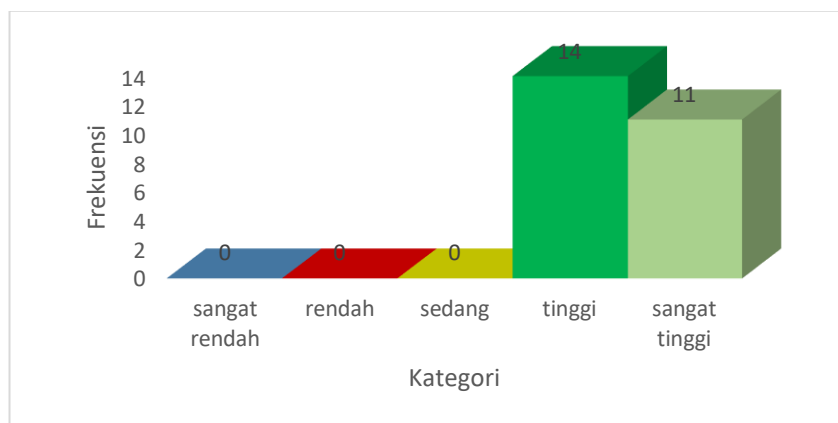


Gambar 5. Histogram Persepsi Sosial Suporter di Kabupaten Gunung Kidul Untuk Membangun Karakter *Fairplay*

3. Persepsi Sosial Masyarakat

Tingkat persepsi sosial masyarakat diperoleh dari hasil angket yang diberikan pada masyarakat yang berada disekitar tempat pertandingan sepak bola di Kabupaten Gunung Kidul sebanyak 25 orang. Responden yang diharapkan dapat mewakili masyarakat ditentukan berdasarkan informasi yaitu yang mewakili pedagang asongan, pemilik warung, tukang parkir, dan

penduduk di sekitar tempat pertandingan sepakbola. Berdasarkan hasil angket diperoleh informasi bahwa persepsi sosial masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola pada kategori tinggi sebesar 56 % dan pada kategori sangat tinggi sebesar 44 %. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa, faktor internal dan eksternal sangat mempengaruhi persepsi sosial masyarakat. Pengaruh faktor internal sebanyak 21 responden atau sebesar 84 % memiliki tingkat persepsi tinggi, 4 responden atau sebesar 16 % memiliki tingkat persepsi sangat tinggi. Sedangkan pengaruh faktor eksternal yaitu sebanyak 5 responden atau 20 % memiliki persepsi tinggi dan sebanyak 20 responden atau 80% memiliki persepsi sangat tinggi. Berdasarkan data tersebut diperoleh informasi bahwa masyarakat di Kabupaten Gunung Kidul memiliki persepsi tinggi dan sangat tinggi terhadap peran dan upaya membangun karakter *fairplay di* dalam sepakbola.



Gambar 6. Histogram Persepsi Sosial Masyarakat di Kabupaten Gunung Kidul Untuk Membangun Karakter *Fairplay*

Dengan demikian persepsi sosial dan upaya orang tua, suporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul termasuk pada kategori tinggi dan sangat tinggi.

4. Upaya Orang Tua, Suporter, dan Masyarakat

Berdasarkan hasil angket orang tua, suporter, dan masyarakat pada masing-masing butir pertanyaan pada angket yang diberikan selanjutnya dilakukan pencermatan secara mendalam. Pencermatan mendalam dimaksudkan untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci terhadap upaya-upaya yang dilakukan orang tua, suporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, upaya yang dilakukan orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul sebagai berikut:

- a. Mengajarkan kepada atlet untuk tidak acuh kepada pemain lain yang mengalami cedera.
- b. Berdiskusi membahas nilai-nilai dan sikap *fairplay* dalam olahraga dengan orang lain.
- c. Memberikan motivasi kepada atlet selalu semangat menunjukkan sikap *fairplay* saat bertanding.
- d. Tidak pernah memaksa minat atlet dalam menentukan olahraga yang akan ditekuninya.
- e. Selalu mengaplikasikan informasi yang baik kepada atlet agar dapat membiasakan diri untuk selalu berfikir positif dalam *fairplay*.

- f. Berusaha memberikan menciptakan lingkungan yang positif saat latihan dapat mempengaruhi sikap *fairplay* atlet.
- g. Memantau perkembangan anak saat di lapangan maupun di luar lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, upaya yang dilakukan suporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul sebagai berikut:

- a. Berdiskusi dan tanya jawab membahas nilai-nilai *fairplay* dalam olahraga dengan orang lain.
- b. Menunjukkan kecintaan bersikap *fairplay* dalam tim seperti tanggungjawab sangat diperlukan dalam tim.
- c. Mengelola informasi tentang batasan-batasan bersikap *fairplay* agar orang lain terbiasa melakukan hal baik saat di dalam lapangan maupun di luar lapangan.
- d. Berusaha menciptakan iklim yang kondusif di lingkungan sekitar tempat berolahraga.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, upaya yang dilakukan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul sebagai berikut:

- a. Berdiskusi dan tanya jawab membahas nilai-nilai *fairplay* dalam olahraga dengan orang lain.
- b. Mengelola informasi tentang batasan-batasan bersikap *fairplay*.
- c. Mengaplikasikan informasi kaidah-kaidah *fairplay* kepada atlet.

- d. Dukungan dari masyarakat sangat mempengaruhi sikap fairplay bagi pemain saat di lapangan.
- e. Berusaha menciptakan iklim yang kondusif di lingkungan sekitar tempat berolahraga.

Data persepsi pelaku olahraga dengan subyek orang tua, suporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11. Hasil penelitian terhadap faktor-faktor internal dan eksternal yang berperan terhadap persepsi pelaku sepakbola dapat dilihat pada lampiran 12 dan lampiran 13. Sedangkan hasil diskripsi statistik hasil penelitian untuk masing-masing subyek dan hasil rekapitulasi, berdasarkan ukuran pemusatan data, dapat dilihat di lampiran 14.

C. Pembahasan

Persepsi sosial merupakan bagian peristiwa kejiwaan seseorang dalam merespon stimulus dalam lingkungan sosialnya yang direfleksikan dalam perilaku dan aktivitasnya. Peristiwa kejiwaan seseorang meliputi kemampuan menerima stimulus dari luar, dan kemampuan untuk melahirkan apa yang terjadi dalam jiwanya. Oleh karena itu, persepsi sosial seseorang menggambarkan tentang apa yang diketahui, kemampuan menginterpretasi dan mengevaluasi terhadap sesuatu yang dipersepsi. Kemampuan tersebut berhubungan dengan pengenalan (kognisi), perasaan (emosi) dan motif (konasi). Seperti kita ketahui bahwa manusia tidak akan dapat lepas dari lingkungannya, oleh karena itu ia akan selalu menerima rangsang atau stimulus dari lingkungan sosialnya. Oleh karena itu persepsi dan upaya orang

tua, suporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola juga sangat dipengaruhi lingkungannya.

Dengan demikian, persepsi sosial dan upaya para orang tua, suporter dan masyarakat terhadap karakter *fairplay* dalam sepakbola merupakan proses diterimanya stimulus dan pengaruh lingkungan melalui alat indera yaitu mata, telinga, hidung, telinga, dsb. Oleh karena itu, tindakan orang tua, suporter, dan masyarakat terhadap upaya membangun karakter *fairplay* dalam sepak bola akan dipengaruhi oleh persepsinya. Selain itu, persepsi seseorang tidak hanya ditentukan oleh stimulus yang diterima melalui panca indera, melainkan lebih banyak ditentukan oleh diri individu sendiri. Jadi persepsi merupakan aktivitas yang integrated dalam diri individu yang meliputi adanya perasaan, pengalaman-pengalaman dan kemampuan berpikir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat persepsi sosial dan upaya orang tua, suporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola Kabupaten Gunung Kidul. Terdapat dua hal yang diungkap dalam penelitian ini yaitu persepsi dan upaya untuk membangun karakter *failplay*. Namun pada hakekatnya dua hal tersebut merupakan suatu kesatuan karena jika seseorang memiliki persepsi positif maka ia juga akan melakukan upaya yang positif, begitu pula sebaliknya. Dapat diasumsikan bahwa seseorang pelaku olahraga sepakbola yang memiliki persepsi positif terhadap karakter *fairplay*, maka ia akan melakukan upaya-upaya positif internal dan eksternal membangun karakter *fairplay*, dan begitu pula sebaliknya. Selanjutnya hasil skor persepsi dan upaya pelaku sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul dikelompokkan dalam dua faktor yaitu internal dan

eksternal. Faktor internal meliputi perasaan, sikap dan kepribadian, keinginan dan harapan, proses belajar, minat dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi informasi, bentuk objek dan stimulus, keluarga dan lingkungan sosial. Rekapitulasi ukuran pemusatan data seperti tabel 10.

