

**PERSEPSI MAHASISWA PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
KONSENTRASI BOLA BASKET FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA TENTANG KOMUNITAS  
GAMELIMOLAS DI YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Erikson Sae Putra  
NIM. 16602241052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2020**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PERSEPSI MAHASISWA PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
KONSENTRASI BOLA BASKET FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA TENTANG KOMUNITAS  
GAMELIMOLAS DI YOGYAKARTA**

Disusun Oleh:

Erikson Sae Putra  
NIM. 16602241052

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Juni 2020

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Dr. Endang Rini Sukamti, M.S.  
NIP. 196004071986012001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Budi Aryanto. M.Pd  
NIP. 196902152000121001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erikson Sae Putra  
NIM : 16602241052  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan  
Judul TAS : Persepsi Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga  
Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas  
Gamelimolas di Yogyakarta

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

Yogyakarta, 24 Juni 2020  
Yang Menyatakan,



Erikson Sae Putra  
NIM. 16602241052

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**PERSEPSI MAHASISWA PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
KONSENTRASI BOLA BASKET FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA TENTANG KOMUNITAS  
GAMELIMOLAS DI YOGYAKARTA**

Disusun Oleh:

Erikson Sae Putra  
NIM. 16602241052

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi

Program Studi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 7 Juli 2020

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Budi Aryanto, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		15/7 2020
Faidillah Kurniawan, M.Or. Sekretaris		14/7 2020
Dr. Or. Mansur, M.S. Penguji		13/7 2020

Yogyakarta, Juli 2020  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



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

## **MOTTO**

1. “Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang tidak boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri” (Ibu Kartini)
2. Jika kau tak suka sesuatu, ubahlah! Jika tak bisa, maka ubahlah cara pandangmu tentangnya (Maya Angelou)
3. Kebijakan dan kebajikan adalah perisai terbaik (Aspiral)
4. Sukses adalah saat persiapan dan kesempatan bertemu.

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT Tuhan semesta alam, Engkau berikan berkah dari buah kesabaran dan keikhlasan dalam mengerjakan Tugas Akhir Skripsi ini, sehingga dapat selesai tepat pada waktunya. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang sangat saya sayangi, yang selalu mendukung dan mendoakan setiap langkah saya sebagai anaknya selama ini.
2. Saudara-saudaraku yang selalu mendoakan, memotivasi serta mendoakan saya sehingga Tugas Akhir Skripsi ini bisa terselesaikan.
3. Teman-teman yang selalu ada dalam susah, sedih, maupun senang, dan memberi suport saya dalam keadaan apapun terimakasih yang tak terhingga saya ucapkan.

**PERSEPSI MAHASISWA PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
KONSENTRASI BOLA BASKET FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA TENTANG KOMUNITAS  
GAMELIMOLAS DI YOGYAKARTA**

Oleh:  
Erikson Sae Putra  
NIM. 16602241052

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa Pendidikan Keperawatan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Keperawatan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang berjumlah 32 orang yang diambil dengan teknik *total sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu angket yang dibagikan menggunakan *google form*. Analisis data menggunakan deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Pendidikan Keperawatan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 3,13% (1 orang), “kurang positif” sebesar 9,38% (3 orang), “positif” sebesar 81,25% (26 orang), dan “sangat positif” sebesar 6,25% (2 orang).

Kata kunci: persepsi, mahasiswa Pendidikan Keperawatan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, *Gamelimolas*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Persepsi Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Budi Aryanto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan kesempatan penulis untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
4. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga, dan Bapak Dr. Fauzi, M.Si selaku Sekretaris Jurusan, beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Faidillah Kurniawan, M.Or. Sekretaris, dan Dr. Or. Mansur, M.S., Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan yang telah mendukung saya dan berbagi ilmu serta nasihat dalam menyelesaikan tugas skripsi.
7. Teman teman PKO FIK selama saya kuliah, yang selalu menjadi teman setia menemani, hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini
8. Teman teman yang selalu menjadi teman dan mensupport hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 29 Juni 2020  
Yang Menyatakan,



Erikson Sae Putra  
NIM. 16602241052

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	7
1. Konsep Persepsi .....	7
2. Hakikat Komunitas <i>Game Limolas</i> .....	14
3. Hakikat Mahasiswa PKO FIK UNY .....	19
B. Penelitian yang Relevan .....	23
C. Kerangka Berpikir .....	27
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	30
D. Definisi Operasional Variabel .....	30
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	31
F. Validitas dan Reliabilitas .....	34
G. Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	38
1. Faktor Internal .....	40
2. Faktor Eksternal .....	43

B. Pembahasan .....	47
C. Keterbatasan Penelitian .....	52
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	54
B. Implikasi.....	54
C. Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Struktur Organisasi <i>Game Limolas</i> Tahun 2019-2024 .....	18
Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir .....	28
Gambar 3. Diagram Lingkaran Persepsi Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas <i>Gamelimolas</i> di Yogyakarta.....	39
Gambar 4. Diagram Lingkaran berdasarkan Faktor Internal .....	41
Gambar 5. Diagram Batang Indikator pada Faktor Internal .....	43
Gambar 6. Diagram Lingkaran berdasarkan Faktor Eksternal.....	45
Gambar 7. Diagram Batang Indikator pada Faktor Eksternal .....	56

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen.....	33
Tabel 2. Hasil Analisis Validitas Instrumen .....	35
Tabel 3. Hasil Analisis Reliabilitas .....	36
Tabel 4. Norma Penilaian .....	36
Tabel 5. Deskriptif Statistik Persepsi Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas <i>Gamelimolas</i> di Yogyakarta .....	38
Tabel 6. Norma Penilaian Persepsi Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas <i>Gamelimolas</i> di Yogyakarta.....	39
Tabel 7. Deskriptif Statistik Faktor Internal .....	41
Tabel 8. Norma Penilaian Faktor Internal .....	44
Tabel 9. Persentase Indikator pada Faktor Internal.....	42
Tabel 10. Deskriptif Statistik Faktor Eksternal.....	44
Tabel 11. Norma Penilaian Faktor Eksternal.....	44
Tabel 12. Persentase Indikator pada Faktor Internal.....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....	60
Lampiran 2. Instrumen Penelitian .....	61
Lampiran 3. Data Penelitian.....	65
Lampiran 4. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	67
Lampiran 5. Tabel r .....	69
Lampiran 6. Deskriptif Statistik .....	70
Lampiran 7. Deskriptif Statistik berdasarkan Indikator .....	72
Lampiran 8. Perhitungan Norma Penilaian.....	76

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam kehidupan dunia setiap individu harus aktif dan kreatif, artinya berusaha mempengaruhi, menguasai, mengubah dalam batas-batas kemungkinannya. Demikian pula sebaliknya alam sekitar mempunyai peranan terhadap individu, artinya individu mempengaruhi individu, tingkah laku, perbuatan, pikiran, sikap, perasaan, kemauan dan sebagainya. Jadi jelas hidup individu dan masyarakat tidak dapat dipisahkan dan selalu berinteraksi antara yang satu dengan yang lain.

Interaksi sosial merupakan hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antara perorangan, antar kelompok, maupun antar perorangan dengan kelompok. Pada kenyataannya, realitas sosial tidak berdiri sendiri tanpa kehadiran individu baik di dalam maupun di luar realitas tersebut. Realitas sosial itu memiliki makna, manakala realitas sosial dikonstruksi dan dimaknakan secara subjektif oleh individu lain, sehingga memantapkan realitas itu secara objektif. Individu mengkonstruksi realitas sosial dan merekonstruksikannya dalam dunia realitas itu berdasarkan subjektifitas individu lain dalam institusi sosialnya (Santoso, 2016: 3). Masih banyak wadah untuk melakukan interaksi sosial baik yang bersifat edukasi maupun yang hanya sebagai hobi saja, misalnya dengan mengikuti kegiatan yang memberikan pembelajaran diri tentang pentingnya nilai-nilai interaksi sosial.

Komunitas (*community*) adalah sebuah kelompok sosial yang terdiri dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama, komunitas dalam konteks manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Kekuatan pengikat suatu komunitas, terutama adalah kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya yang biasanya, didasarkan atas kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial-ekonomi.

Di samping itu secara fisik suatu komunitas biasanya diikat oleh batas lokasi atau geografis masing-masing komunitas, karenanya akan memiliki cara dan mekanisme yang berbeda dalam menanggapi dan menyikapi keterbatasan yang dihadapinya serta mengembangkan kemampuan kelompoknya. Dengan berkomunitas diharapkan akan terjalin interaksi sosial yang saling menguatkan dalam kebaikan.

Pemikiran manusia dipengaruhi oleh beberapa hal salah satu yang mempengaruhi pemikiran manusia yaitu dari lingkungan dan budaya. Begitu pula sebuah komunitas, komunitas dapat diartikan berbeda-beda oleh setiap orang tergantung dari konstruksi sosial atau persepsi seseorang. Krech dan Duncan (Guspa & Rahmi, 2014: 4) berpendapat bahwa persepsi adalah suatu proses kognitif yang kompleks dan menghasilkan suatu gambar yang unik tentang kenyataan dan mungkin saja berbeda dengan kenyataan. Sarwono (2019: 24) berpendapat persepsi secara umum merupakan proses perolehan, penafsiran, pemilihan dan pengaturan informasi indrawi. Persepsi berlangsung pada saat

seseorang meniram stimulus dari dunia luar yang ditangkap oleh organ-organ bantunya yang kemudian masuk ke dalam otak. Persepsi merupakan proses pencarian informasi untuk dipahami yang menggunakan alat pengindraan.

Di Yogyakarta ada salah satu komunitas bola basket. Komunitas tersebut yaitu *Game Limolas*. *Game limolas* merupakan sebuah komunitas bola basket yang ada di Yogyakarta. Komunitas ini berdiri tahun 2008 di lapangan bola basket *outdoor* UNY. Anggota *game limolas* sendiri terdiri atas mahasiswa dan dari kalangan umum yang mempunyai hobi yang sama, yaitu bola basket. Tempat latihan sendiri dilaksanakan di lapangan bola basket Klebengan yaitu latihan setiap hari Jumat pukul 20.00-22.00 Waktu Indonesia Barat (WIB) dan latihan di lapangan bola basket *outdoor* UNY pada hari Minggu pukul 07.00-09.00 (WIB). *Game limolas* berdiri atas kecintaan para anggotanya dengan olahraga bola basket.

Dengan berkomunitas diharapkan akan terjalin interaksi sosial yang saling menguatkan dalam kebaikan. Melalui persepsi, manusia terus-menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Persepsi seseorang dipengaruhi oleh beberapa hal. Anderson (2015: 71) mengemukakan beberapa hal untuk dapat menyebabkan terjadinya persepsi yaitu: (1) adanya suatu objek yang akan dipersepsi; (2) adanya perhatian (*attention*), (3) adanya alat indera (*reseptor*). Terjadinya sebuah pengetahuan pada diri seseorang akan dipengaruhi oleh persepsi. Persepsi merupakan proses akhir dari pengamatan yang diawali oleh proses pengindraan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh alat indra, kemudian individu ada perhatian, lalu diteruskan ke otak, dan baru kemudian individu menyadari tentang sesuatu yang dinamakan dengan persepsi. Dalam persepsi

individu menyadari dan dapat mengerti tentang keadaan lingkungan yang ada di sekitarnya maupun tentang hal yang ada dalam diri individu yang bersangkutan.

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

*Game limolas* mempunyai aturan sendiri dalam bermain bola basket, yaitu menentukan sebuah kemenangan dengan skor lima belas dari setiap tim. Tentunya hal tersebut menimbulkan sebuah persepsi yang berbeda dari setiap individu, salah satunya dari mahasiswa jurusan olahraga. Fakultas Ilmu Keolahragaan merupakan salah satu fakultas di Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Telah memiliki 4 program studi yaitu, Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR), Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar (PJSD), Ilmu Keolahragaan (IKORA), dan Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO).

Penelitian ini difokuskan pada persepsi mahasiswa PKO konsentrasi bola basket terhadap komunitas *Gamelimolas*. Persepsi merupakan cara pandang seseorang atau cara seseorang berperilaku terhadap suatu fenomena kejadian atau masalah. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian dengan judul "Persepsi Mahasiswa PKO Kepelatihan Bola Basket FIK UNY Tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta".

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Komunitas *Game Limolas* mempunyai aturan sendiri dalam permainan bola basket.
2. Belum diketahui seberapa positif persepsi mahasiswa PKO Kepelatihan Bola Basket FIK UNY tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta.