Tabel 11. Rekapitulasi Ukuran Pemusatan Persepsi Sosial Pelaku Sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul

No	Uraian	Faktor Internal	Faktor Eksternal	Skor Total
1	Nilai Maksimal	180,00	120,00	300,00
2	Skor Minimum	112,00	74,00	186,00
3	Skor Maksimum	157,00	107,00	260,00
4	Average	133,95	96,07	230,01
5	Modus	139,00	98,00	239,00
6	Median	135,00	97,00	232,00
7	Std. Deviation	7,76	6,67	12,91

Berdasarkan data ukuran pemusatan persepsi sosial pelaku sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul tersebut penyebaran datanya merata berdasarkan faktor internal dan eksternal hal ini sesuai pendapat Miftah Toha (2003: 154). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor tingkat persepsi sosial dan persentase capaian skor internal yaitu sebesar 133,95 atau (74%) lebih rendah dari faktor internal sebesar 96,07 atau 80 %. Sedangkan modus data persepsi sosial semuanya di atas rata-rata dan di atas median. Hal tersebut menunjukkan bahwa penyebaran data dilihat dari modus banyak di atas median atau berada pada kelompok atas. Berdasarkan nilai simpangan baku data tersebut cukup menyebar hal tersebut terlihat dari faktor internal sebesar 7,76, faktor eksternal sebesar 6,67 dan skor total sebesar 12,91.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor eksternal berpengaruh terhadap persepsi seseorang, karena kehidupan individu tidak dapat lepas dari

lingkungannya, hal ini sesuai pendapat Bimo Walgito (2010: 99) bahwa kehidupan individu tidak dapat lepas dari lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya. Bahkan sejak individu dilahirkan, sejak itu pula individu menerima stimulus dari luar dirinya. Dijelaskan lebih lanjut bahwa faktor-faktor yang berperan dalam persepsi yaitu objek yang dipersepsi, alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf serta perhatian individu tersebut. Dengan demikian implikasinya bahwa persepsi dan upaya membangun karakter *fairplay* para pelaku sepak bola di Kabupaten Gunung Kidul berdasarkan ukuran pemusatan data cukup bervariasi berdasarkan nilai rata-rata, median, modus dan simpangan baku.

Namun berdasarkan sebaran data menunjukkan bahwa, simpangan baku skor faktor internal sebesar 7,76 lebih besar dari simpangan baku skor faktor eksternal sebesar 6,67. Hal ini memberikan makna bahwa tingkat persepsi seseorang lebih bervariasi cenderung dipengaruhi oleh faktor internal dari pada faktor eksternal. Selain itu dilihat dari rentang data faktor internal sebesar 45 atau 25 % dari skor maksimum, dan faktor eksternal sebesar 33 atau 28% dari skor maksimum. Berdasarkan ukuran rentang data tersebut terlihat bahwa persepsi sosial pelaku sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul dapat dikatakan memiliki jarak yang lebar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan di atas, selanjutnya akan dibahas persepsi masing-masing pelaku olahraga dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul adalah sebagai berikut:

1. Persepsi Orang Tua

Berdasarkan hasil konversi norma penilaian persepsi orang tua yang sudah dideskripsikan, menjelaskan bahwa 24 orang orang tua (96%) masuk dalam

kategori tinggi, 1 orang tua (4%) masuk dalam kategori sangat tinggi dan tidak ada orang tua yang masuk dalam kategori sangat rendah, rendah, dan sedang. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa persepsi sosial orangtua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul masuk dalam kategori tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat Severe (2010:3-13) bahwa orang tua baik akan bersikap terbuka, kooperatif, demokratis. Orang tua harus menjelaskan apa yang diinginkan, apa yang dibutuhkan dan menyelaraskan dengan apa yang dimiliki orang tua, Selanjutnya secara lebih rinci dilihat ukuran penyebaran dan pemusatan data seperti terlihat pada tabel 12.

Tabel 12. Rekapitulasi Ukuran Pemusatan Persepsi Sosial Orang Tua di Kabupaten Gunung Kidul

No	Uraian	Skor Total	Internal	Eksternal
1	Nilai Maksimum	300,00	180,00	120,00
2	Skor Minimum	217,00	126,00	89,00
3	Skor Maksimum	241,00	143,00	107,00
4	Average	230,56	133,20	97,36
5	Modus	233,00	133,00	97,00
6	Median	231,00	133,00	97,00
7	Std. Deviation	6,13	4,71	3,65

Berdasarkan ukuran pemusatan dan sebaran data di atas terlihat bahwa, persepsi sosial dan upaya orang tua dalam membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul cukup bervariasi.

2. Persepsi Suporter

Berdasarkan hasil konversi norma penilaian persepsi supporter yang sudah dideskripsikan, menjelaskan bahwa 4 orang supporter (16%) masuk dalam kategori yang sedang, 19 orang supporter (76%) masuk dalam kategori tinggi, 2

orang supporter (8%) masuk dalam kategori sangat tinggi. Tidak ada supporter yang masuk dalam kategori sangat rendah dan rendah. Berdasarkan penyebaran data tersebut nampak heterogen, hal ini dipengaruhi oleh kejiwaan sporter yang masih labil dan pengaruh jiwa atraktif. Adanya tingkat persepsi yang sedang dimungkinkan adanya minat yang sama dan sikap fanatik yang berlebihan terhadap timnya, hal ini sesuai pendapat Bimo Walgito, (2010:11). Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa persepsi sosial supporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul masuk dalam kategori tinggi.

Tabel 13. Rekapitulasi Ukuran Pemusatan Persepsi Sosial Suporter di Kabupaten Gunung Kidul

No	Uraian	Skor Total	Internal	Eksternal
1	Nilai Maksimum	300,00	180,00	120,00
2	Skor Minimum	186,00	112,00	74,00
3	Skor Maksimum	260,00	157,00	107,00
4	Average	221,32	130,12	91,20
5	Modus	199,00	119,00	96,00
6	Median	224,00	132,00	92,00
7	Std. Deviation	16,75	10,20	8,18

Berdasarkan ukuran pemusatan dan sebaran data di atas terlihat bahwa, persepsi sosial dan upaya suporter dalam membangun karakter *fairplay* dalam sepak bola di Kabupaten Gunung Kidul cukup bervariasi.

3. Persepsi Masyarakat

Berdasarkan hasil konversi norma penilaian persepsi masyarakat yang sudah dideskripsikan, menjelaskan bahwa 14 orang masyarakat (56%) masuk sepskategori tinggi, 11 orang masyarakat (44%) masuk dalam kategori sangat tinggi dan tidak ada masyarakat yang masuk dalam kategori sedang, rendah, dan

sangat rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat persepsi masyarakat pada kategori tinggi dan sangat tinggi hal ini karena masyarakat sebagai kesatuan sosial yang mempunyai kepentingan bersama, saling tergantung, dan memiliki norma-norma yang selalu dijaga, hal ini sesuai pendapat Linton (Sumaatmadja, 2001: 47). Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa persepsi sosial masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul masuk dalam kategori tinggi.

Tabel 14. Rekapitulasi Ukuran Pemusatan Persepsi Sosial Masyarakat di Kabupaten Gunung Kidul

No	Uraian	Skor Total	Internal	Eksternal
1	Nilai Maksimum	300,00	180,00	120,00
2	Skor Minimum	219,00	128,00	88,00
3	Skor Maksimum	247,00	147,00	104,00
4	Average	238,16	138,52	99,64
5	Modus	239,00	139,00	100,00
6	Median	239,00	139,00	101,00
7	Std. Deviation	6,90	4,69	4,13

Berdasarkan ukuran pemusatan dan sebaran data di atas terlihat bahwa, persepsi sosial dan masyarakat dalam membangun karakter *fairplay* dalam sepak bola di Kabupaten Gunung Kidul cukup bervariasi.

4. Upaya Orang Tua, suporter, dan masyarakat

Pertama, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, upaya yang dilakukan orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul dilakukan dengan mengajarkan pada atlet untuk tidak acuh pada pemain lain yang cedera, berdiskusi membahas nilai-nilai dan sikap karakter *fairplay*, memotivasi atlet, mengaplikasikan informasi yang baik, menciptakan lingkungan kondusif.

Kedua, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, upaya yang dilakukan suporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul dilakukan dengan berdiskusi dan tanya jawab membahas batasan-batasan, nilai-nilai *fair play*, menunjukkan kecintaan dan tanggungjawab dalam tim dalam bentuk *fairplay*, mencari dan mengelola informasi tentang kaidah-kaidah *fairplay*, berusaha menciptakan iklim kondusif di lingkungan tempat berolahraga. Dibandingkan orang tua dan masyarakat, suporter memiliki kategori paling rendah dalam upaya membangun karakter *fairplay*, oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan preventif.

Ketiga, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, upaya yang dilakukan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul dilakukan dengan memberikan dukungan kepada pemain untuk bersikap *fairplay*, berdiskusi dan melakukan tanya jawab terkait dengan nilai-nilai *fairplay*, mengelola informasi tentang batasan-batasan sikap *fairplay*, berusaha menciptakan lingkungan kondusif di lingkungan sekitar tempat berolahraga.

Berdasarkan data persepsi sosial dan upaya pelaku sepakbola untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul pada tingkat kategori tinggi dan sangat tinggi. Selain itu dilihat dari ukuran pemusatan dan sebaran data pada semua subyek penelitian diperoleh data yang cukup bervariasi. Hal ini sesuai pendapat Lutan (2003:95) bahwa, *fairplay* dalam olahraga maupun dalam kehidupan sehari-hari memang mudah diucapkan, tetapi cukup sukar dilakukan. Namun asumsi yang perlu dipegang teguh adalah bahwa *fairplay*

dapat dididik/atau dibiasakan yaitu dengan selalu menerapkan nilai moral dan prinsip agar menjadi kebiasaan

Namun demikian, subyek yang mendesak untuk mendapat perhatian dan diberikan tindakan dalam rangka membangun karakter *fairplay* dalam sepak bola di Kabupaten Gunung Kidul adalah suporter. Berdasarkan data terlihat bahwa tingkat persepsi sosial suporter berada pada posisi paling rendah dengan skor rata-rata 221,32 dibandingkan orang tua dengan skor 230,56 dan masyarakat dengan skor 238,16. Selain itu dilihat dari penyebaran data berdasarkan nilai deviasi standar, persepsi sosial suporter memiliki nilai terbesar yaitu sebesar 16,75 sedangkan persepsi orang tua sebesar 6,13 dan masyarakat sebesar 6,90. Kondisi ini sangat mungkin terjadi karena suporter adalah subyek yang sangat heterogen dilihat dari latar belakang pendidikan, umur, tingkat ekonomi, maupun karakter individu. Hal ini sesuai pendapat Rusli (2003: 101-111) bahwa olahragawan harus memiliki itikat yang berisi pertimbangan moral untuk memikirkan bagaimana bertindak dan bersikap untuk diri sendiri dan terhadap orang lain, baik dalam pertandingan maupun di luar pertandingan.