## **C. Batasan Masalah**

Mengingat permasalahan tentang pemahaman di atas sangatlah luas, maka agar penelitian ini menjadi lebih fokus dan berbobot, maka permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada: "Persepsi mahasiswa PKO Kepelatihan Bola Basket FIK UNY tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta".

## **D. Rumusan Masalah**

Mengacu pada paparan latar belakang dan identifikasi masalah, secara khusus perumusan masalah dapat dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian yaitu "Bagaimana persepsi mahasiswa PKO Kepelatihan Bola Basket FIK UNY Tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta?"

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa PKO Kepelatihan Bola Basket FIK UNY tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta.

## **F. Manfaat Penelitian**

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

### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pihak-pihak tertentu, instansi, dan organisasi terkait dengan dunia olahraga khususnya bola basket.

### **2. Secara Praktis**

- a. Bagi peneliti. Dapat meningkatkan kemampuan penulis di dalam menerapkan teori yang pernah diterima selama kuliah dan mendorong penulis untuk belajar memahami, menganalisa, dan memecahkan masalah.
- b. Bagi mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam olahraga bola basket.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Deskripsi Teori**

#### **1. Konsep Persepsi**

##### **a. Pengertian Persepsi**

Pada kenyataannya, realitas sosial tidak berdiri sendiri tanpa kehadiran individu baik di dalam maupun di luar realitas tersebut. Realitas sosial itu memiliki makna, manakala realitas sosial dikonstruksi dan dimaknakan secara subjektif oleh individu lain, sehingga memantapkan realitas itu secara objektif. Individu mengkonstruksi realitas sosial dan merekonstruksikannya dalam dunia realitas itu berdasarkan subjektifitas individu lain dalam institusi sosialnya (Santoso, 2016: 3).

Persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman. Kunci untuk memahami persepsi adalah terletak pada pengenalan bahwa persepsi itu merupakan suatu penafsiran yang unik terhadap situasi, dan bukannya suatu pencatatan yang benar terhadap situasi (Suharnan, 2015: 23). Persepsi juga merupakan proses pengorganisasian dan penginterpretasian terhadap stimulus oleh organisme atau individu, sehingga didapat sesuatu yang berarti dan merupakan aktivitas yang terintegrasi dalam diri individu (Goldstein, 2016: 48).

Cherry (2013: 1) menyatakan bahwa *“Perception is our sensory experience of the world around us and involves both the recognition of*

*environmental stimuli and actions in response to these stimuli*”, yang bermakna persepsi adalah pengalaman indrawi/alat indera tentang dunia di sekitar kita dan melibatkan baik pengakuan/penerimaan rangsangan lingkungan dan tindakan dalam menanggapi rangsangan. Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris (Subagyo, Komari, & Pambudi, 2015).

Krech dan Duncan (Guspa & Rahmi, 2014: 4) berpendapat bahwa persepsi adalah suatu proses kognitif yang kompleks dan menghasilkan suatu gambar yang unik tentang kenyataan dan mungkin saja berbeda dengan kenyataan. Sarwono (2019: 24) berpendapat persepsi secara umum merupakan proses perolehan, penafsiran, pemilihan dan pengaturan informasi indrawi. Persepsi berlangsung pada saat seseorang meniram stimulus dari dunia luar yang ditangkap oleh organ-organ bantunya yang kemudian masuk ke dalam otak. Persepsi merupakan proses pencarian informasi untuk dipahami yang menggunakan alat pengindraan.

Dari berbagai pengertian dan pendapat para ahli tentang persepsi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi adalah suatu proses di dalam menginterpretasi atau menafsirkan suatu bentuk stimulus yang diterima oleh alat indera, diteruskan ke otak, sehingga terwujud dalam bentuk sikap atau tindakan.

#### **b. Faktor yang mempengaruhi Persepsi**

Persepsi seseorang dipengaruhi oleh beberapa hal. Anderson (2015: 71) mengemukakan beberapa hal untuk dapat menyebabkan terjadinya persepsi yaitu: (1) adanya suatu objek yang akan dipersepsi; (2) adanya perhatian (*attention*), (3)

adanya alat indera (*reseptor*). Terjadinya sebuah pengetahuan pada diri seseorang akan dipengaruhi oleh persepsi. Persepsi merupakan proses akhir dari pengamatan yang diawali oleh proses pengindraan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh alat indera, kemudian individu ada perhatian, lalu diteruskan ke otak, dan baru kemudian individu menyadari tentang sesuatu yang dinamakan dengan persepsi. Dalam persepsi individu menyadari dan dapat mengerti tentang keadaan lingkungan yang ada di sekitarnya maupun tentang hal yang ada dalam diri individu yang bersangkutan.

Prasetijo (2015: 69), mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi, dapat dikelompokkan dalam dua faktor utama yaitu:

- 1) Faktor internal, meliputi :
  - a) Pengalaman
  - b) Kebutuhan
  - c) Penilaian
  - d) Ekspektasi / pengharapan, dan
- 2) Faktor eksternal, meliputi :
  - a) Tampilan luar
  - b) Sifat-sifat stimulus
  - c) Situasi lingkungan

Pinaryo (2014: 55-57) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu:

- 1) Faktor Internal, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu, yang mencakup beberapa hal antara lain:
  - a) Fisiologis. Informasi masuk melalui alat indera, selanjutnya informasi yang diperoleh ini akan mempengaruhi dan melengkapi usaha untuk memberikan arti terhadap lingkungan sekitarnya. Kapasitas indera untuk mempersepsi pada tiap orang berbeda-beda, sehingga interpretasi terhadap lingkungan juga dapat berbeda. Perhatian. Individu memerlukan sejumlah energi yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada bentuk fisik dan fasilitas mental yang ada pada suatu obyek. Energi tiap orang berbeda-beda sehingga perhatian seseorang terhadap obyek juga

- berbeda dan hal ini akan mempengaruhi persepsi terhadap suatu obyek.
- b) Minat. Persepsi terhadap suatu obyek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau *perceptual vigilance* yang digerakkan untuk mempersepsi. *Perceptual vigilance* merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dapat dikatakan sebagai minat.
  - c) Kebutuhan. Faktor ini dapat dilihat dari bagaimana kuatnya seseorang individu mencari obyek-obyek atau pesan yang dapat memberikan jawaban sesuai dengan dirinya.
  - d) Pengalaman dan Ingatan. Pengalaman dapat dikatakan tergantung pada ingatan dalam arti sejauh mana seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsang dalam pengertian luas.
  - e) Suasana hati. Keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang, mood ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang pada waktu yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dalam menerima, bereaksi dan mengingat.
- 2) Faktor Eksternal yang mempengaruhi persepsi, merupakan karakteristik dari lingkungan dan obyek-obyek yang terlibat di dalamnya. Elemen-elemen tersebut dapat mengubah sudut pandang seseorang terhadap dunia sekitarnya dan mempengaruhi bagaimana seseorang merasakannya atau menerimanya.
- a) Ukuran dan penempatan dari obyek atau stimulus. Faktor ini menyatakan bahwa semakin besarnya hubungan suatu obyek, maka semakin mudah untuk dipahami. Bentuk ini akan mempengaruhi persepsi individu dan dengan melihat bentuk ukuran suatu obyek individu akan mudah untuk perhatian pada gilirannya membentuk persepsi.
  - b) Warna dari obyek-obyek. Obyek-obyek yang mempunyai cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami (*to be perceived*) dibandingkan dengan yang sedikit.
  - c) Keunikan dan kontrasan stimulus. Stimulus luar yang penampilannya dengan latarbelakang dan sekelilingnya yang sama sekali di luar sangkaan individu yang lain akan banyak menarik perhatian.
  - d) Intensitas dan kekuatan dari stimulus. Stimulus dari luar akan memberi makna lebih bila lebih sering diperhatikan dibandingkan dengan yang hanya sekali dilihat. Kekuatan dari stimulus merupakan daya dari suatu obyek yang bisa mempengaruhi persepsi.
  - e) *Motion* atau gerakan. Individu akan banyak memberikan perhatian terhadap obyek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan obyek yang diam.

Selain itu, Siagian dan Burhannudin (Putra, 2019:10) terdapat dua faktor yang mempengaruhi adanya persepsi dari individu, yaitu:

- 1) Faktor internal, yang meliputi:
  - a) Motif merupakan penggerak, alasan-alasan atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan seseorang berbuat sesuatu. Timbulnya sebuah motif adanya sebuah alasan yang muncul dari seseorang, sehingga mengakibatkan seseorang untuk melakukan sebuah reaksi.
  - b) Minat merupakan perhatian terhadap sesuatu stimulus atau objek yang menarik, kemudian akan disampaikan melalui panca indera. Selain itu, dapat dikatakan sebuah ungkapan dalam bentuk perhatian dan rasa ketertarikan atas sebuah objek yang memikat seseorang.
  - c) Harapan merupakan perhatian seseorang terhadap stimulus atau objek mengenai hal yang disukai dan diharapkan. Selain itu, dapat dikatakan bahwa harapan menunjukkan sebuah keinginan dari seseorang terhadap objek yang menjadi pengamatannya.
  - d) Sikap adalah reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap stimulus atau objek. Sikap dapat menggambarkan suka atau tidak suka seseorang terhadap objek. Sikap juga berhubungan dengan gambaran perilaku dari seseorang atas sebuah objek atau stimulus.
  - e) Pengetahuan merupakan hasil dari rasa ingin tahu dan terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu serta berhubungan dengan hasil mengetahui dari seseorang setelah adanya fokus penginderaan terhadap objek.
  - f) Pengalaman adalah peristiwa yang dialami seseorang dan ingin membuktikan sendiri secara langsung untuk membentuk pendapatnya sendiri. Pengalaman juga berkaitan dengan bentuk aktivitas yang pernah dialami oleh seseorang. Pengalaman dapat sebagai evaluasi untuk meraih hasil yang lebih baik.
- 2) Faktor eksternal yang terjadi dari luar seseorang untuk membentuk suatu persepsi, yang meliputi:
  - a) Objek berkaitan dengan apa yang akan menjadi fokus perhatian seseorang dalam melakukan aktivitas.
  - b) Situasi merupakan keadaan yang dapat menimbulkan sebuah persepsi. baik yang berupa persepsi secara positif maupun persepsi secara negatif. Selain itu, situasi merupakan gambaran kondisi yang terjadi saat ini. Gambaran mengenai kondisi tersebut akan mempengaruhi persepsi dari seseorang yang muncul.

Dari pengertian persepsi di atas maka persepsi adalah proses rangsangan dari luar melalui alat penginderaan diteruskan kepusat otak untuk dilakukan penyeleksian, penyaringan, dan pengorganisasian sehingga dapat

diinterpretasikan atau diungkapkan dalam bentuk sikap atau perilaku. Perilaku dipengaruhi oleh beberapa faktor. Oleh karena adanya perbedaan individu, maka persepsi itu bersifat subjektif. Persepsi juga dapat dipengaruhi oleh pertalian yang efektif, rangsangan menarik, nilai kebutuhan, dan pengalaman terdahulu.

### **c. Proses terjadinya Persepsi**

Persepsi seseorang tidak terjadi begitu saja, melainkan ada sebuah proses terjadinya persepsi. Menurut Daryl Benn (Richard, 2018: 150), ketika kita menilai pendapat sendiri, maka kita akan mengambil perilaku kita sebagai petunjuk, daripada menganalisis diri kita secara mendalam. Dengan persepsi, seorang individu dapat menyadari dan dapat mengerti tentang keadaan lingkungan yang ada disekitarnya dan juga tentang keadaan diri individu yang bersangkutan. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa dalam persepsi stimulus dapat datang dari luar diri individu, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan. Karena dalam persepsi itu merupakan aktivitas yang integrated, maka seluruh apa yang ada dalam diri individu seperti pengalaman, kemampuan berfikir, dan aspek-aspek lain yang ada dalam diri individu akan ikut berperan dalam persepsi tersebut.

Menurut Sudarsono & Suharsono (2016: 11) ada 2 aspek yang melatar belakangi terjadinya persepsi, diantaranya adalah 1) kognitif, meliputi cara berfikir, mengenali, memaknai, dan memberi arti suatu rangsangan yaitu pandangan individu berdasarkan informasi yang diterima oleh panca indra, pengalaman atau yang dilihat dalam kehidupan sehari-hari, 2) afeksi, meliputi

cara individu dalam merasakan, mengekspresikan emosi terhadap rangsangan berdasarkan nilai-nilai dalam dirinya dan kemudian mempengaruhi persepsinya.