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa, persepsi sosial dan upaya para orang tua, suporter dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul dalam tingkat kategori tinggi dan sangat tinggi. Namun demikian, persepsi sosial suporter perlu mendapat perhatian. Tindakan *preventif* perlu dilakukan untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Tingkat persepsi sosial orang tua untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul termasuk dalam kategori sangat tinggi. Secara rinci, yaitu sebanyak 0 responden (0%) mempunyai persepsi sangat rendah, 0 responden (0%) mempunyai persepsi rendah, 0 responden (0%) mempunyai persepsi sedang, 1 responden (4%) mempunyai persepsi tinggi, dan 24 responden (96%) mempunyai persepsi sangat tinggi.
2. Tingkat persepsi sosial suporter untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul termasuk dalam kategori tinggi. Secara rinci, yaitu sebanyak 0 responden (0%) mempunyai persepsi sangat rendah, 0 responden (0%) mempunyai persepsi rendah, 4 responden (16%) mempunyai persepsi sedang, 19 responden (76%) mempunyai persepsi tinggi, dan 2 responden (8%) mempunyai persepsi sangat tinggi.
3. Tingkat persepsi sosial masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul termasuk dalam kategori sangat tinggi. Secara rinci, yaitu sebanyak 0 responden (0%) mempunyai persepsi sangat rendah, 0 responden (0%) mempunyai persepsi rendah, 0 responden (0%) mempunyai persepsi sedang, 14 responden (56%) mempunyai persepsi tinggi, dan 11 responden (44%) mempunyai persepsi sangat tinggi.

4. Upaya yang dilakukan orang tua, suporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul yaitu terkait dengan sikap dan kepribadian, keinginan dan harapan, proses belajar, minat dan motivasi.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas dapat dikemukakan implikasi penelitian sebagai berikut;

1. Teori

Fakta yang terkumpul berupa data-data dari pelaku olahraga (orang tua, suporter, masyarakat) sebagai subyek penelitian, ternyata persepsi sosial dan upaya para pelaku olahraga untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul adalah tinggi. Faktor yang lebih di prioritaskan dari ketiga pelaku tersebut adalah suporter. Dikarenakan dalam data suporter terdapat beberapa responden yang memiliki kategori sedang. 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, suporter, dan masyarakat untuk membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul adalah tinggi, dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi para pelaku olahraga khususnya sepakbola, agar dapat ikut membangun

karakter *fairplay*. Dengan demikian, diharapkan seluruh pelaku olahraga mampu ikut serta dalam membangun karakter *fairplay* demi kemajuan olahraga sepakbola di kabupaten Gunung Kidul.

C. Saran-Saran

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

1. Orang tua atlet sepakbola yang ada di Kabupaten Gunung Kidul hendaknya mencari informasi apa yang dimaksud dengan karakter *fairplay*. Sehingga apabila para orang tua memahami karakter *fairplay* dan manfaatnya maka orang tua bisa saja menjadi pihak yang ikut serta dalam penanaman karakter *fairplay* selain pelatihnya.
2. Suporter sepakbola yang ada di Kabupaten Gunung Kidul hendaknya sering mengadakan pertemuan antar suporter sepakbola. Diskusi dan sosialisasi terkait pentingnya karakter *fairplay* dalam olahraga sepakbola. Dikarenakan tidak hanya pemain saja yang harus ditanamkan karakter *fairplay*, melainkan suporter juga harus memahami dan menerapkan karakter *fairplay* agar tidak mengganggu atau merugikan pihak-pihak penyelenggara pertandingan.
3. Masyarakat yang ada di Kabupaten Gunung Kidul disarankan ikut membangun karakter *fairplay* guna menciptakan suasana yang aman, damai, dan kondusif pada saat berjalannya suatu perlombaan.

DAFTAR PUSTAKA

-, (2019). *Nyaris tawur, suporter bola dibubarkan polisi*, gunungkidul.sorot.co. diambil pada tanggal 24 April 2019 dari <http://gunungkidul.sorot.co/berita-98680-nyaris-tawur-suporter-bola-dibubarkan-polisi>
- Agustian, A. G. (2001). *Rahasia sukses membangun kecerdasan emosi dan spiritual– ESQ*, Jakarta: Penerbit Arga.
- Ahmadi, A. dan Cholid, N. (2013). *Metodologi penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ahmadi, A. (2003). *Ilmu pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arif Mifta, H. (2018). *Membangun industri sepakbola indonesia yang humanis*, Artikel. Diambil pada tanggal 5 Mei 2019 dari <https://www.kompasiana.com/arifmefthidayat/5a948dabf133>
- Depdiknas. (2005). *Undang-Undang RI Nomor 3, Tahun 2005, tentang Sistem Keolahragaan Nasional*.
- Desmita. (2015). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fauzi, I. (2012). *Pemahaman guru terhadap pendidikan karakter dan implementasinya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk instrumen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Handoko, A. (2008). *Sepakbola tanpa batas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Herwin. (2013). *Optimalisasi pembentuk karakter dan fairplay melalui pembinaan olahraga prestasi*. Yogyakarta: FIK UNY
- Irianto, Djoko Pekik. (2002). *Dasar kepelatihan*. Yogyakarta: Surat Perjanjian Pelaksanaan Penulisan Diktat.
- Irianto, S. (2010). *Pedoman tes kecakapan “David Lee” untuk sekolah sepakbola (SSB) kelompok umur 14-15 tahun*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Lutan, R. (2003). *Olahraga dan etika fairplay*. Jakarta: Direktorat Pemberdayaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Olahraga Direktorat Jendral Olahraga Departemen Pendidikan Nasional.
- Luxbacher. J.A. (2012). *Sepakbola: langkah-langkah menuju sukses*. Edisi terjemahan, Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyasa. E. (2013). *Manajemen pendidikan karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana S.S. (2005). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nugraha, A. C. (2016). *Mahir sepakbola*. Bandung: Nuansa.

- Pandjaitan, H. I. P. (2011). *Kedaulatan negara vs kedaulatan FIFA*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Purwanto, A, Erwan dan Sulistyastuti, D.R.. (2011). *Metode penelitian kuantitatif untuk administrasi publik dan masalah-masalah sosial*. Yogyakarta: Gava Media.
- Robbins, S. P. (1996). *Perilaku organisasi: konsep, kontroversi, aplikasi. edisi bahasa indonesia*. Jakarta : PT. Prenhalindo.
- Samani. M. & Hariyanto. (2012). *Konsep dan model pendidikan karakter*. Bandung: Remaja Roeskarya.
- Santoso.S. (2014). *Teori-teori psikologi sosial*. Bandung: PT Refika Aditama
- Severe.S. (2000). *Bagaimana bersikap pada anak agar anak bersikap baik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Siti, N. (2013). *Persepsi orang tua terhadap pentingnya pendidikan bagi anak*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sugiharto, W. (24 Juni 2015). *Pengembangan model “fairplay award” olahraga sepakbola*, Artikel. Diambil pada tanggal 20 September 2019 dari <https://www.kompasiana.com/restuwahid/55188796813311ff689de7d1>
- Sugihartono, et al (2013). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sudjono, A. (2006). *Pengantar statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumaatmadja. (2001). *Aparatur desa/pemerintahan*. Bandung: Alfabeta.
- Soekanto, S. (2004). *Sosiologi keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syarifudin. (2009). *Buku ajar ilmu kesehatan masyarakat untuk mahasiswa kebidanan*. Jakarta: CV Trans Info Media
- Thoha, Miftah. (2003). *Perilaku organisasi konsep dasar dan aplikasinya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Walgito. B. (2010). *Pengantar psikologi umum*. Yogyakarta: ANDI.
- Yudo, E. (2015). *Perilaku suporter sepakbola sebagai bentuk konflik sosial (studi kasus suporter sepakbola ppsis semarang)*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Yusuf, A. M. (2015). *Metode penelitian kuantitatif,kualitatif & penelitian gabungan*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS



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

Nomor : 62/PGSD Penjas/IV/2019
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

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

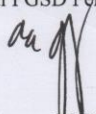
Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Riski Baskoro Aji
NIM : 16604221091
Judul Skripsi : Persepsi Sosial Dan Upaya Para Orang Tua, Suporter, Dan Masyarakat Untuk Membangun Karakter *Fairplay* Dalam Sepakbola Di Kabupaten Gunung Kidul

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
Kaprosdi PGSD Penjas.


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

Tembuan :
1. Prodi
2. Ybs

Lampiran 2. 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,

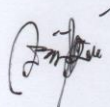
Sebagai salah satu syarat pembuatan Tugas Akhir Skripsi, bersama ini saya :

Nama : Riski Baskoro Aji
NIM : 16604221091
Judul TA : Persepsi Sosial dan Upaya Para Orangtua, Suporter dan Masyarakat untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul

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

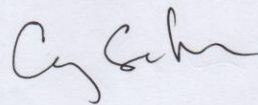
Demikian permohonan saya sampaikan, atas bantuan dan kesediaan bapak saya mengucapkan terima kasih.