Robbins (2014: 164-167) mengemukakan bahwa proses terbentuknya persepsi berasal dari beberapa faktor eksternal dan internal:

- 1) Faktor eksternal terdiri dari:
  - a) Ukuran, sesuatu yang besar maka akan lebih mudah menarik perhatian
  - b) Kontras, sesuatu keadaan yang berlatar belakang kontras biasanya sangat menonjol.
  - c) Intensitas kuatnya suatu rangsangan, contohnya suara keras di dalam ruangan yang sepi.
  - d) Gerakan, perhatian seseorang akan lebih tertarik kepada obyek yang bergerak untuk dilihat daripada obyek sama tapi diam.
  - e) Sesuatu yang baru. Obyek baru yang berada di lingkungan yang dikenal akan lebih menarik perhatian.
- 2) Faktor-faktor internal yang mempengaruhi terbentuknya persepsi sebagai berikut:
  - a) Faktor fisiologis, seseorang yang distimulus oleh apa yang terjadi di luar dirinya melalui penginderaan seperti mata, kulit, lidah, telinga, dan hidung tidak semua memiliki kekuatan penginderaan yang sama.
  - b) Faktor psikologis, meliputi motivasi dan pengalaman belajar masa lalu.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka proses terjadinya persepsi adalah diawali dengan adanya suatu bentuk objek yang memberikan stimulus atau rangsangan terhadap individu. Selanjutnya diproses di dalam otak, sehingga akhirnya akan direspon oleh individu tersebut berupa suatu tindakan-tindakan tertentu.

## **2. Hakikat Komunitas *Game Limolas***

### **a. Pengertian Komunitas**

Pengertian komunitas ialah kumpulan dari berbagai populasi yang hidup pada waktu dan daerah tertentu yang saling berinteraksi dan mempengaruhi satu

sama lain. Komunitas memiliki derajat keterpaduan yang lebih kompleks bila dibandingkan dengan individu dan populasi. Dalam ilmu sosiologi komunitas dapat diartikan sebagai kelompok orang yang saling berinteraksi yang ada di lokasi tertentu. Namun definisi ini terus berkembang dan diperluas menjadi individu-individu yang memiliki kesamaan konsep diriistik tanpa melihat lokasi atau tipe interaksinya. Sebuah komunitas memiliki empat ciri utama, yaitu (Jasmadi, 2018 : 15):

- 1) Adanya keanggotaan di dalamnya. Sangat tidak mungkin ada komunitas tanpa anggota di dalamnya.
- 2) Saling memengaruhi. Antar anggota komunitas dapat saling memengaruhi satu dengan yang lainnya.
- 3) Adanya integrasi dan pemenuhan kebutuhan antar anggota.
- 4) Adanya ikatan emosional antar anggota

Komunitas merupakan bentuk kerjasama antara beberapa orang untuk mencapai suatu tujuan dengan mengadakan pembagian dan peraturan kerja.<sup>38</sup> Secara minimum, istilah komunitas merupakan sekumpulan orang yang mendiami satu wilayah geografis, namun belakangan ini istilah komunitas dipakai untuk menandai suatu rasa identitas baik yang terikat atau tidak terikat pada lokasi geografis tertentu. Maksud dalam pengertian ini, bahwa sebuah komunitas dibentuk ketika orang menalar siapa yang sama dengan mereka dan siapa yang bukan. Oleh sebab itu, istilah komunitas secara esensial merupakan sebuah konstruk mental yang dibentuk oleh batasan terbayar antar kelompok (Moedjiono, 2013: 31).

Menurut Mac Iver (dalam Koentjaraningrat, 2014: 69) *community* diistilahkan sebagai persekutuan hidup atau paguyuban dan dimaknai sebagai suatu daerah masyarakat yang ditandai dengan beberapa tingkatan pertalian

kelompok sosial satu sama lain. Keberadaan komunitas biasanya didasari oleh beberapa hal yaitu:

- 1) Lokalitas
- 2) *Sentiment Community*. Menurut Mac Iver (dalam Soerjono Soekanto, 1983: 143), unsur-unsur dalam *sentiment community* adalah:
  - a) Seperasaan. Unsur seperasaan muncul akibat adanya tindakan anggota dalam komunitas yang mengidentifikasi dirinya dengan kelompok dikarenakan adanya kesamaan kepentingan
  - b) Sepenanggungan. Sepenanggungan diartikan sebagai kesadaran akan peranan dan tanggung jawab anggota komunitas dalam kelompoknya
  - c) Saling memerlukan. Unsur saling memerlukan diartikan sebagai perasaan ketergantungan terhadap komunitas baik yang sifatnya fisik maupun psikis

Hillery (Putra, 2013: 144) menjelaskan bahwa suatu komunitas dapat terbangun berdasarkan fisik atau lokasi geografi dan kesamaan dasar akan kesukaan atau kebutuhan. Komunitas terbagi atas dua dimensi yaitu dimensi wilayah dan dimensi kekerabatan. Dimensi wilayah yaitu komunitas yang terbentuk oleh lingkungan kerja yang mempunyai suatu hubungan antar individunya tetapi hanya terjadi pada wilayah tersebut. Sedangkan dimensi kekerabatan yaitu ketika komunitas terbentuk tanpa ikatan wilayah tetapi terjalin hubungan antar individunya. Komunitas berdasarkan proses pembentukannya seperti yang dipaparkan di atas, setidaknya dapat ditarik beberapa kesamaan di antara mereka. Salah satunya yakni, komunitas berhubungan erat dengan kehidupan sosial karena menjadi wadah pertemuan dan interaksi tiap-tiap individu sebagai makhluk sosial yang berdasarkan wilayah, kesamaan atas hobi, minat, kesukaan, kebutuhan, agama, dan budaya.

Kekuatan pengikat suatu komunitas, terutama adalah kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupannya yang biasanya, didasarkan atas

kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial-ekonomi. Di samping itu secara fisik suatu komunitas biasanya diikat oleh batas lokasi atau geografis. Masing-masing komunitas, karenanya akan memiliki cara dan mekanisme yang berbeda dalam menanggapi dan menyikapi keterbatasan yang dihadapinya serta mengembangkan kemampuan kelompoknya.

#### **b. Bentuk-bentuk Paguyuban atau Komunitas**

Dalam kaitan komunitas yang diartikan sebagai paguyuban atau *gemeinschaft*, paguyuban dimaknai sebagai suatu bentuk kehidupan bersama dimana anggotanya diikat oleh hubungan batin yang murni, alamiah, dan kekal, biasanya dijumpai dalam keluarga, kelompok kekerabatan, rukun tetangga, rukun warga dan lain sebagainya (Soekanto, 2013: 128-129). Ciri-ciri *gemeinschaft* menurut Tonnie (dalam Soekanto, 2013: 130-131) yaitu: 1) hubungan yang intim; 2) privat; 3) eksklusif. Sedang tipe *gemeinschaft* sendiri ada tiga yaitu:

- 1) *Gemeinschaft by blood*, hubungannya didasarkan pada ikatan darah atau keturunan
- 2) *Gemeinschaft of place*, hubungannya didasarkan pada kedekatan tempat tinggal atau kesamaan lokasi
- 3) *Gemeinschaft of mind*, hubungannya didasarkan pada kesamaan ideologi meskipun tidak memiliki ikatan darah maupun tempat tinggal yang berdekatan.

Menurut Mac Iver (dalam Koentjaraningrat, 2014: 80-81), keberadaan *communal code* (keberagam aturan dalam kelompok) mengakibatkan komunitas terbagi menjadi dua, yaitu:

- 1) *Primary group*, hubungan antar anggota komunitas lebih intim dalam jumlah anggota terbatas dan berlangsung dalam jangka waktu relatif lama. Contoh: keluarga, suami-istri, pertemanan, guru-murid, dan lain-lain.
- 2) *Secondary group*, hubungan antar anggota tidak intim dalam jumlah anggota yang banyak dan dalam jangka waktu relatif singkat Contoh:

perkumpulan profesi, atasan-bawahan, perkumpulan minat/hobiis, dan lain-lain.

Menurut Wenger (2014: 12), komunitas mempunyai berbagai macam bentuk dan karakteristik, diantaranya:

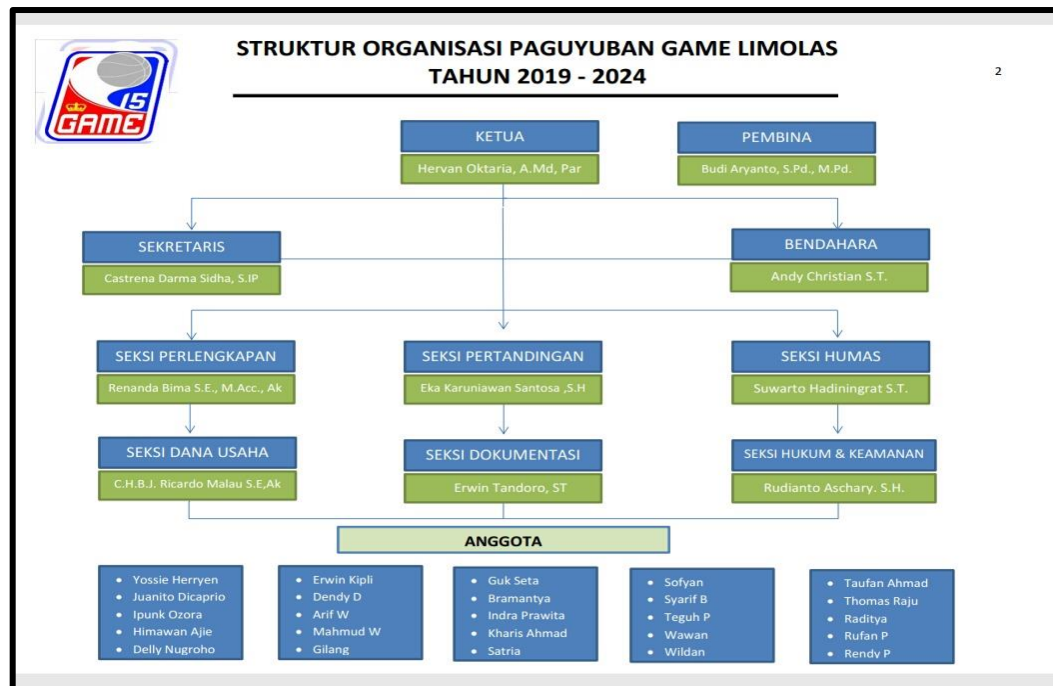
- 1) Besar atau kecil, yaitu bentuk komunitas berdasarkan jumlah anggotanya.
- 2) Terpusat atau tersebar, yaitu bentuk komunitas yang dilihat dari cakupan wilayahnya.
- 3) Berumur panjang atau berumur pendek, yaitu bentuk komunitas dilihat dari jangka waktunya.
- 4) Internal dan eksternal, yaitu bentuk komunitas dilihat dari kerja sama yang dilakukan dengan organisasi lain.
- 5) Homogen atau heterogen, yaitu bentuk komunitas yang dilihat dari keberagaman anggotanya.
- 6) Spontan atau disengaja; yaitu bentuk komunitas yang dilihat dari proses pembentukannya dan campur tangan organisasi lain dalam proses tersebut

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*. Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional.

### **c. Komunitas *Game Limolas***

*Game limolas* merupakan sebuah komunitas bola basket yang ada di Yogyakarta. Komunitas ini berdiri tahun 2008 di lapangan bola basket *outdoor* UNY. Anggota *game limolas* sendiri terdiri atas mahasiswa dan dari kalangan umum yang mempunyai hobi yang sama, yaitu bola basket. Tempat latihan sendiri dilaksanakan di lapangan bola basket Klebengan yaitu latihan setiap hari Jumat pukul 20.00-22.00 Waktu Indonesia Barat (WIB) dan latihan di lapangan bola

basket *outdoor* UNY pada hari Minggu pukul 07.00-09.00 (WIB). Anggota Gamelimolas saat ini sekitar 30 orang. Beberapa prestasi dari *gamelimolas* diantaranya: 3x3 Honda Cup Juara 1, 3x3 Gojek Juara 2, *Runner Up Udinus Cup*, Sumpah Pemuda Cup.



**Gambar 1. Struktur Organisasi *Game Limolas* Tahun 2019-2024**

### 3. Hakikat Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan FIK UNY

#### a. Pengertian Mahasiswa

Mahasiswa adalah peserta didik pada jenjang Perguruan Tinggi. Pengertian mahasiswa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mahasiswa adalah siswa yang belajar pada Perguruan Tinggi (Depdiknas, 2012). Mahasiswa mempunyai peranan penting dalam mewujudkan cita-cita pembangunan nasional, sementara itu Perguruan Tinggi merupakan lembaga pendidikan yang secara formal disertai tugas dan tanggung jawab mempersiapkan mahasiswa sesuai dengan tujuan pendidikan tinggi. Tujuan pendidikan tinggi dapat tercapai apabila

Tridharma Perguruan Tinggi dapat terlaksana, yaitu mampu menyelenggarakan pendidikan, melakukan penelitian dan melakukan pengabdian pada masyarakat, (Kemendikbud, 2012).

Mahasiswa dan mahasiswi adalah panggilan untuk orang yang sedang menjalankan masa studinya di perguruan tinggi. Mahasiswa selaku manusia yang dirasa sudah mendapat banyak pengetahuan secara luas serta pengalaman yang begitu melimpah diharapkan dengan pengalaman serta ilmunya tersebut mampu melakukan aktivitas atau tingkah laku yang baik. Mahasiswa diharapkan dapat membangun bangsa bersama-sama ke depannya dengan gagasan dan ide yang brilian. Oleh masyarakat keberadaan mahasiswa dianggap sangat penting karena dianggap sebagai masa depan bangsa. Lastary & Rahayu (2018: 5) menyatakan bahwa mahasiswa merupakan seorang yang sedang dalam proses menimba ilmu dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari universitas, akademik, politeknik, dan sekolah tinggi.

Yusuf (2012:27) mengategorikan seorang mahasiswa dalam tahap perkembangan usianya dari 18-25 tahun. Tahapan ini dapat digolongkan masa remaja akhir sampai masa dewasa awal dan dilihat dari segi perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa inilah pematangan pendirian dalam hidupnya. Sarwono (2019: 15) menjelaskan mahasiswa adalah setiap orang yang secara terdaftar untuk mengikuti pelajaran di sebuah perguruan tinggi dengan batasan umur sekitar 18 – 30 tahun. Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya, karena adanya ikatan dengan suatu perguruan tinggi.

Dijelaskan Hulukati & Djibran (2018: 74) bahwa mahasiswa merupakan masa memasuki masa dewasa yang pada umum berada pada rentang usia 18-25 tahun, pada masa tersebut mahasiswa memiliki tanggung jawab terhadap masa perkembangannya, termasuk memiliki tanggung jawab terhadap kehidupannya untuk memasuki masa dewasa. Mahasiswa adalah makhluk individu dan makhluk sosial. Sebagai makhluk individu mahasiswa mempunyai kebutuhan-kebutuhan yang berbeda antara satu individu dengan individu lainnya, mahasiswa tidak bisa hidup sendiri, selalu membutuhkan orang lain dalam memenuhi kebutuhannya, oleh karena itu mahasiswa juga disebut sebagai makhluk sosial. Dalam berinteraksi dengan orang lain tidak jarang muncul perbedaan pendapat yang memicu konflik antar individu. Selain itu, kebutuhan-kebutuhan akan bertambah seiring dengan perkembangan seorang individu

Para mahasiswa di samping berusaha untuk meningkatkan perkembangan kepribadian dan sikap mentalnya harus sanggup mengembangkan rasa kebangsaannya. Mahasiswa dapat mengangkat nama baik bangsa dan negara melalui prestasi yang mereka torehkan. Dapat disimpulkan mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi yang memiliki pengetahuan luas dan berpengalaman. Mahasiswa memiliki sikap mental yang matang untuk siap terjun ke masyarakat dan memajukan bangsa.

#### **b. Ciri-ciri Mahasiswa**

Kartono dalam Siregar (2017) menyatakan bahwa mahasiswa memiliki anggota masyarakat yang mempunyai ciri-ciri diantaranya yaitu:

- 1) Mempunyai kemampuan dan kesempatan untuk belajar di perguruan tinggi, sehingga dapat digolongka sebagai kau intelektual.
- 2) Kesempatan tersebut diharapkan nantinya dapat bertindak sebagai pemimpin yang mampu bertanggungjawab dan terampil, baik dalam lingkungan masyarakat maupun di dunia kerja.
- 3) Menjadi daya penggerak yang dinamis dalam proses modernisasi, khususnya dalam era Revolusi Industri 4.0.
- 4) Mampu memasuki dunia kerja sebagai tenaga yang berkualitas, tanggungjawab, profesional, dan mandiri.

### **c. Peranan Mahasiswa**

Mahasiswa sebagai agen perubahan yang akan selalu dituntut untuk menunjukkan peranannya dalam kehidupan yang nyata. Salsabila & Khoiriyah (2019) menyatakan ada peranan penting dan mendasara bagi mahasiswa, diantaranya:

#### 1) Peran Intelektual

Mahasiswa sebagai orang yang berintelektual, jenius, dan jeli harus mampu menjalankan hidupnya secara proporsional dan seimbang sebagai seorang mahasiswa, anak, dan harapan masyarakat.

#### 2) Peran Moral

Mahasiswa sebagai seorang yang hidup dan berinteraksi dalam kampus, dimana mahasiswa bebas berekspresi, beraksi, berdiskusi, berorasi, dan berkreasi

harus mampu menunjukkan perilaku bermoral dalam setiap tindakan tanpa adanya pengaruh oleh kondisi lingkungan sekitar.

### 3) Peran Sosial

Mahasiswa sebagai seorang yang membawa berbagai perubahan harus selalu bersinergi dan berkesinambungan, berpikir kritis, dan bertindak secara konkret yang terbingkai dengan kerelaan dan keikhlasan untuk menjadi pelopor, penyampai aspirasi dan pelayan masyarakat.

#### **d. Karakteristik Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO)**

Pendidikan Olahraga (PKO) merupakan salah satu Program Studi yang terdapat di Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Program studi PKO FIK UNY berada dalam lingkup kepelatihan yang bergerak dalam bidang olahraga. Mahasiswa PKO ditunjukkan untuk menjadi pelatih yang kompeten dan memiliki pemikiran yang kreatif terhadap kendalakendala seperti keterbatasan sarana prasarana yang ada pada suatu lapangan dan cabang olahraga. Program studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga memiliki kurikulum yang di dalamnya terdapat visi dan misi.

Visi program studi Pendidikan Kepelatihan Keolahragaan adalah "Menjadi program studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga yang terkemuka di tingkat ASEAN pada 2019 dan tingkat dunia pada tahun 2025 berdasarkan Akhlak Mulia, Kolaboratif, Toleran, Inovatif, dan Visioner". Memiliki misi sebagai berikut:

- 1) Menyelenggarakan akademik secara profesional di bidang kepelatihan olahraga.
- 2) Pengembangan konsep kepelatihan olahraga melalui pendekatan ilmiah.

- 3) Memberikan layanan kepada masyarakat dalam bidang kepelatihan olahraga.
- 4) Mampu mengelola, mengorganisasi, mengevaluasi berbagai kegiatan olahraga prestasi.
- 5) Mampu menganalisis dan menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kepelatihan olahraga

## **B. Penelitian yang Relevan**

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

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mutiara, Suryani, Ikeu Nurhidayah, Sri Hendrawati (2013) yang berjudul “Perspektif Mahasiswa mengenai *Problem-Based Learning* (PBL)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perspektif mahasiswa tingkat akhir mengenai pembelajaran dengan menggunakan metode PBL. Penelitian deskriptif kuantitatif ini menggunakan *total sampling* dengan melibatkan 159 mahasiswa tingkat akhir di salah satu institusi pendidikan tinggi keperawatan di Bandung. Data dikumpulkan menggunakan *Course Experience Questionnaire* yang dikembangkan oleh David Carroll (2013). Data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian secara umum menunjukkan 46,94% responden mempunyai perspektif netral; 42,86% responden mempunyai perspektif positif; dan 6,20% responden memiliki perspektif negatif. Dilihat berdasarkan dimensinya, 50% mahasiswa memiliki persepsi netral terhadap kualitas pembelajaran (*good teaching scale*); 83,3% persepsi positif dalam keterampilan umum (*good skills scale*); 100% persepsi

netral dalam kepuasan mahasiswa (*overall satisfaction*); 80% persepsi netral terhadap kejelasan tujuan dan standar pembelajaran (*clear goals and standards*); 75% persepsi netral terhadap tingkat penugasan (*appropriate workload scale*); dan 33,3% persepsi positif terhadap evaluasi pembelajaran (*appropriate assessment scale*). Hal ini menunjukkan mahasiswa tidak secara tegas menilai pelaksanaan PBL baik atau tidak baik. Hal tersebut dikarenakan di satu sisi mereka merasakan ada hal yang positif dari pelaksanaan PBL tetapi disisi lain ada hal yang negatif yang mereka alami.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putra (2019) dengan judul “Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa positif tingkat persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap olahraga Rugby. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan datanya menggunakan kuesioner. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 yang berjumlah 514 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *proportional simple random sampling* karena populasinya yaitu mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 berasal dari 4 program studi dan setiap program studi memiliki proporsi sampel masing-masing. Berdasarkan penghitungan dengan rumus Yamane didapatkan sampel berjumlah 225 mahasiswa. Teknik analisis data

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

3. Penelitian yang dilakukan oleh Amalia (2016) yang berjudul “Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Praktikum Kewirausahaan dengan Model Pendirian Perusahaan Dalam Menumbuhkan Minat dan Keterampilan Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran praktikum kewirausahaan dengan model pendirian perusahaan dalam menumbuhkan minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi; (2) persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran praktikum kewirausahaan dengan model pendirian perusahaan dalam menumbuhkan keterampilan berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan populasi mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi UNY angkatan 2013 dan 2014 yang menempuh mata kuliah praktikum kewirausahaan. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling* sedangkan perhitungan pengambilan sampel dihitung dengan menggunakan rumus Slovin yaitu berjumlah 111 mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan

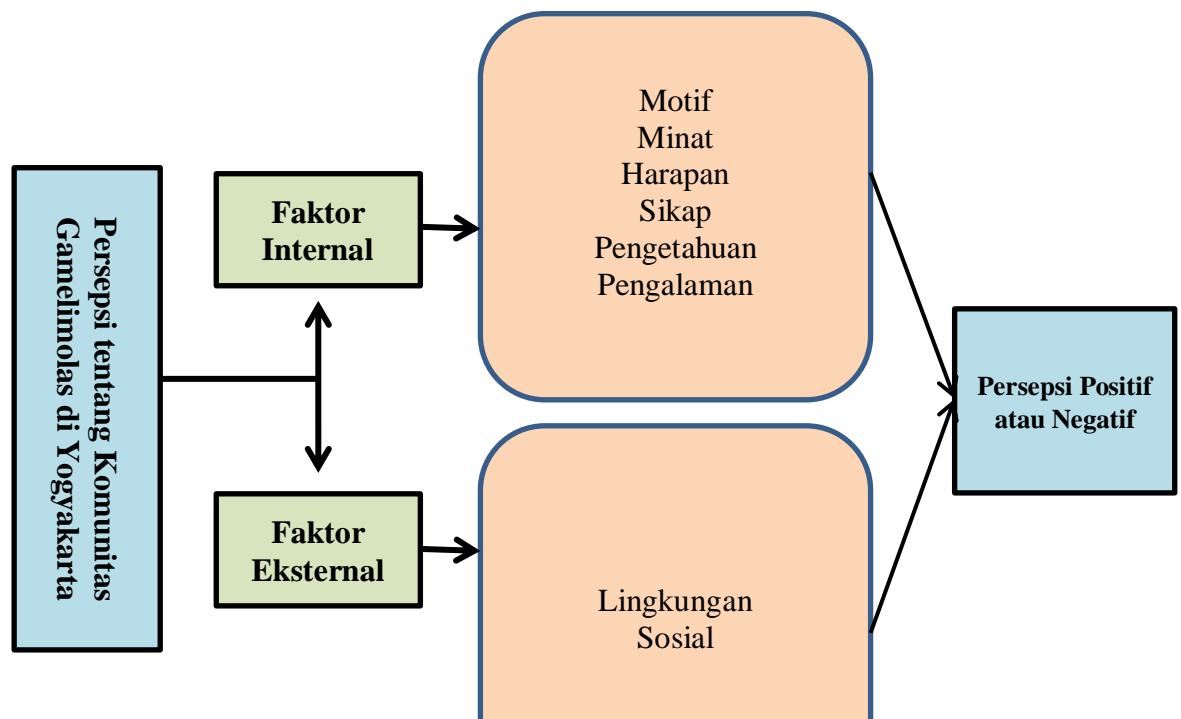
observasi, angket, dan dokumentasi. Uji validitas instrumen menggunakan korelasi *product moment* dan uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *alpha cronbach*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) mahasiswa memiliki persepsi yang sangat baik terhadap pembelajaran praktikum kewirausahaan dengan model pendirian perusahaan dalam menumbuhkan minat berwirausaha dengan persentase sebesar 50,45% atau sebanyak 56 mahasiswa; (2) mahasiswa memiliki persepsi yang baik terhadap pembelajaran praktikum kewirausahaan dengan model pendirian perusahaan dalam menumbuhkan keterampilan berwirausaha dengan persentase sebesar 60,96% atau sebanyak 71 mahasiswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayati (2013) dengan judul “Persepsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Yogyakarta Terhadap Musik Keroncong”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Yogyakarta terhadap musik keroncong. Berdasarkan hasil pengamatan sementara, hanya sebagian mahasiswa yang tertarik dengan musik keroncong. Pada penelitian ini persepsi diukur melalui 6 indikator yaitu : (1) minat, (2) sikap, (3) apresiasi, (4) motivasi, (5) perhatian, (6) harapan. Populasi dalam penelitian ini adalah 464 mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Yogyakarta yang diambil sampel 194 mahasiswa sebagai sampel dengan menggunakan teknik sampel berstrata. Penelitian ini menggunakan metode survei, dimana peneliti mendeskripsikan data hasil penelitian secara kuantitatif melalui prosentase dan tabel. Pengumpulan data

dilakukan dengan membagikan angket kepada responden. Uji coba penelitian menghasilkan 27 butir yang valid dengan  $r_{xy}$  antara 0,333 sampai 0,673 dan hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,906. Analisis data dilakukan dengan membandingkan antara mean empiris dan mean teoritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Musik pada umumnya mempunyai persepsi yang positif terhadap musik keroncong. Dari 194 responden, 178 responden (92%) memiliki persepsi positif dan 16 responden (8%) yang memiliki persepsi negatif. Dengan demikian, persepsi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Yogyakarta terhadap musik keroncong dapat dikatakan termasuk dalam kategori baik.

### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan tersebut maka akan dibuat kerangka berpikir sebagai berikut.



**Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir**

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Metode adalah bagian dari metodologi baik berupa metode, teknik, prosedur, dan berbagai macam alat (*tools*), dengan tahap-tahap tertentu dalam suatu penelitian disebut dengan metodologi. Metode penelitian atau yang bisa juga disebut dengan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ada beberapa macam. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013) deskriptif kuantitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket.

Siyoto & Sodik (2015: 100) menyatakan penelitian survei termasuk ke dalam penelitian yang bersifat kuantitatif untuk meneliti perilaku suatu individu atau kelompok. Pada umumnya penelitian survei menggunakan kuesioner sebagai alat pengambil data. Penelitian survei adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok.

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian yang berjudul "Persepsi Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas

Negeri Yogyakarta Tentang Komunitas Gamelimolas di Yogyakarta” dilaksanakan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2020.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Siyoto & Sodik (2015: 64) menyatakan bahwa populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi yang digunakan adalah mahasiswa Pendidikan Keolahragaan Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang berjumlah 32 orang. Siyoto & Sodik (2015: 64) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Keseluruhan populasi diambil semua untuk menjadi subjek penelitian, sehingga disebut penelitian populasi atau *total sampling*.

### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah persepsi mahasiswa Pendidikan Keolahragaan Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta. Persepsi di sini merupakan tanggapan dan pengalaman mahasiswa PKO Konsentrasi Bola Basket FIK UNY tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu faktor internal dan faktor

eksternal. Dimana faktor dari internal dalam penelitian ini meliputi motif, minat, sikap, pengetahuan dan pengalaman sedangkan untuk faktor eksternal terdiri dari situasi dan lingkungan yang diukur dengan menggunakan instrumen berupa angket tertutup.

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Kegiatan penelitian yang terpenting adalah pengumpulan data. Menyusun instrumen adalah pekerjaan penting di dalam langkah penelitian, tetapi mengumpulkan data jauh lebih penting lagi, terutama jika peneliti menggunakan metode yang rawan terhadap masuknya unsur subjektif peneliti. Itulah sebabnya menyusun instrumen pengumpulan data harus ditangani secara serius agar diperoleh hasil yang sesuai dengan kegunaannya yaitu pengumpulan variabel yang tepat

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Siyoto & Sodik (2015: 79) menyatakan bahwa angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data, berupa sejumlah pertanyaan tertulis, tujuannya untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang ia alami dan ketahuinya, responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan Dalam angket ini disediakan empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju (STS).

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

a. Mendefinisikan Konstrak

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

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah suatu tahapan yang bertujuan untuk memenuhi faktor-faktor yang diidentifikasi dan kemudian diyakini menjadi komponen dari konstrak yang diteliti. Berdasarkan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu faktor dari internal meliputi motif, minat, sikap, pengetahuan dan pengalaman sedangkan untuk faktor eksternal terdiri dari situasi dan lingkungan.

c. Menyusun Butir-butir Pernyataan

Untuk menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor tersebut di atas dijabarkan menjadi kisi-kisi angket. Setelah itu dikembangkan dalam butir-butir pernyataan. Instrumen kemudian divalidasikan kepada *expert judgement* yaitu Bapak Budi Aryanto, M.Or. Kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen**

Variabel	Faktor	Indikator	Sub indikator	No Butir	
				+	-
Persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas <i>Gamelimolas</i> di Yogyakarta	Internal	Motif	Mempunyai keinginan untuk mengikuti komunitas <i>Gamelimolas</i>	1,2	3,4,5
			Mempunyai keinginan untuk menunjukkan eksistensi	6,7	8,9,10,11
			Mempunyai keinginan menjaga kondisi fisik	12	
			Mempunyai keinginan untuk mencari memperdalam skill basket	13,14,15	16
		Minat	Mempunyai ketertarikan terhadap komunitas <i>Gamelimolas</i>	17,18	19,20,21
		Harapan	Mempunyai harapan komunitas <i>Gamelimolas</i> dapat berkembang	22,23,24	25,26
		Sikap	Mempunyai penilaian yang baik terhadap komunitas <i>Gamelimolas</i>	27,28	29,30
		Pengetahuan	Mempunyai pengetahuan mengenai struktur organisasi komunitas <i>Gamelimolas</i>	31,32,33	34,35,36
		Pengalaman	Mempunyai pengalaman bermain basket dengan komunitas <i>Gamelimolas</i>	37,38	
			Mempunyai kesan tersendiri mengenai komunitas <i>Gamelimolas</i>	39,40,41	
	Eksternal	Lingkungan	Mengetahui sarpras komunitas <i>Gamelimolas</i>	42	43,44
		Situasi	Mengetahui latar belakang mengenai komunitas <i>Gamelimolas</i>	45	
			Mendukung adanya komunitas <i>Gamelimolas</i>	46	
<b>Total Keseluruhan</b>				<b>46</b>	

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut: peneliti mengurus surat izin penelitian dari Fakultas, kemudian peneliti menemui pihak komunitas *Game Limolas* untuk meminta izin. Peneliti mencari data mahasiswa PKO Kepelatihan Bola Basket FIK UNY, setelah didapatkan data mahasiswa PKO Kepelatihan Bola Basket FIK UNY, selanjutnya peneliti menentukan jumlah mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang menjadi subjek penelitian. Setelah ditentukan besarnya sampel yang akan diteliti, peneliti menyebarkan angket kepada responden melalui *google form*. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket. Setelah memperoleh data penelitian, kemudian dilakukan pengkodean dan dianalisis dari hasil angket, selanjutnya peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

### **F. Validitas dan Reliabilitas**

Penelitian ini tidak menggunakan uji coba instrumen, karena dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik *one shoot*. Menurut Sugiyono (2013: 47), "*One shoot* atau pengukuran sekali saja". Artinya ketika pertama kali menyebarkan angket ke responden, maka hasil dari satu kali penyebaran angket dipakai dalam subjek penelitian yang sesungguhnya.

## 1. Uji Validitas

Siyoto & Sodik (2015: 84) menyatakan Validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes yang baik. Untuk dapat menentukan apakah suatu tes telah memiliki validitas atau daya ketepatan mengukur, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu : dari segi tes itu sendiri sebagai totalitas, dan dari segi itemnya, sebagai bagian yang tak terpisahkan dari tes tersebut. Validitas dihitung dengan rumus *product moment*, antara skor butir soal ( $X_p$ ) dengan skor total ( $X_t$ ). Dipakai product momen karena data yang dikorelasikan adalah data interval dengan data interval. Hasil uji validitas instrumen pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Analisis Validitas Instrumen**

Butir	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel (df 32;5%)</sub>	Keterangan	Butir	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel (df 32;5%)</sub>	Keterangan
01	0,542	0,339	Valid	24	0,597	0,339	Valid
02	0,557	0,339	Valid	25	0,494	0,339	Valid
03	0,657	0,339	Valid	26	0,480	0,339	Valid
04	0,750	0,339	Valid	27	0,531	0,339	Valid
05	0,485	0,339	Valid	28	0,459	0,339	Valid
06	0,380	0,339	Valid	29	0,703	0,339	Valid
07	0,459	0,339	Valid	30	0,554	0,339	Valid
08	0,558	0,339	Valid	31	0,637	0,339	Valid
09	0,690	0,339	Valid	32	0,762	0,339	Valid
10	0,557	0,339	Valid	33	0,740	0,339	Valid
11	0,708	0,339	Valid	34	0,618	0,339	Valid
12	0,540	0,339	Valid	35	0,496	0,339	Valid
13	0,584	0,339	Valid	36	0,670	0,339	Valid
14	0,398	0,339	Valid	37	0,583	0,339	Valid
15	0,392	0,339	Valid	38	0,690	0,339	Valid
16	0,496	0,339	Valid	39	0,632	0,339	Valid
17	0,704	0,339	Valid	40	0,647	0,339	Valid
18	0,658	0,339	Valid	41	0,685	0,339	Valid
19	0,588	0,339	Valid	42	0,519	0,339	Valid
20	0,530	0,339	Valid	43	0,588	0,339	Valid
21	0,622	0,339	Valid	44	0,626	0,339	Valid
22	0,415	0,339	Valid	45	0,475	0,339	Valid
23	0,533	0,339	Valid	46	0,446	0,339	Valid

Berdasarkan hasil analisis, menunjukkan bahwa dari 46 butir semua butir valid. Hal tersebut dikarenakan  $r_{hitung} > r_{tabel (df 32)}$ .

## 2. Uji Reliabilitas

Siyoto & Sodik (2015: 91) menyatakan reliabilitas berhubungan dengan akurasi instrumen dalam mengukur apa yang diukur, kecermatan hasil ukur dan seberapa akurat seandainya dilakukan pengukuran ulang. Reliabilitas sebagai konsistensi pengamatan yang diperoleh dari pencatatan berulang baik pada satu subjek maupun sejumlah subjek. Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Analisis Reliabilitas**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,952	46

## G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Widoyoko (2014: 238) menyatakan bahwa untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) ideal pada tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4. Norma Penilaian**

No	Interval	Kategori
1	$Mi + 1,5 SDi \leq X \leq ST$	Sangat Positif
2	$Mi \leq X \leq Mi + 1,5 SDi$	Positif
3	$Mi - 1,5 SDi \leq X \leq Mi$	Kurang Positif
4	$SR \leq X \leq Mi - 1,5 SDi$	Sangat Kurang Positif

(Sumber: Widoyoko, 2014: 238)

Keterangan ;

Mi (X) : Rerata atau Mean ideal

$\frac{1}{2} ST + SR$

SDi (s) : Standar Deviasi Ideal

$\frac{1}{6} ST - SR$

ST : Skor tertinggi ideal  
SR : Skor terendah ideal

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2015: 40):

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

Keterangan:

P = persentase yang dicari (frekuensi relatif)

F = frekuensi

N = jumlah responden

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 46 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu faktor dari internal meliputi motif, minat, sikap, pengetahuan dan pengalaman sedangkan untuk faktor eksternal terdiri dari situasi dan lingkungan. Hasil analisis data dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta didapat skor terendah (*minimum*) 70,00, skor tertinggi (*maksimum*) 184,00, rerata (*mean*) 127,50, nilai tengah (*median*) 124,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 118,00, *standar deviasi* (SD) 20,02. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5. Deskriptif Statistik Persepsi Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta**