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 : Riski Baskoro Aji

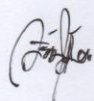
NIM : 16604221091

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

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

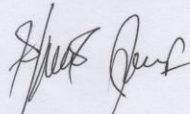
Demikian permohonan saya sampaikan, atas bantuan dan kesediaan bapak saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Pembimbing



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

Expert Judgement



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

Lampiran 3. 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 : Riski Baskoro Aji
NIM : 16604221091
Program Studi : PGSD PENJAS
Judul TA : Persepsi Sosial dan Upaya Para Orangtua, Suporter dan Masyarakat
untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten
Gunung Kidul

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA tersebut dapat dinyatakan

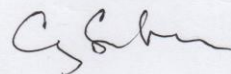
- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

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 : Riski Baskoro Aji

NIM : 16604221091

Program Studi : PGSD PENJAS

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

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA tersebut dapat dinyatakan

Layak digunakan untuk penelitian

Layak digunakan dengan perbaikan

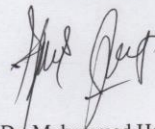
Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, ... April 2019

Validator,



Dr. Muhammad Hamid Anwar, M.Phil

NIP. 197801022005011001

Lampiran 4. Hasil Validasi

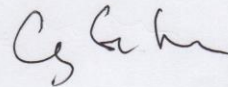
Hasil Validasi Instrumen Penelitian TA

Nama : Riski Baskoro Aji
NIM : 16604221091
Judul TA : Persepsi Sosial dan Upaya Para Orangtua, Suporter dan Masyarakat untuk Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul

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

Yogyakarta, ... April 2019

Validator,



Caly Setiawan, Ph.D

NIP. 197504142001121001

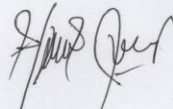
Hasil Validasi Instrumen Penelitian TA

Nama : Riski Baskoro Aji
NIM : 16604221091
Judul TA : Persepsi Sosial dan Upaya Para Orangtua, Suporter dan Masyarakat untuk
Membangun Karakter *Fairplay* dalam Sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul

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

Yogyakarta, ... April 2019

Validator,



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

Lampiran 5. Angket Penelitian (Angket Tertutup)

Instrumen Versi I (Angket Tertutup)						
<p>Untuk setiap item pernyataan menjelaskan seberapa sering Anda terlibat dalam setiap perilaku fairplay.</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>						
<p>Nama Saya :</p> <p>Usia :</p> <p>Peran Dalam OR :</p> <p>Lama Berkecimpung:</p> <p>Tempat Tinggal :</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.					
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 oranglain yang berbuat tidak <i>fair</i> dan tidak sportif.					

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

27.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berdiskusi tentang sikap <i>fairplay</i> yang dapat membentuk tingkah laku terhadap atlet.					
28.	Sebagai seorang pelaku olahraga, menerapkan kaidah <i>fairplay</i> dapat menunjukkan suatu keberminatan atau ketertarikan yang tinggi pada cabang olahraga tersebut.					
29.	Sebagai seorang pelaku olahraga, menerapkan kaidah <i>fairplay</i> merupakan wujud kecintaan terhadap olahraga tersebut.					
30.	Sebagai seorang pelaku olahraga, menekankan sikap <i>fairplay</i> sangat berpengaruh pada motivasi atlet saat bertanding.					
31.	Sebagai seorang pelaku olahraga, menunjukkan kecintaan bersikap <i>fairplay</i> dalam tim seperti tanggungjawab sangat diperlukan dalam tim.					
32.	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengajarkan kepada atlet untuk saling memotivasi antar pemain merupakan wujud dari sikap <i>fairplay</i> .					
33.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya selalu memberikan motivasi kepada atlet selalu semangat menunjukkan sikap <i>fairplay</i> saat bertanding.					
34.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengajarkan untuk selalu menunjukkan kecintaan atlet kesesama pemain agar mempererat sikap <i>fairplay</i> .					
35.	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengetahui minat atlet sejak dini akan memberikan pengalaman mengenai sikap <i>fairplay</i> saat bertanding.					
36.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya tidak pernah memaksa minat atlet dalam menentukan olahraga yang akan ditekuninya.					
37.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengelola informasi tentang batasan-batasan bersikap <i>fairplay</i> .					
38.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan mencari informasi kekinian tentang <i>fairplay</i> dari berbagai sumber atau media.					
39.	Sebagai seorang pelaku olahraga, setiap informasi kekinian tentang <i>fairplay</i> akan saya aplikasikan saat berolahraga.					
40.	Sebagai seorang pelaku olahraga, selalu mengaplikasikan informasi yang baik kepada atlet agar dapat membiasakan diri untuk selalu berfikir positif dalam <i>fairplay</i> .					
41.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya selalu mengelola informasi mengenai <i>fairplay</i> dengan baik agar orang lain					


















	terbiasa melakukan hal baik saat di 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 orangtua 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 6. Kartu Bimbingan TAS

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

Nama Mahasiswa : Riski Bastoro Aji
 NIM : 16609221091
 Program Studi : PGSD PENJAS
 Jurusan : Pendidikan Olahraga
 Pembimbing : Fathan Nurcahyo, S.Pd. Jas., M. Or.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	14 Maret 2019	Diskusi Kelompok R6 dan Pembagian wilayah	 
2.	29 Maret 2019	Pengajuan Proposal	
3.	8 April 2019	Bimbingan revisian proposal	 
4.	15 April 2019	Bimbingan revisi bab 1	
5.	26 April 2019	Bimbingan revisi bab 1-2	 
6.	12 Juli 2019	Bimbingan revisian bab 1-3	
7.	16 Desember 2019	Bimbingan revisian bab 1-3 (Lanjutan)	 
8.	13 Januari 2020	Bimbingan revisian bab 1-4	 
9.	27 Januari 2020	Bimbingan revisian bab 1-5	
10.	9 Maret 2020	Lanjut revisian bab 5 dan Lampiran	 
11.	13 Maret 2020	Bimbingan keseluruhan	

Mengetahui
 Koord. Prodi PGSD Penjas.


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

Lampiran 7. 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 : 04.56/UN.34.16/PP/2019.

25 April 2019

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.
Ketua ASKAB Kabupaten Gunung Kidul
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 : Riski Baskoro Aji
NIM : 16604221091
Program Studi : PGSD Penjas
Dosen Pembimbing : Fathan Nur Cahyo, M.Or.
NIP : 198207112008121003
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : April s/d Juli 2019.
Tempat : Orang Tua, Suporter dan Masyarakat di Kabupaten Gunung Kidul
Judul Skripsi : Persepsi Sosial dan Upaya para Orangtua, Suporter, dan Masyarakat Untuk Karakter Fair Play dalam Sepak Bola di Kabupaten Gunung Kidul.

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. Sufriyanto, M.Ed.
NIP. 196407071988121001



Tembusan :


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

Lampiran 8. Contoh Angket yang Sudah Diisi (Orang Tua)

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 Wasito
 Usia : 49 th
 Peran Dalam OR : Orang tua
 Lama Berkecimpung:
 Tempat Tinggal : Sambeng II, Sambirejo, Ngawen, Gk


 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.					✓
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 oranglain yang berbuat tidak <i>fair</i> dan tidak sportif.				✓	
11.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan penghargaan bagi orang lain yang telah menunjukkan				✓	

	atau melakukan sikap <i>fairplay</i> .					
12.	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengajarkan kepada atlet untuk acuh kepada pemain lain yang mengalami cedera.				✓	
13.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menekankan pentingnya sikap <i>fairplay</i> bagi semua orang.					✓
14.	Sebagai seorang pelaku olahraga, memberikan pengajaran untuk memprovokasi pemain lawan agar merusak konsentrasi tim dalam <i>fairplay</i> akan memberikan keuntungan bagi tim.				✓	
15.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menetapkan tujuan akhir bagi diri saya sendiri setelah bersikap <i>fairplay</i> .				✓	
16.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menetapkan tujuan akhir bagi orang lain setelah bersikap <i>fairplay</i> .				✓	
17.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memprovokasi orang lain untuk berbuat seperti apa yang saya perintahkan.					✓
18.	Sebagai seorang pelaku olahraga, menekankan sikap <i>fairplay</i> dalam tim saat menang maupun kalah.			✓		
19.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan menekankan kesadaran yang baik terhadap sikap <i>fairplay</i> di dalam tim.			✓		
20.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya sadar bahwa sikap <i>fairplay</i> berguna untuk kehidupan anak dimasa dewasa baik saat di lapangan maupun di luar lapangan.				✓	✓
21.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya memprovokasi teman-teman saya bahwa sikap <i>fairplay</i> mengajarkan atlet untuk menaati peraturan dan ketentuan wasit baik menguntungkan maupun merugikan tim.				✓	
22.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berdiskusi membahas nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga dengan orang lain.				✓	
23.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya juga akan mensosialisasikan sikap <i>fairplay</i> pada orang lain.					✓
24.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan contoh bersikap <i>fairplay</i> kepada semua orang.				✓	
25.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya melakukan tanya jawab terkait dengan nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga.			✓		
26.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mencari seorang model/figur sebagai contoh bagi orang lain untuk bersikap <i>fairplay</i> .				✓	
27.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berdiskusi tentang sikap <i>fairplay</i> yang dapat membentuk tingkah laku terhadap atlet.					✓


28.	Sebagai seorang pelaku olahraga, menerapkan kaidah <i>fairplay</i> dapat menunjukkan suatu keberminatan atau ketertarikan yang tinggi pada cabang olahraga tersebut.				✓	
29.	Sebagai seorang pelaku olahraga, menerapkan kaidah <i>fairplay</i> merupakan wujud kecintaan terhadap olahraga tersebut.				✓	
30.	Sebagai seorang pelaku olahraga, menekankan sikap <i>fairplay</i> sangat berpengaruh pada motivasi atlet saat bertanding.			✓		
31.	Sebagai seorang pelaku olahraga, menunjukkan kecintaan bersikap <i>fairplay</i> dalam tim seperti tanggungjawab sangat diperlukan dalam tim.				✓	
32.	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengajarkan kepada atlet untuk saling memotivasi antar pemain merupakan wujud dari sikap <i>fairplay</i> .					✓
33.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya selalu memberikan motivasi kepada atlet selalu semangat menunjukkan sikap <i>fairplay</i> saat bertanding.				✓	
34.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengajarkan untuk selalu menunjukkan kecintaan atlet sesama pemain agar mempererat sikap <i>fairplay</i> .				✓	
35.	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengetahui minat atlet sejak dini akan memberikan pengalaman mengenai sikap <i>fairplay</i> saat bertanding.					✓
36.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya tidak pernah memaksa minat atlet dalam menentukan olahraga yang akan ditekuninya.		✓			
37.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengelola informasi tentang batasan-batasan bersikap <i>fairplay</i> .			✓		
38.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan mencari informasi kekinian tentang <i>fairplay</i> dari berbagai sumber atau media.				✓	
39.	Sebagai seorang pelaku olahraga, setiap informasi kekinian tentang <i>fairplay</i> akan saya aplikasikan saat berolahraga.					✓
40.	Sebagai seorang pelaku olahraga, selalu mengaplikasikan informasi yang baik kepada atlet agar dapat membiasakan diri untuk selalu berfikir positif dalam <i>fairplay</i> .				✓	
41.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya selalu mengelola informasi mengenai <i>fairplay</i> dengan baik agar orang lain terbiasa melakukan hal baik saat di salam lapangan maupun di luar lapangan.			✓		
42.	Sebagai seorang pelaku olahraga, apabila saya mendapatkan informasi tentang kaidah <i>fairplay</i> dari luar, saya akan mengelola informasi tersebut dengan baik.					✓

43.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mencari sumber informasi tentang kaidah-kaidah bersikap <i>fairplay</i> .					✓
44.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengaplikasikan informasi kaidah-kaidah <i>fairplay</i> kepada atlet.				✓	
45.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mencari banyak sumber informasi mengenai <i>fairplay</i> untuk menambah wawasan atlet saat di lapangan.					✓
46.	Sebagai seorang pelaku olahraga, protes merupakan salah satu cara untuk menegakkan <i>fairplay</i> .					✓
47.	Sebagai seorang pelaku olahraga, perkelahian/tawuran merupakan salah satu wujud ketidakpuasan terhadap <i>fairplay</i> .					✓
48.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan stimulus/reaksi yang sama terhadap orang lain dalam bersikap <i>fairplay</i> (jika orang lain bereaksi baik maka saya juga akan bersikap baik dan sebaliknya jika bersikap buruk maka saya juga akan bersikap buruk/membalasnya).				✓	
49.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan aplus (pujian) bagi pelaku <i>fairplay</i> .				✓	
50.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan nilai positif bagi setiap pelaku <i>fairplay</i> .					✓
51.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya akan memberikan stimulus yang baik kepada orang lain dalam bersikap <i>fairplay</i> .				✓	
52.	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya diajari oleh orangtua 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 mengajarkan 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.						✓

“...Terimakasih Banyak Atas Bantuan dan Partisipasinya...”

Lampiran 9. 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.</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>						
<p>Nama Saya : Rino Prasetyo Usia : 21 Tahun Peran Dalam OR : Supporter Lama Berkecimpung : Tempat Tinggal : Cepak, Wonosari, Gunung Kidul.</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.				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	
						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 dalam 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	
				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

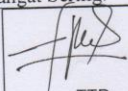
..Terimakasih Banyak Atas Bantuan dan Partisipasinya..”

Lampiran 10. Contoh Angket yang Sudah Diisi (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 : Riaqmani
 Usia : 30 Tahun
 Peran Dalam OR : Pedagang
 Lama Berkecimpung: 5 tahun
 Tempat Tinggal : Siono, Playen


 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				X	

	atau melakukan sikap <i>fairplay</i> .					
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 11: Butir-butir instrumen yang terkait dengan upaya pelaku olahraga membangun karakter *fairplay* dalam sepakbola di Kabupaten Gunung Kidul.

1. Upaya yang Dilakukan Orang Tua

No	INSTRUMEN
12	Sebagai seorang pelaku olahraga, mengajarkan kepada atlet untuk acuh kepada pemain lain yang mengalami cedera.
22	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berdiskusi membahas nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga dengan orang lain.
25	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya melakukan tanya jawab terkait dengan nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga.
27	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berdiskusi tentang sikap <i>fairplay</i> yang dapat membentuk tingkah laku terhadap atlet
33	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya selalu memberikan motivasi kepada atlet selalu semangat menunjukkan sikap <i>fairplay</i> saat bertanding.
36	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya tidak pernah memaksa minat atlet dalam menentukan olahraga yang akan ditekuninya.
40	Sebagai seorang pelaku olahraga, selalu mengaplikasikan informasi yang baik kepada atlet agar dapat membiasakan diri untuk selalu berfikir positif dalam <i>fairplay</i> .
43	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mencari sumber informasi tentang kaidah-kaidah bersikap <i>fairplay</i> .
52	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya diajari oleh orangtua saya untuk bersikap <i>fairplay</i> dalam segala hal saat 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.

2. Upaya yang Dilakukan Suporter

No	INSTRUMEN
22	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berdiskusi membahas nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga dengan orang lain.
25	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya melakukan tanya jawab terkait dengan nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga.
31	Sebagai seorang pelaku olahraga, menunjukkan kecintaan bersikap <i>fairplay</i> dalam tim seperti tanggungjawab sangat diperlukan dalam tim.
37	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengelola informasi tentang batasan-batasan bersikap <i>fairplay</i> .
41	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya selalu mengelola informasi mengenai <i>fairplay</i> dengan baik agar orang lain terbiasa melakukan hal baik saat di salam lapangan maupun di luar lapangan.
43	. Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mencari sumber informasi tentang kaidah-kaidah bersikap <i>fairplay</i> .

3. Upaya yang Dilakukan Masyarakat

No	INSTRUMEN
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.
22	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berdiskusi membahas nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga dengan orang lain.
25	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya melakukan tanya jawab terkait dengan nilai-nilai <i>fairplay</i> dalam olahraga.
37	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengelola informasi tentang batasan-batasan bersikap <i>fairplay</i> .
44	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya mengaplikasikan informasi kaidah-kaidah <i>fairplay</i> kepada atlet.
54	Sebagai seorang pelaku olahraga, dukungan dari masyarakat sangat mempengaruhi sikap <i>fairplay</i> bagi pemain saat di lapangan.
56	Sebagai seorang pelaku olahraga, saya berusaha menciptakan iklim yang kondusif di lingkungan sekitar tempat berolahraga.

Lampiran 12. Skor Angket Penelitian

a. Orang tua

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			
1	5	3	3	2	5	2	5	2	4	2	4	2	5	2	4	4	5	3	3	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	4	5	2	3	4	5	4	3	5	5	4	5	1	1	2	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5			
2	5	1	4	3	3	3	2	2	4	1	5	1	5	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	1	1	1	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5		
3	4	2	4	2	5	2	3	2	3	3	4	2	4	2	4	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4		
4	3	2	3	3	4	1	4	1	3	2	4	1	4	1	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	2	2	1	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	
5	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	4	2	4	2	5	3	4	3	3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	3	5	5	4	4	5	4	5	4	2	1	1	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5		
6	4	2	4	3	3	2	3	4	3	2	3	2	4	2	4	4	5	4	3	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	5	4	4	4	3	3	4	5	5	4	2	3	2	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4		
7	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	2	4	2	5	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	2	3	2	4	3	4	4	4	4	3	5	5	4	5	4		
8	3	4	3	3	2	3	3	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	3	4	2	2	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	5	5	5	
9	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	5	5	2	3	3	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	
10	5	3	3	2	5	2	5	2	4	2	4	2	5	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4	2	3	3	4	5	5	2	4	5	4	2	4	5	5	4	5	2	2	2	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	
11	4	2	4	2	5	2	3	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	2	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	2	2	3	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5
12	4	2	4	2	5	2	3	2	3	3	4	3	4	2	3	3	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	2	2	1	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5		
13	4	2	4	2	4	3	4	3	4	2	3	2	4	2	3	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	2	2	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	
14	4	2	3	4	4	2	3	2	4	2	4	2	4	2	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	4	5	4	5	2	2	3	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	
15	4	2	4	3	4	3	4	2	4	2	5	2	5	3	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	2	2	2	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4
16	5	2	3	2	2	3	2	3	4	3	5	2	4	2	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	2	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4		
17	3	2	3	2	4	2	4	2	4	2	5	3	5	2	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	4	3	4	3	4	4	2	2	1	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5		
18	3	2	4	2	3	2	4	2	4	2	4	3	4	2	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	3	3	4	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	3	2	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5		
19	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	3	3	4	3	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	3	4	3	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5			
20	4	2	3	2	3	2	4	2	3	2	4	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	4	3	3	3	3	3	4	4	5	4	4	
21	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	4	3	3	3	4	5	4	5	4	5	4	
22	4	2	4	2	4	2	3	2	4	2	4	3	4	3	4	5	4	4	4	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	3	4	3	3	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4		
23	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	
24	4	3	4	3	2	1	4	3	4	2	5	3	4	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	5	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	4	5	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	
25	4	2	4	2	3	2	3	4	2	4	5	3	4	2	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	3	3	2	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4