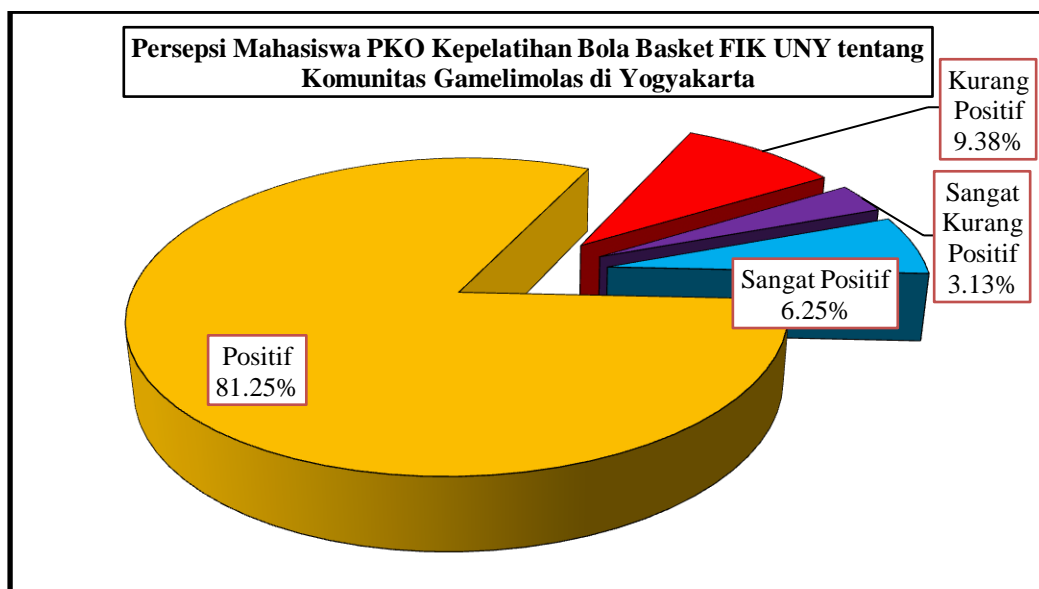
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	127.50
<i>Median</i>	124.00
<i>Mode</i>	118.00 <sup>a</sup>
<i>Std, Deviation</i>	20.02
<i>Minimum</i>	70.00
<i>Maximum</i>	184.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

**Tabel 6. Norma Penilaian Persepsi Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$150 \leq$	Sangat Positif	2	6.25%
2	115-150	Positif	26	81.25%
3	80-115	Kurang Positif	3	9.38%
4	$\leq 80$	Sangat Kurang Positif	1	3.13%
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 6 tersebut di atas, persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3. Diagram Lingkaran Persepsi Mahasiswa Pendidikan Keplatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta**

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 3,13% (1 orang), “kurang positif” sebesar 9,38% (3 orang), “positif” sebesar 81,25% (26 orang), dan “sangat positif” sebesar 6,25% (2 orang). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 127,50, dalam kategori “positif”.

### 1. Faktor Internal

Deskriptif statistik data hasil penelitian persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berdasarkan faktor internal didapat skor terendah (*minimum*) 62,00, skor tertinggi (*maksimum*) 164,00, rerata (*mean*) 114,50, nilai tengah (*median*) 112,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 112,00, *standar deviasi* (SD) 18,13. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 7. Deskriptif Statistik Faktor Internal**

Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	114.50
<i>Median</i>	112.00
<i>Mode</i>	112.00
<i>Std, Deviation</i>	18.13
<i>Minimum</i>	62.00
<i>Maximum</i>	164.00

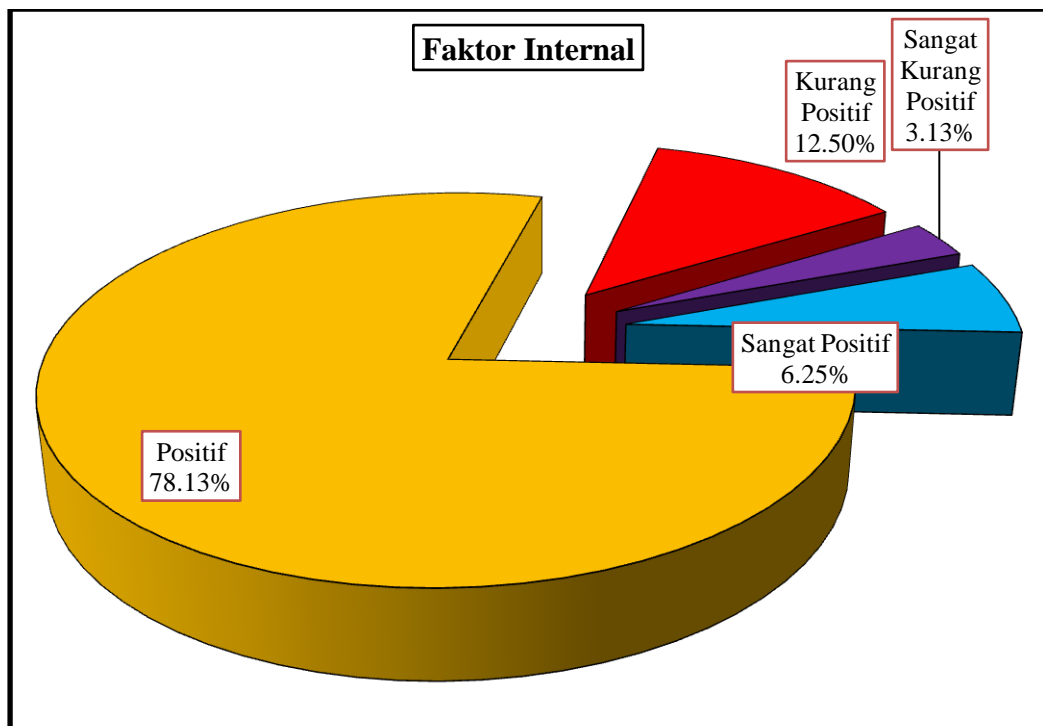
Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu

Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berdasarkan faktor internal disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 8. Norma Penilaian Faktor Internal**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$133 \leq$	Sangat Positif	2	6.25%
2	103-133	Positif	25	78.13%
3	73-103	Kurang Positif	4	12.50%
4	$\leq 73$	Sangat Kurang Positif	1	3.13%
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 8 tersebut di atas, persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berdasarkan faktor internal dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



**Gambar 4. Diagram Lingkaran berdasarkan Faktor Internal**

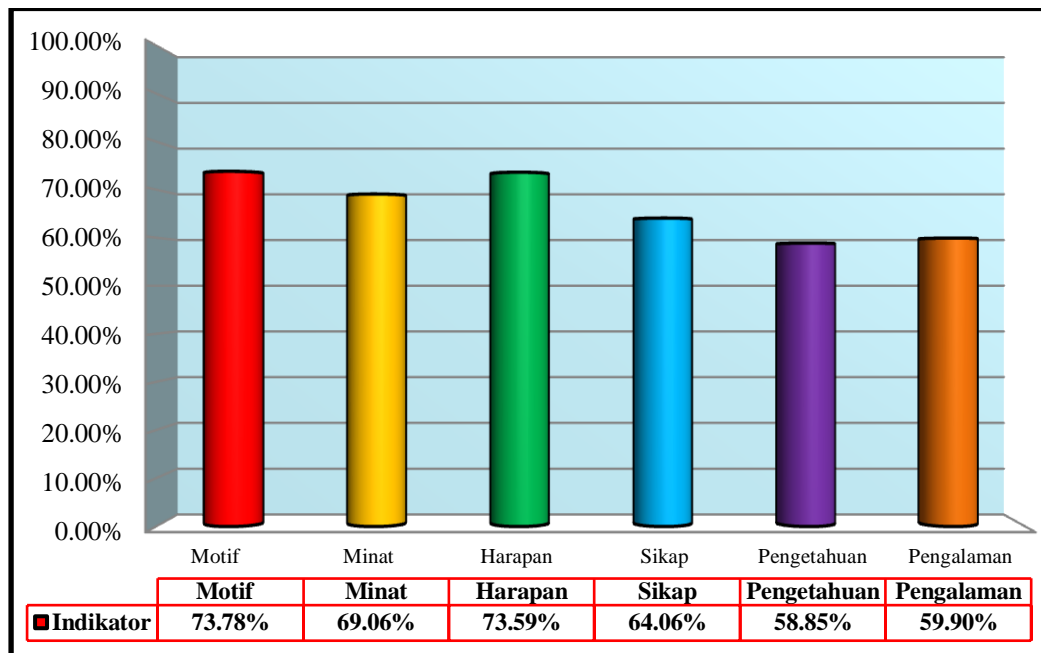
Berdasarkan tabel 8 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berdasarkan faktor internal berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 3,13% (1 orang), “kurang positif” sebesar 12,50% (4 orang), “positif” sebesar 78,13% (15 orang), dan “sangat positif” sebesar 6,25% (2 orang). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 114,50, dalam kategori “positif”.

Rincian mengenai persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berdasarkan indikator pada tabel 9 sebagai berikut:

**Tabel 9. Persentase Indikator pada Faktor Internal**

Indikator	Skor Riil	Skor Maksimal	%	Kategori
Motif	1511	2048	73.78%	Positif
Minat	442	640	69.06%	Positif
Harapan	471	640	73.59%	Positif
Sikap	328	512	64.06%	Positif
Pengetahuan	452	768	58.85%	Positif
Pengalaman	460	768	59.90%	Positif

Berdasarkan pada tabel 9 tersebut di atas, persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berdasarkan indikator dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



**Gambar 5. Diagram Batang Indikator pada Faktor Internal**

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berdasarkan indikator motif sebesar 73,78% masuk dalam kategori positif, minat sebesar 69,06% masuk dalam kategori positif, harapan sebesar 73,59% masuk dalam kategori positif, sikap sebesar 64,06% masuk dalam kategori positif, pengetahuan sebesar 58,85% masuk dalam kategori positif, dan indikator pengalaman sebesar 59,90% masuk dalam kategori positif.

## 2. Faktor Eksternal

Deskriptif statistik data hasil penelitian persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berdasarkan faktor eksternal didapat skor terendah (*minimum*) 8,00, skor tertinggi

(maksimum) 20,00, rerata (*mean*) 13,00, nilai tengah (*median*) 13,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 13,00, standar deviasi (SD) 2,38. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 10. Deskriptif Statistik Faktor Eksternal**

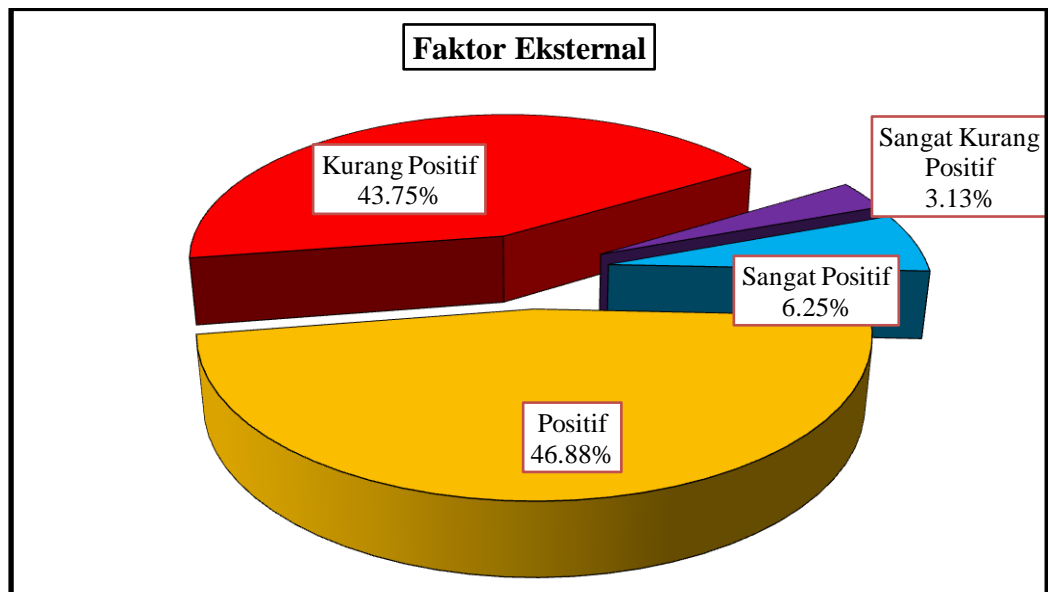
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	13.00
<i>Median</i>	13.00
<i>Mode</i>	12.00
<i>Std. Deviation</i>	2.38
<i>Minimum</i>	8.00
<i>Maximum</i>	20.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berdasarkan faktor eksternal disajikan pada tabel 11 sebagai berikut:

**Tabel 11. Norma Penilaian Faktor Eksternal**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$16 \leq$	Sangat Positif	2	6.25%
2	12-16	Positif	15	46.88%
3	8-12	Kurang Positif	14	43.75%
4	$\leq 8$	Sangat Kurang Positif	1	3.13%
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 11 tersebut di atas, persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berdasarkan faktor eksternal dapat disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