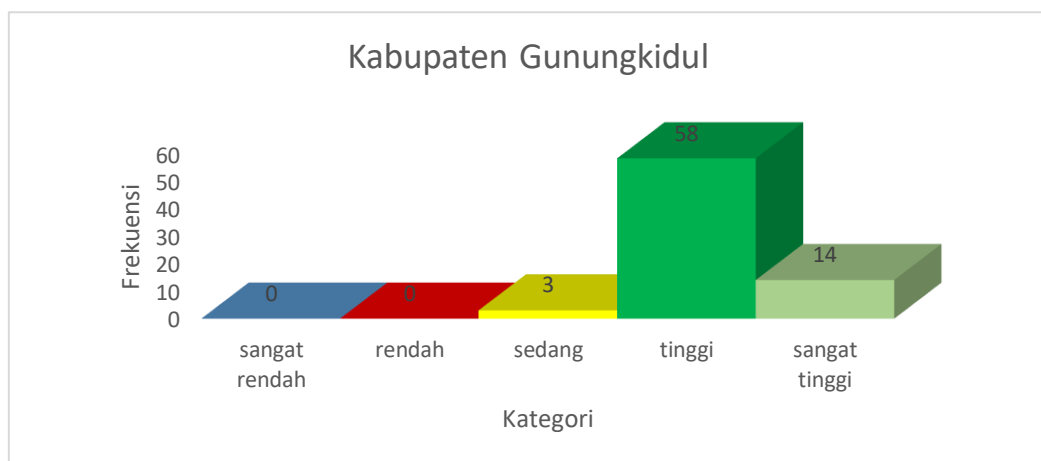
c. Masyarakat

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				
1	5	2	5	1	5	2	4	2	4	4	3	4	5	1	2	4	1	4	5	5	4	4	3	4	3	5	4	5	5	3	4	5	5	4	5	4	2	2	2	3	3	3	4	4	3	5	5	4	4	5	5	4	5	3	3	3	5	5	4					
2	4	1	5	1	4	3	4	1	2	4	4	4	5	3	3	5	2	4	4	4	5	5	5	4	3	5	4	5	5	4	4	1	2	5	5	5	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	5	3	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4				
3	5	1	4	1	5	2	5	2	5	2	4	3	5	5	3	5	1	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	3	5						
4	5	2	4	1	5	2	4	1	5	3	4	3	4	5	2	4	1	5	5	5	3	3	5	5	3	4	3	4	5	3	4	4	3	4	5	3	2	3	3	3	4	3	3	3	1	5	5	2	5	4	4	5	5	4	5	3	3	5	4	4				
5	5	2	4	2	5	2	4	1	4	3	4	5	5	4	4	3	5	5	4	5	5	4	4	5	3	4	3	4	4	5	5	3	4	5	1	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	4	2	5	5	5	4	4	4	1	5	4	4	5	5					
6	4	2	4	2	5	2	3	1	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4					
7	5	1	5	2	5	2	4	2	3	5	3	5	5	5	3	4	1	5	5	4	4	4	5	5	1	4	4	4	5	5	4	1	2	4	4	5	3	4	4	5	4	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	3	5					
8	4	2	4	1	5	3	3	3	4	5	3	3	5	4	4	4	1	5	5	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	2	2	5	5	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	3	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5					
9	4	2	4	1	5	3	3	4	3	5	4	2	4	1	4	4	5	5	5	4	5	3	4	4	3	2	4	5	5	5	4	4	5	4	4	3	5	3	3	4	4	5	5	5	4	3	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5					
10	4	2	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	3	3	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4				
11	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	3	4	5	3	5	5	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5			
12	4	3	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	3	3	4	3	4	5	4	3	3	4	5	4	3	3	4	5	4	4	5	5	4	5			
13	4	2	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	3	3	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5				
14	5	3	5	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	5	4	3	4	5	5	5	4	4	4	3	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	3	3	4	5	4	5	4	5	3	3	3	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4				
15	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5					
16	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	3	3	4	3	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	4	3	3	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4				
17	4	2	4	3	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4				
18	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	2	4	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	3	3	2	4	5	5	5	3	4	5	4	3	3	4	4
19	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4				
20	4	3	4	3	4	2	4	2	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4			
21	4	2	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5				
22	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5		
23	5	3	5	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	5	5	5	4	3	3	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	
24	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4
25	4	2	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	1	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	

Rangkuman Kategori Subyek Penelitian

Persepsi	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Komulatif
Faktor Internal	sangat rendah	0	0,00%	0
Faktor Eksternal	sangat rendah	0	0,00%	0
Total	sangat rendah	0	0,00%	0
Faktor Internal	rendah	0	0,00%	0
Faktor Eksternal	rendah	0	0,00%	0
Total	rendah	0	0,00%	0
Faktor Internal	sedang	6	4,00%	6
Faktor Eksternal	sedang	2	1,33%	2
Total	sedang	3	2,00%	3
Faktor Internal	tinggi	64	42,67%	70
Faktor Eksternal	tinggi	24	16,00%	26
Total	tinggi	58	38,67%	61
Faktor Internal	sangat tinggi	5	3,33%	75
Faktor Eksternal	sangat tinggi	49	32,67%	75
Total	sangat tinggi	14	9,33%	75

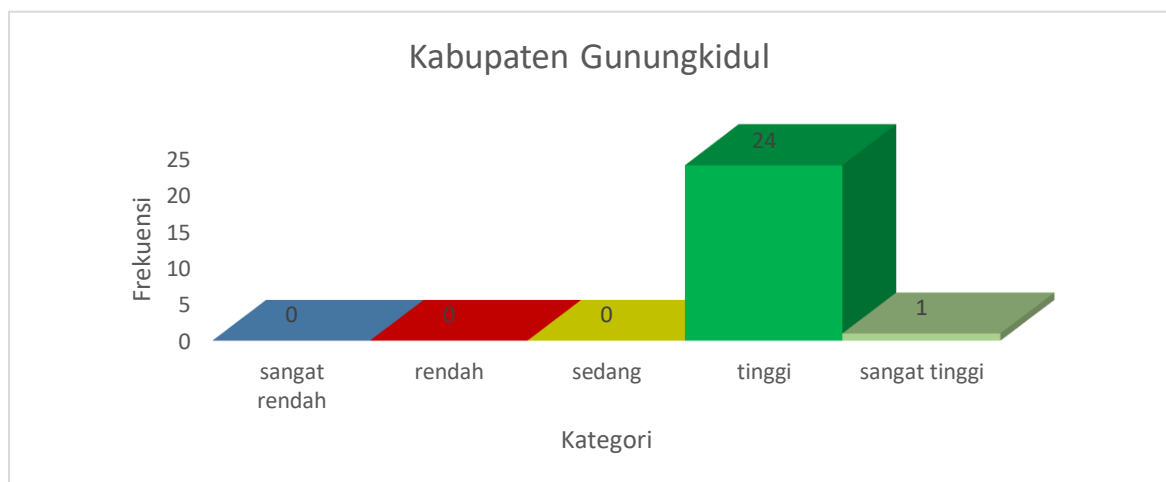
No	Rentang	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Komulatif
1	< 120	sangat rendah	0	0,00%	0
2	120 - 159	rendah	0	0,00%	0
3	160 - 199	sedang	3	4,00%	3
4	200 - 239	tinggi	58	77,33%	61
5	≥ 240	sangat tinggi	14	18,67%	75
Jumlah			75	100,00%	



Rangkuman Kategori Berdasarkan Subyek Orang Tua

Persepsi	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Komulatif
Faktor Internal	sangat rendah	0	0,00%	0
Faktor Eksternal	sangat rendah	0	0,00%	0
Total	sangat rendah	0	0,00%	0
Faktor Internal	rendah	0	0,00%	0
Faktor Eksternal	rendah	0	0,00%	0
Total	rendah	0	0,00%	0
Faktor Internal	sedang	0	0,00%	0
Faktor Eksternal	sedang	0	0,00%	0
Total	sedang	0	0,00%	0
Faktor Internal	Tinggi	25	16,67%	25
Faktor Eksternal	Tinggi	6	4,00%	6
Total	Tinggi	24	16,00%	24
Faktor Internal	sangat tinggi	0	0,00%	25
Faktor Eksternal	sangat tinggi	19	12,67%	25
Total	sangat tinggi	1	0,67%	25

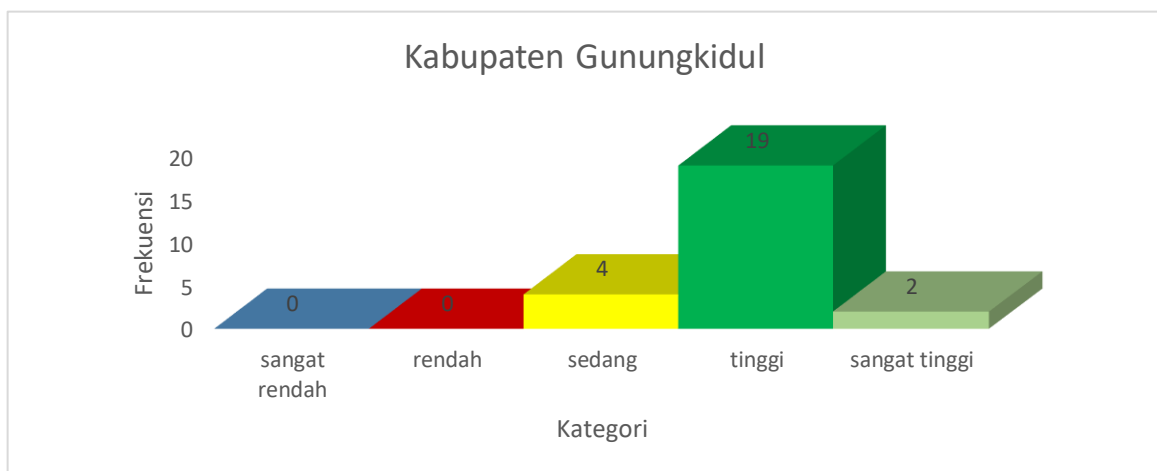
No	Rentang	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Komulatif
1	< 120	sangat rendah	0	0,00%	0
2	120 - 159	rendah	0	0,00%	0
3	160 - 199	sedang	0	0,00%	0
4	200 - 239	tinggi	24	96,00%	24
5	≥ 240	sangat tinggi	1	4,00%	25
Jumlah			25	100,00%	



Rangkuman Kategori Berdasarkan Subyek Suporter

Persepsi	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Komulatif
Faktor Internal	sangat rendah	0	0,00%	0
Faktor Eksternal	sangat rendah	0	0,00%	0
Total	sangat rendah	0	0,00%	0
Faktor Internal	rendah	0	0,00%	0
Faktor Eksternal	rendah	0	0,00%	0
Total	rendah	0	0,00%	0
Faktor Internal	sedang	6	4,00%	6
Faktor Eksternal	sedang	2	1,33%	2
Total	sedang	4	2,67%	4
Faktor Internal	tinggi	18	12,00%	24
Faktor Eksternal	tinggi	13	8,67%	15
Total	tinggi	19	12,67%	23
Faktor Internal	sangat tinggi	1	0,67%	25
Faktor Eksternal	sangat tinggi	10	6,67%	25
Total	sangat tinggi	2	1,33%	25