**Gambar 6. Diagram Lingkaran berdasarkan Faktor Eksternal**

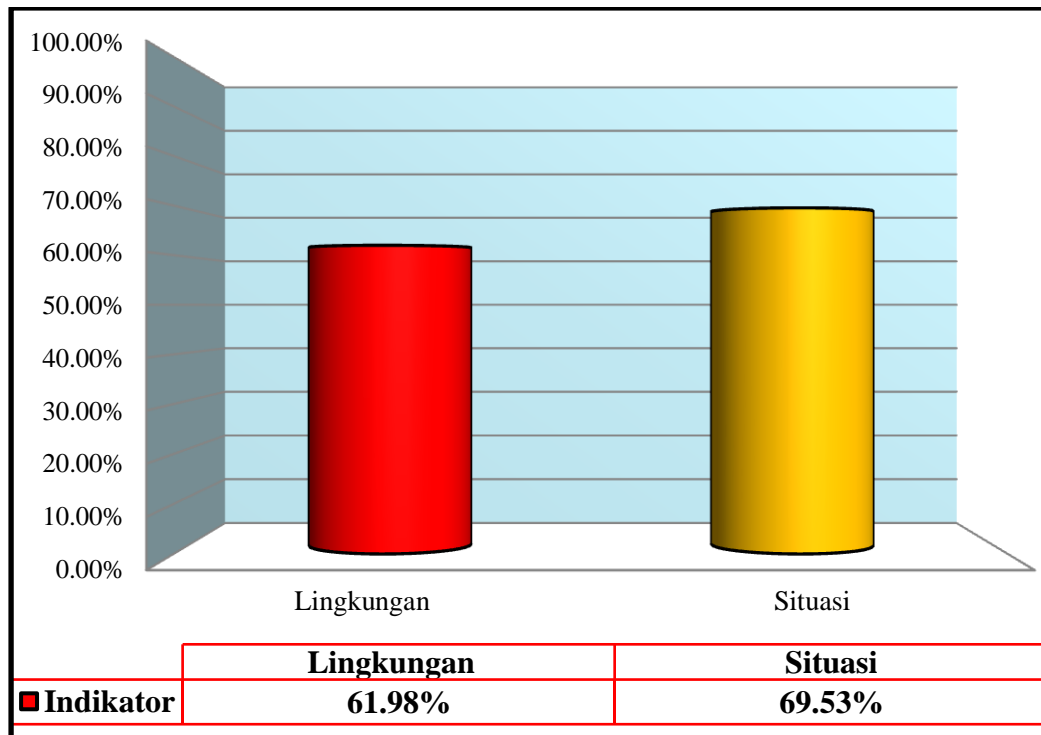
Berdasarkan tabel 11 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berdasarkan faktor eksternal berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 3,13% (1 orang), “kurang positif” sebesar 43,75% (14 orang), “positif” sebesar 46,88% (15 orang), dan “sangat positif” sebesar 6,25% (2 orang). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 13,00, dalam kategori “positif”.

Rincian mengenai persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berdasarkan indikator pada tabel 12 sebagai berikut:

**Tabel 12. Persentase Indikator pada Faktor Internal**

Indikator	Skor Riil	Skor Maksimal	%	Kategori
Lingkungan	238	384	61.98%	Positif
Situasi	178	256	69.53%	Positif

Berdasarkan pada tabel 12 tersebut di atas, persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berdasarkan indikator dapat disajikan pada gambar 7 sebagai berikut:



**Gambar 7. Diagram Batang Indikator pada Faktor Eksternal**

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 7 di atas menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berdasarkan indikator lingkungan sebesar 61,98% masuk dalam kategori positif, dan indikator situasi sebesar 69,53% masuk dalam kategori positif.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta dalam kategori positif. Persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman. Kunci untuk memahami persepsi adalah terletak pada pengenalan bahwa persepsi itu merupakan suatu penafsiran yang unik terhadap situasi, dan bukannya suatu pencatatan yang benar terhadap situasi (Suharnan, 2015: 23). Persepsi juga merupakan proses pengorganisasian dan penginterpretasian terhadap stimulus oleh organisme atau individu sehingga didapat sesuatu yang berarti dan merupakan aktivitas yang terintegrasi dalam diri individu (Goldstein, 2016: 48).

Persepsi adalah memberi makna pada stimuli inderawi (*sensory stimuli*). Persepsi mempunyai sifat subjektif, karena bergantung pada kemampuan dan keadaan dari masing-masing individu, sehingga akan ditafsirkan berbeda oleh individu yang satu dengan yang lain. Persepsi yang positif terhadap Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta diharapkan dapat memberikan nilai lebih bagi mahasiswa dalam rangka meningkatkan aktivitas dalam Komunitas *Gamelimolas*

di Yogyakarta. Adanya aktivitas yang positif ini diharapkan dapat menambah minat mahasiswa dalam mengikuti Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta.

Faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa Pendidikan Keperawatan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta terdiri dari dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam individu, meliputi: Motif, minat, harapan, sikap, pengetahuan dan pengalaman. Secara rinci akan dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Motif

Motif berarti dorongan dari dalam diri manusia untuk melakukan sesuatu. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Pendidikan Keperawatan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta dari indikator motif berada dalam kategori positif sebesar 73,78%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor motif memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap persepsi mahasiswa tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta. Motif berarti dorongan dari dalam diri manusia untuk melakukan sesuatu. Dalam hal ini bisa diketahui bahwa banyak mahasiswa terdorong untuk mengikuti Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta.

#### 2. Minat

Minat yaitu rasa ketertarikan seseorang terhadap sesuatu hal. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Pendidikan Keperawatan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta dari indikator minat berada dalam kategori positif sebesar 69,02%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor minat bisa mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta. Faktor minat tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta ini bisa disebabkan karena rasa ingin tahu dan tertarik tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta.

### 3. Harapan

Harapan, yaitu keinginan yang ingin dicapai seseorang terhadap sesuatu objek. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta dari indikator harapan berada dalam kategori sangat positif sebesar 73,59%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor harapan sangat mempengaruhi persepsi mahasiswa persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta. Hal ini bisa dipahami karena memang sebagian besar mahasiswa yang sudah mengetahui tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta memiliki harapan tertentu terhadap Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta terutama harapan untuk berprestasi.

### 4. Sikap

Sikap, yaitu reaksi, pandangan atau perilaku seseorang terhadap suatu objek. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa

Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta dari indikator sikap berada dalam kategori positif sebesar 64,06%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor sikap berpengaruh terhadap persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta. Hal ini bisa diakibatkan karena sebagian besar mahasiswa memiliki pandangan yang berbeda terhadap Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta.

#### 5. Pengetahuan

Pengetahuan, yaitu hasil yang diperoleh seseorang setelah melakukan fokus penginderaan terhadap suatu objek. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta dari indikator pengetahuan berada dalam kategori positif sebesar 58,85%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor pengetahuan cukup mempengaruhi persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta. Hal ini bisa disebabkan karena sebagian besar mahasiswa memiliki pengetahuan yang berbeda tentang Komunitas *Gamelimolas*.

## 6. Pengalaman

Pengalaman, yaitu kejadian yang pernah dialami oleh seseorang terkait dengan suatu objek atau hal tertentu. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta dari indikator pengalaman berada dalam kategori positif sebesar 59,90%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor pengalaman cukup mempengaruhi persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta. Hal ini bisa disebabkan karena sebagian mahasiswa memiliki pengalaman secara langsung dengan Komunitas *Gamelimolas* dalam jangka waktu yang lama sebelumnya.

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

### 1. Lingkungan

Lingkungan terkait dengan sarana dan prasarana yang digunakan dalam Komunitas *Gamelimolas*. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta dari indikator lingkungan berada dalam kategori positif sebesar 61,98%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor lingkungan berpengaruh positif terhadap persepsi mahasiswa Pendidikan

Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta.

## 2. Situasi

Situasi, yaitu gambaran dari suatu kondisi tertentu yang bisa mempengaruhi persepsi seseorang. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta dari indikator situasi berada dalam kategori sangat positif sebesar 69,53%. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa faktor situasi berpengaruh positif terhadap persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta. Hal ini bisa disebabkan karena kondisi mahasiswa yang meskipun berlatar belakang olahraga yang berbeda-beda ketika dikenalkan dengan Komunitas *Gamelimolas* memiliki respon yang positif.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

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

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri

seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 3,13% (1 orang), “kurang positif” sebesar 9,38% (3 orang), “positif” sebesar 81,25% (26 orang), dan “sangat positif” sebesar 6,25% (2 orang).

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian yaitu dapat menjadikan acuan untuk meningkatkan keaktifan dalam komunitas basket karena banyak manfaatnya. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut bisa lebih mempengaruhi persepsi mahasiswa secara positif.

#### **C. Saran**

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang persepsi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu

Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta.

2. Agar melakukan penelitian tentang persepsi mahasiswa Pendidikan Keperawatan Olahraga Konsentrasi Bola Basket Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tentang Komunitas *Gamelimolas* di Yogyakarta dengan menggunakan metode lain.
3. Bagi mahasiswa diharapkan dapat mengikuti komunitas *Gamelimolas* karena banyak manfaatnya.
4. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia. (2016). *Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran praktikum kewirausahaan dengan model pendirian perusahaan dalam menumbuhkan minat dan keterampilan berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Anderson, J.R. (2015). *Cognitive psychology and its implications*. Worth Publisher. USA.
- Bungin, B. (2007). *Sosiologi komunikasi: teori paradigma diskursus teknologi komunikasi di masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Bungin, B. (2012). *Penelitian kualitatif: komunikasi, ekonomi, kebijakan publik dan ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Cherry, K. (2013). *Perception and the perceptual process*. Diakses dari <http://psychology.about.com/od/sensationandperception/ss/perceptproc.htm> pada tanggal 23 Januari 2020, 17.00 WIB.
- Depdiknas. (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Penerbit: Gramedia Pustaka Utama.
- Goldstein, E.B. (2016). *Cognitive psychology connecting mind, research and everyday experience with coglab manual, 3 rd edition*. Wadsworth. USA.
- Guspa, A & Rahmi, T. (2014). Hubungan antara persepsi terhadap financial reward dengan komitmen kerja pada atlet. *Jurnal RAP UNP*, Vol. 5, No. 1, hlm. 1-11
- Hidayati, W. (2013). *Persepsi mahasiswa jurusan Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Yogyakarta terhadap musik keroncong*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hulukati, W & Djibran, M.R. (2018). Analisis tugas perkembangan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. *Jurnal Bikotetik*. Volume 02 Nomor 01, 73 – 114.
- Jasmadi. (2018). *Ilmu komunikasi sebuah pengantar praktis*. Yogyakarta: PT Pustaka Baru Press.
- Kemdikbud. (2012). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.

- Khairani, M. (2013). *Psikologi umum*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Koentjaraningrat. (2014). *Pengantar ilmu antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Lastary, L.D & Rahayu, A (2018). Hubungan dukungan sosial dan self efficacy dengan prokrastinasi akademik mahasiswa perantau yang berkuliah di Jakarta. *Ikraith-Humaniora*, Vol. 2, No. 2.
- Moedjiono, I. (2013). *Kepemimpinan dan keorganisasian*. Yogyakarta: UII Press.
- Mutiara, Suryani, Ikeu Nurhidayah, Sri Hendrawati. (2013). Perspektif Mahasiswa mengenai *Problem-Based Learning (PBL)*. *JKP - Volume 5 Nomor 3*.
- Pinaryo. (2014). Persepsi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo terhadap program kewirausahaan mahasiswa. *Jurnal Aristo*, Vol.2 No. 2.
- Putra, D.R. (2019). *Persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap olahraga rugby*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Putra, E.A. (2013). Gaya Komunitas pemuda: studi kasus koalisi pemuda hijau Indonesia (KOPHI) Yogyakarta. *Jurnal Studi Pemuda*, Vol. 2, No. 2.
- Robbins SP. (2014). *Perilaku organisasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Salsabila & Khoiriyah. (2019). Gambaran persepsi mahasiswa tentang penularan penyakit HIV/AIDS di Universitas Muhammadiyah Semarang. *Prosiding Mahasiswa Seminar Nasional Unimus*, Vol 2, 2019.
- Santoso, P. (2016). Konstruksi sosial media massa. *Al-Balagh*, Vol. 1, No. 1, 30-48.
- Sarwono, S. (2019). *Pengantar psikologi umum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, M. (2017). Hubungan antara harga diri dengan perilaku konsumtif terhadap smartphone pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, Vol. 10 No. 2.
- Siyoto, S & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Soekanto, S. (2013). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia.