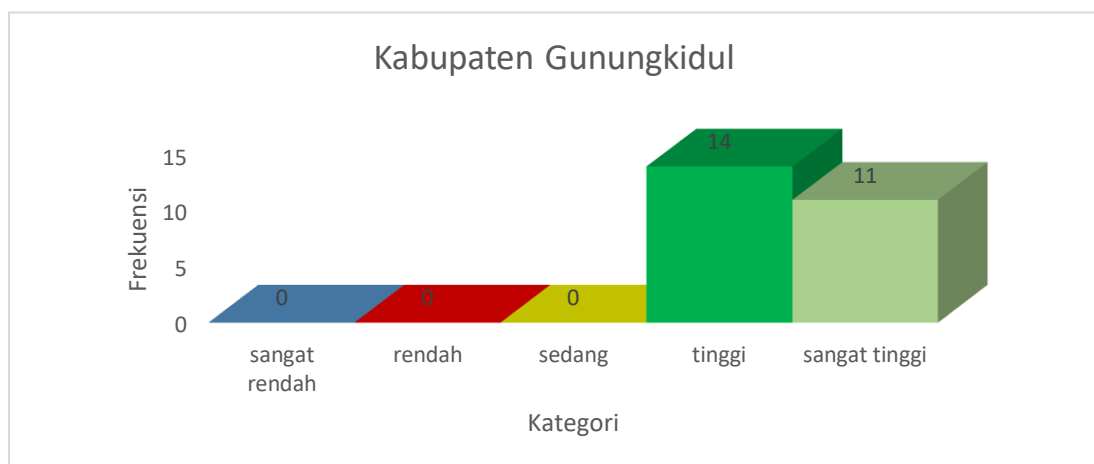
No	Rentang	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Komulatif
1	< 120	sangat rendah	0	0,00%	0
2	120 - 159	rendah	0	0,00%	0
3	160 - 199	sedang	4	16,00%	4
4	200 - 239	tinggi	19	76,00%	23
5	≥ 240	sangat tinggi	2	8,00%	25
Jumlah			25	100,00%	



Rangkuman Kategori Berdasarkan Subyek Masyarakat

Persepsi	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Komulatif
Faktor Internal	sangat rendah	0	0,00%	0
Faktor Eksternal	sangat rendah	0	0,00%	0
Total	sangat rendah	0	0,00%	0
Faktor Internal	rendah	0	0,00%	0
Faktor Eksternal	rendah	0	0,00%	0
Total	rendah	0	0,00%	0
Faktor Internal	sedang	0	0,00%	0
Faktor Eksternal	sedang	0	0,00%	0
Total	sedang	0	0,00%	0
Faktor Internal	tinggi	21	14,00%	21
Faktor Eksternal	tinggi	5	3,33%	5
Total	tinggi	14	9,33%	14
Faktor Internal	sangat tinggi	4	2,67%	25
Faktor Eksternal	sangat tinggi	20	13,33%	25
Total	sangat tinggi	11	7,33%	25

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	14	56,00%	14
5	≥ 240	sangat tinggi	11	44,00%	25
Jumlah			25	100,00%	

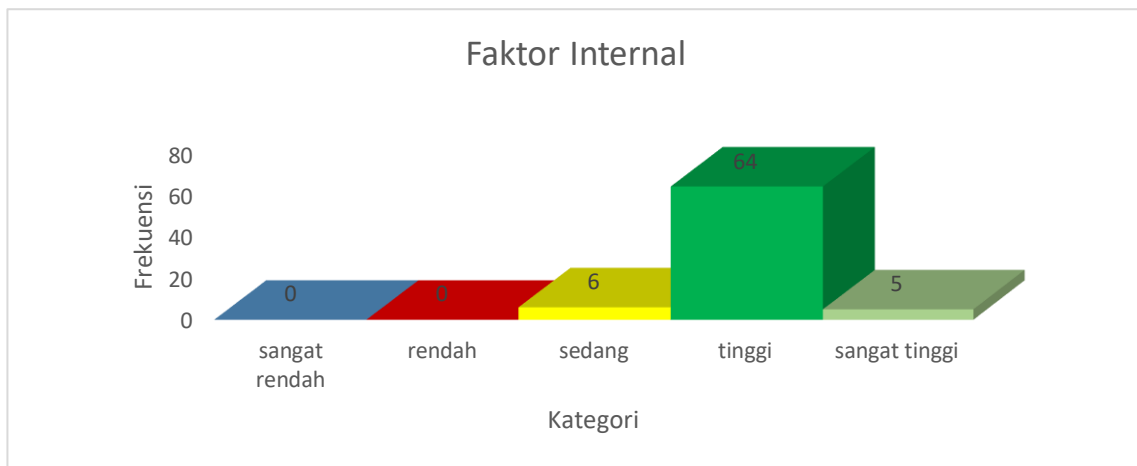


Lampiran 13. Kategori Berdasarkan Faktor Internal

No	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	5	1	5	4	4	2	4	4	3	4	5	1	2	4	1	4	5	5	4	4	5	3	4	3	5	4	5	3	4	5	5	5	4	5	4	135
2	4	1	5	1	4	3	4	1	2	2	4	4	5	3	3	5	2	4	4	4	4	5	4	4	3	5	4	5	5	4	4	1	2	5	5	5	134	
3	5	1	4	1	5	2	5	2	5	2	4	4	4	3	3	5	1	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	3	3	139
4	5	2	4	1	5	2	4	1	5	3	4	4	4	5	2	4	1	5	5	5	3	3	5	3	4	3	4	5	3	4	4	4	3	4	5	3	131	
5	5	2	4	1	4	3	2	4	1	4	3	4	5	4	4	4	1	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	4	3	4	4	5	5	3	4	5	1	139
6	4	2	4	2	5	2	3	1	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	5	5	5	4	4	5	4	4	132
7	5	1	5	2	5	2	4	2	3	3	5	5	5	5	3	4	1	5	5	4	4	4	5	5	1	4	4	5	5	4	1	2	4	4	5	4	5	135
8	4	2	4	1	5	3	3	4	1	4	3	3	5	4	4	4	1	5	5	5	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	2	2	5	5	4	137
9	4	2	4	1	5	3	3	4	3	5	4	2	4	1	4	4	5	5	5	4	5	3	4	4	3	2	4	5	5	5	4	4	5	4	4	3	136	
10	4	2	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4	3	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	136
11	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	145
12	4	3	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	147
13	4	2	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	144	
14	5	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	5	4	3	4	5	5	5	4	4	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	143	
15	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	5	5	4	4	4	3	4	3	4	3	4	5	4	128
16	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	139	
17	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	135	
18	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	2	4	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	141
19	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	138	
20	4	3	4	3	4	2	4	2	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	144	
21	4	2	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	4	3	4	4	5	4	5	139	
22	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	142	
23	5	3	5	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	3	4	4	3	142	
24	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	139	
25	4	2	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	1	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	143		
26	4	2	4	1	5	1	4	1	4	2	4	3	4	1	5	4	2	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	5	5	128	
27	3	4	3	4	3	4	3	5	3	4	3	5	3	5	3	1	1	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	119	
28	4	1	5	3	3	5	4	3	4	4	5	1	4	1	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	141	
29	4	1	4	1	4	3	4	2	4	1	5	4	4	5	3	4	4	4	4	5	1	4	5	3	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	134	
30	5	2	5	2	5	2	4	2	4	3	4	2	3	2	4	4	4	5	5	5	4	5	3	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	129	
31	4	2	4	2	5	2	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	141	
32	5	1	4	3	4	2	4	3	3	2	3	1	4	2	3	3	3	5	4	4	5	3	3	4	3	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	125	
33	5	2	5	2	5	2	5	4	5	5	5	3	2	2	5	1	1	5	5	1	5	5	5	5	5	3	4	1	5	4	4	3	3	4	4	134		
34	4	1	4	2	5	2	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	135	
35	5	2	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	138	
36	4	2	5	3	5	2	4	3	4	5	4	2	5	1	3	4	4	5	5	4	4	3	3	5	4	1	2	5	4	4	4	5	5	4	4	3	134	
37	4	1	5	1	4	3	3	1	4	3	4	2	1	2	1	5	5	5	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	4	5	3	4	5	3	117	
38	4	1	4	2	4	2	4	2	4	4	3	5	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	129	
39	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	119	
40	3	4	3	4	3	4	3	5	3	3	4	3	5	3	5	3	1	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	119	
41	4	2	4	2	4	3	3	3	3	3	4	2	4	2	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	121	
42	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	131
43	4	2	4	2	4	3	5	2	4	2	4	2	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	133	
44	4	1	5	1	4	2	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	132	
45	4	1	4	2	5	2	4	2	4	3	4	2	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	137
46	4	2	5	3	4	3	4	2	4	2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	138	
47	4	2	4	3	4	3	4	2	4	2	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	136	
48	2	3	2	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	2	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	112	
49	4	4	3	3	5	4	5	3	5	4	5	5	5	5	4	4	1	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	2	157	
50	4	1	5	3	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	114	
51	5	3	3	2	5	2	5	2	4	2	4	2	5	2	4	4	5	3	3	4	4	4																

Rangkuman Kategori Faktor Internal

No	Rentang	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Komulatif
1	< 72	sangat rendah	0	0,00%	0
2	72 – 95	rendah	0	0,00%	0
3	96 – 119	sedang	6	8,00%	6
4	120 – 143	tinggi	64	85,33%	70
5	≥ 144	sangat tinggi	5	6,67%	75
Jumlah			75	100,00%	

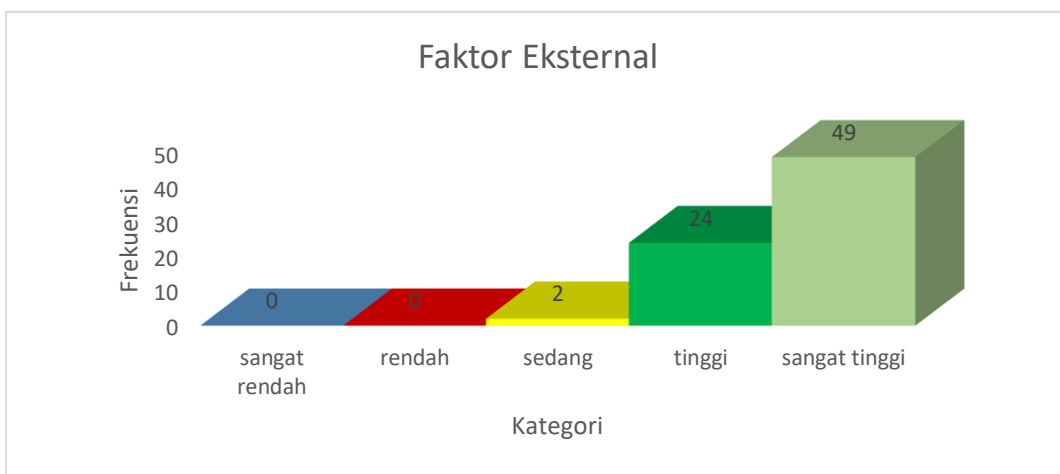


Lampiran 14. Kategori Berdasarkan Faktor Eksternal

NO	Upaya Para Pelaku Olahraga Untuk Membangun Karakter Fairplay Dalam Sepakbola																				Total				
	Faktor Eksternal																								
NO	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	Total
1	2	2	2	3	3	3	4	4	3	5	5	4	4	5	5	5	4	5	3	3	3	5	5	4	91
2	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	101
3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	3	5	102
4	2	3	3	3	4	3	3	3	1	5	5	2	5	4	4	5	5	4	5	3	3	5	4	4	88
5	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	4	2	5	5	5	4	4	4	1	5	4	4	5	5	99
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	95
7	3	4	4	5	4	5	3	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	3	5	104
8	4	4	4	5	5	4	3	4	4	3	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	103
9	5	3	3	4	4	5	5	5	4	3	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	103
10	4	4	5	4	5	4	5	4	5	3	3	4	5	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	101
11	3	4	5	3	4	5	3	5	5	3	3	3	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	101
12	4	5	4	3	3	4	3	4	5	4	3	3	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	99
13	5	5	4	4	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	103
14	3	3	3	4	5	4	5	4	5	3	3	3	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	100
15	5	4	5	4	5	4	4	4	3	3	3	2	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	100
16	4	5	5	4	4	4	3	3	4	3	3	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	100
17	4	4	5	5	4	5	4	3	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	104
18	4	5	4	5	4	5	5	5	4	3	3	2	4	5	5	3	4	5	4	3	3	4	4	4	98
19	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	104
20	5	5	5	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	101
21	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	95
22	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	103
23	4	4	3	4	4	5	5	5	4	3	3	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	100
24	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	102
25	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	94
26	4	4	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	87
27	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	80
28	4	5	5	5	4	4	5	4	4	2	2	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	99
29	3	4	5	4	5	4	4	4	4	3	3	1	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	97
30	4	4	3	4	3	4	4	4	1	5	5	5	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	1	4	88
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	96
32	3	5	5	4	4	4	5	4	5	2	2	2	5	5	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	96
33	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	86
34	4	5	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	92
35	4	4	4	4	5	5	4	2	2	2	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	94
36	4	3	4	5	5	3	4	4	3	3	3	1	4	4	5	5	5	4	3	5	5	3	4	4	96
37	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	107
38	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98
39	4	3	4	3	4	3	3	4	4	2	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	82
40	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	80
41	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	83
42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	92
43	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	91
44	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	90
45	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	95
46	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	97
47	5	5	4	4	4	4	5	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	98
48	3	2	3	2	4	3	2	4	3	3	2	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	74
49	4	5	3	4	5	5	5	4	5	1	5	5	3	5	4	5	5	5	3	4	5	4	4	4	103
50	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	79
51	3	4	5	4	3	5	5	4	5	1	1	2	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	97
52	4	5	4	4	4	5	4	4	4	1	1	1	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	96
53	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	95
54	4	4	4	5	4	4	5	4	4	2	2	1	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	97
55	3	5	5	4	4	5	4	5	4	2	1	1	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	97
56	4	4	4	3	3	4	5	5	4	2	3	2	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	95
57	4	4	4	4	4	5	5	4	4	2	3	2	4	3	4	4	4	4	3	5	5	4	5	4	94
58	5	4	5	4	5	4	3	3	4	2	2	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	5	5	5	91
59	3	3	4	4	4	3	4	5	5	2	3	3	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	95
60	4	5	4	2	4	5	5	4	5	2	2	2	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	98
61	4	4	4	5	4	4	5	4	4	2	2	3	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	99
62	5	4	4	4	4	5	5	4	4	2	2	1	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	98
63	3	4	4	4	4	4	5	4	4	2	2	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	96
64	4	3	4	3	4	4	4	5	2	2	3	3	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	97
65	3	4	5	4	5	4	5	4	5	2	2	2	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	98
66	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	2	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	99
67	4	5	4	3	4	3	4	4	4	2	2	1	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	96
68	4	3	4	5	4	5	4	5	4	3	2	3	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	102
69	4	5	5	4	5	4	5	4	4	3	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	104
70	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	5	4	89
71	4	5	4	3	4	5	5	4	5	3	2	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	100
72	4	4	4	5	4	3	4	3	4	3	3	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	97
73	5	5	4	5	4	5	5	5	4	3	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	107
74	3	4	4	5	5	4	5	4	4	3	3	4	3</												

Rangkuman Kategori Faktor Eksternal

No	Rentang	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Kumulatif
1	< 48	sangat rendah	0	0,00%	0
2	48 - 63	rendah	0	0,00%	0
3	64 - 79	sedang	2	2,67%	2
4	80 - 95	tinggi	24	32,00%	26
5	≥ 96	sangat tinggi	49	65,33%	75
Jumlah			75	100,00%	



Lampiran 15: Diskripsi Statistik

a. Diskripsi Statistik Rangkuman Pelaku Sepakbola

No	Uraian	Internal	Eksternal	Skor Total
1	Nilai Maksimum	180	120	300
2	Mean	112,00	74,00	186,00
3	Maks	157,00	107,00	260,00
4	Average	133,95	96,07	230,01
5	Modus	139,00	98,00	239,00
6	Median	135,00	97,00	232,00
7	Std. Deviation	7,76	6,67	12,91

b. Diskripsi Statistik Subyek Orang Tua

No	Uraian	Skor Total	Internal	Eksternal
1	Nilai Maksimum	300,00	180,00	120,00
2	Skor Minimum	217,00	126,00	89,00
3	Skor Maksimum	241,00	143,00	107,00
4	Average	230,56	133,20	97,36
5	Modus	233,00	133,00	97,00
6	Median	231,00	133,00	97,00
7	Std. Deviation	6,13	4,71	3,65

c. Diskripsi Statistik Subyek Suporter

No	Uraian	Skor Total	Internal	Eksternal
1	Nilai Maksimum	300,00	180,00	120,00
2	Skor Minimum	186,00	112,00	74,00
3	Skor Maksimum	260,00	157,00	107,00
4	Average	221,32	130,12	91,20
5	Modus	199,00	119,00	96,00
6	Median	224,00	132,00	92,00
7	Std. Deviation	16,75	10,20	8,18

d. Diskripsi Statistik Subyek Masyarakat

No	Uraian	Skor Total	Internal	Eksternal
1	Nilai Maksimum	300,00	180,00	120,00
2	Skor Minimum	219,00	128,00	88,00
3	Skor Maksimum	247,00	147,00	104,00
4	Average	238,16	138,52	99,64
5	Modus	239,00	139,00	100,00
6	Median	239,00	139,00	101,00
7	Std. Deviation	6,90	4,69	4,13

Lampiran 16: Penentuan Norma Kategori

Interpretasi Persentase

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

Sumber: B. Syarifudin (2010: 113).

Keterangan:

X: Skor,

M: Mean,

SD: Standar Deviasi

Rumus Mean Ideal dan Standar Deviasi Ideal tersebut adalah sbb:

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

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

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

1. Faktor Internal

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

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

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

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

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

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

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

$$Mi = \frac{(5 \times 24) + (1 \times 24)}{2} = \frac{(120) + (24)}{2} = \frac{144}{2} = 72$$

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

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

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

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

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

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

$$Mi = \frac{(5 \times 60) + (1 \times 60)}{2} = \frac{(300) + (60)}{2} = \frac{360}{2} = 180$$

$$SD_i = \frac{(5 \times 60) - (1 \times 60)}{6} = \frac{(300) - (60)}{6} = \frac{240}{6} = 40$$

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

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

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

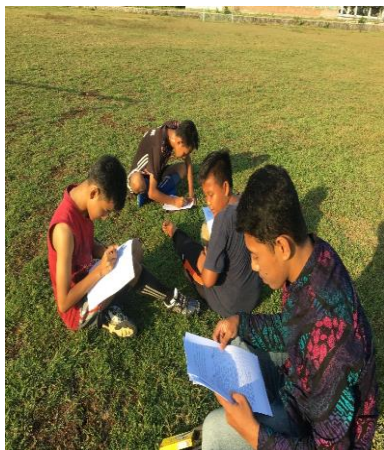
$$Mi + 1,5SD_i = 240$$

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

Lampiran 17. Dokumentasi



(pengisian dan wawancara kepada orang tua atlet)



(pengisian angket kepada suporter)



(pengisian angket kepada pedagang sekitar lapangan)