- Subagyo, Komari, A & Pambudi, A.F. (2015). Persepsi guru pendidikan jasmani sekolah dasar terhadap pendekatan tematik integratif pada kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Sudarsono & Suharsono. (2016). Hubungan persepsi terhadap kesehatan dengan kesadaran (*mindfulness*) menyeter sampah anggota klinik asuransi sampah di Indonesia Medika. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, Vol. 04, No.01
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnan, M.S (2015). *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Wenger, E. (2014). *Cultivating communities of practice*. Boston: Harvard Business School Press.
- Widyawati, I. (2012). Faktor-faktor yang mempengaruhi literasi finansial mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya. *ASSET: Jurnal Akuntansi dan Pendidikan*, Volume 1, Nomor 1.
- Widoyoko, E.P. (2014). *Penilaian hasil pembelajaran di sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

# LAMPIRAN

Lampiran 2. Instrumen Penelitian

**KUESIONER PENELITIAN**  
**PERSEPSI MAHASISWA PKO KEPELATIHAN BOLA BASKET FIK**  
**UNY TENTANG KOMUNITAS GAMELIMOLAS DI YOGYAKARTA**

**1. Identitas Responden**

Nama : .....  
Angkatan : .....  
Umur : ..... Tahun  
Jenis kelamin :  Laki-laki  Perempuan

**2. Petunjuk Pengisian**

- a. Isilah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia.
- b. Bacalah setiap pernyataan terlebih dahulu dengan seksama
- c. Keterangan:  
STS = Sangat Tidak Setuju  
TS = Tidak Setuju  
S = Setuju  
SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1	Saya mengikuti komunitas Gamelimolas karena saya mahasiswa basket di FIK UNY				
2	Saya mengikuti komunitas Gamelimolas karena saya ingin badan saya sehat				
3	Saya mengikuti komunitas Gamelimolas karena ingin unjuk gigi kepada teman sesama komunitas				
4	Saya mengikuti komunitas Gamelimolas karena menjadi tren basket sekarang ini				
5	Saya mengetahui komunitas Gamelimolas dari pembicaraan teman				
6	Saya ingin bergabung dengan komunitas Gamelimolas untuk mencari relasi				
7	Saya ingin bergabung dengan komunitas Gamelimolas untuk menambah pengalaman				

No	Pernyataan	Jawaban			
		STS	TS	S	SS
8	Saya tertarik dengan komunitas Gamelimolas karena banyak teman saya yang gabung dalam komunitas tersebut				
9	Saya ingin bergabung dengan komunitas Gamelimolas karena diajak teman				
10	Saya ingin bergabung dengan komunitas Gamelimolas agar mendapat jodoh				
11	Saya ingin bergabung dengan komunitas Gamelimolas agar saya terkenal				
12	Saya tertarik dengan komunitas Gamelimolas karena rutin mengadakan latihan				
13	Saya tertarik dengan komunitas Gamelimolas karena anggotanya lebih pengalaman daripada saya				
14	Saya tertarik dengan komunitas Gamelimolas karena saya ingin belajar dari teman sesama komunitas				
15	Saya ingin bergabung dengan komunitas Gamelimolas untuk mempelajari dan mengasah skill bermain basket lebih dalam lagi				
16	Saya ingin bergabung dengan komunitas Gamelimolas untuk mencari game tarkaman				
17	Saya tertarik untuk mengembangkan komunitas Gamelimolas				
18	Saya tertarik untuk mengetahui komunitas Gamelimolas lebih dalam lagi				
19	Saya terpaksa memilih komunitas Gamelimolas karena komunitas basket lainnya di Yogyakarta sudah penuh				
20	Saya ingin bergabung dengan komunitas Gamelimolas hanya mengisi waktu luang				
21	Saya ingin bergabung dengan komunitas Gamelimolas untuk untuk membuang kegalauan saya				
22	Saya berharap komunitas Gamelimolas bukan hanya sekedar komunitas biasa				
23	Saya berharap banyak mahasiswa yang ikut serta dan bergabung dalam komunitas Gamelimolas selain dari PKO FIK UNY				
24	Saya menyarankan teman-teman saya untuk bergabung dengan komunitas Gamelimolas				
25	Saya menganggap komunitas Gamelimolas merupakan komunitas biasa saja				

No	Pernyataan	Jawaban			
		STS	TS	S	SS
26	Saya hanya mengetahui komunitas Gamelimolas sebatas komunitas basket biasa				
27	Saya menganggap komunitas Gamelimolas merupakan komunitas yang kekeluargaanya erat				
28	Saya menganggap komunitas Gamelimolas friendly				
29	Saya menganggap komunitas Gamelimolas merupakan komunitas kurang sopan				
30	Saya menganggap komunitas Gamelimolas kurang tepat untuk perempuan				
31	Saya mengetahui pelopor adanya komunitas Gamelimolas				
32	Saya mengetahui visi misi mengenai komunitas Gamelimolas				
33	Saya berperan andil dan menjadi anggota dibagian struktur orgnisai komunitas Gamelimolas				
34	Saya mengetahui komunitas Gamelimolas karena saya termasuk salah satu pelopor komunitas tersebut				
35	Saya kurang tahu mengenai struktur organisasi Gamelimolas				
36	Saya menganggap struktur komunitas Gamelimolas kurang tepat dan lengkap				
37	Saya mengetahui jadwal latihan yang diadakan oleh komunitas Gamelimolas				
38	Saya mempunyai kesan komunitas Gamelimolas merupakan komunitas yang unggul saat ini				
39	Komunitas Gamelimolas bukan hanya sekedar komunitas biasa, tetapi juga komunitas yang berprestasi				
40	saya mempunyai kesan komunitas Gamelimolas bahwa permainan basket sesuai dengan yang saya pelajari selama ini				
41	saya mempunyai kesan bahwa komunitas Gamelimolas merupakan komunitas yang selalu dinanti-nanti pada saat pertandingan				
42	Komunitas Gamelimolas sesuai dengan karakter saya yang menyukai basket				
43	Saya kurang semangat karena lapangan dan baju jersey di Komunitas Gamelimolas tidak baik				
44	Saya kurang semangat mengikuti komunitas Gamelimolas karena membayar iuran				

No	Pernyataan	Jawaban			
		STS	TS	S	SS
45	Anggota dari komunitas Gamelimolas adalah orang yang berumur diatas 25 tahun				
46	Komunitas Gamelimolas sesuai untuk mahasiswa PKO Kepeleatihan Bola Basket UNY				

Lampiran 3. Data Penelitian

Timestamp	Nama	Angkatan	Alamat	Nomor HP	Umur	Jenis Kelamin
5/8/2020 13:16:47	Septiana Wijayanti	2017	Wonosobo Jateng	088225208285	22	Perempuan
5/8/2020 13:20:11	Garry gelbert montana	2019	Jl wr supratman no.22 ,temanggung ,rt 02 rw 02	088802820148	19	Laki-laki
5/8/2020 13:20:33	Novi Octaviasari	2019	Ds. Tenggerkulon RT/RW: 007/002, Kec.Bancar, Kab.Tuban, Jawa Timur	081450218714	19	Perempuan
5/8/2020 13:23:54	Dyah nungky	2019	Jl. Diponegoro madiun	081330674709	19	Perempuan
5/8/2020 13:24:56	Ninda Amaliyah	2019	Karanganyar	0895392909229	19	Perempuan
5/8/2020 13:27:23	Rizki Nurhdayat	2019	Pekalongan, jawa tengah	085328796463	19	Laki-laki
5/8/2020 13:48:10	Tria Saputri	2017	Karangmalang Blok D10a , caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta	083863274088	21	Perempuan
5/8/2020 13:48:39	Linda	2018	Pedukuhan 2 Rt 07/ Rw 04 Kanoman, Panjatan, Kulon Progo, Yogyakarta		19	Perempuan
5/8/2020 13:53:24	Wafa Khafid	2018	Kebumen, Jawa Tengah, Indonesia	089681777513	20	Laki-laki
5/8/2020 13:58:03	Muhammad Sudrajat	2018	Kota Yogyakarta	0895392120330	21	Laki-laki
5/8/2020 14:24:41	Riski tri arsanto	2018	Senden jambeyan Karangnom klaten	085867506209	20	Laki-laki
5/8/2020 17:34:11	M. Daffa Jamal	2019	Klaten, Jawa tengah		19	Laki-laki
5/8/2020 17:35:49	Afif rizaldi	2017	Jln pandean 5 rt 5	081907889553	20	Laki-laki
5/8/2020 17:58:40	Fransiskus Adi Nugroho	2019	Deresan		19	Laki-laki
5/8/2020 18:06:26	Putri Diang Pawestari	2019	Jambi	085664632658	18	Perempuan
5/8/2020 21:19:36	teduh krisna bestari	2015	sleman		23	Laki-laki
5/8/2020 21:21:56	Arminudin	2016	banjarnegara		22	Laki-laki
5/8/2020 21:28:09	Arief	2016	Jl samirono	085962861696	21	Laki-laki
5/8/2020 21:31:52	Muhammad zulfa sukmanan	2016	Boyolali	085876999077	22	Laki-laki
5/8/2020 21:36:42	Junianti Rohmalia	2016	Asrama olahraga putri Karangmalang	08551743761	22	Perempuan
5/8/2020 22:29:58	Satria dewangga	2015	Tamansari	085868554928	24	Laki-laki
5/9/2020 0:35:28	Yohana antida hexa mc	2016	Lampung		22	Perempuan
5/9/2020 1:09:26	Arma fathul febrilianturi	2016	Kaloran gayamprit klaten selatan klaten	085859436861	22	Laki-laki
5/9/2020 4:13:47	Afif Nino Aprilian N	2016	Klaten	081331096636	22	Laki-laki
5/9/2020 11:20:43	Fransiskus Adi Nugroho	2019	Deresan		19	Laki-laki
5/9/2020 13:05:39	M.Egga Lana.R	2017	Jl.Imam Bonjol Gg.Benda no 11		20	Laki-laki
5/9/2020 13:32:41	Saidul amin	2017	Padang Sumatra barat	088279148200	21	Laki-laki
5/9/2020 14:04:27	Juseghi Kahes Verti	2016	Singosaren wukirsari imogiri bantul	83869694555	21	Laki-laki
5/9/2020 15:12:31	Afif Nino Aprilian N	2016	Klaten	081331096636	22	Laki-laki
5/9/2020 16:13:55	Erikson Sae Putra	2016	Perumahan bukit mutiara no c4	087737842366	24	Laki-laki
5/9/2020 18:55:41	ZUlfikar	2015	Kota serang, banten		23	Laki-laki
5/9/2020 21:59:47	Muhammad akbar	2017	Kepuh, gondokusuman	082220742174	22	Laki-laki

## Persepsi Mahasiswa PKO Kepelatihan Bola Basket FIK UNY Tentang Komunitas Gamelimolas di Yogyakarta

No	Internal																								Eksternal				Σ																							
	Motif						Minat						Harapan						Sikap						Pengetahuan					Pengalaman				Lingkungan		Situasi																
\	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						
1	4	4	3	3	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	2	4	4	1	2	3	4	4	4	1	1	4	4	1	2	4	4	1	1	3	1	2	4	4	4	4	4	4	4	1	2	2	4	4	139		
2	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	2	3	145
3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	134			
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	138			
5	3	3	2	2	2	3	3	2	2	1	1	4	4	4	4	4	3	3	1	3	1	3	4	3	1	2	3	4	1	1	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	4	115			
6	3	4	1	2	4	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	115				
7	2	3	1	1	2	3	3	2	2	2	1	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	4	4	4	3	2	3	4	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	2	2	2	2	4	108				
8	2	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	127					
9	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	119					
10	3	3	2	2	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	127						
11	3	4	3	2	2	3	4	4	3	2	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	2	2	2	3	2	1	2	3	3	3	3	2	2	1	4	124					
12	3	3	1	3	3	4	4	4	3	2	1	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	4	2	2	3	4	4	3	3	2	2	2	4	134					
13	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	1	4	4	4	1	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	1	1	3	4	118				
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	184				
15	4	4	1	2	3	4	4	3	3	2	1	3	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	4	3	2	2	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	124					
16	3	3	1	2	4	4	4	3	3	1	1	2	4	3	3	1	3	3	2	4	3	4	3	4	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	3	2	2	3	3	3	3	3	1	1	4	3	118					
17	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	143					
18	1	2	2	2	3	3	3	2	2	1	1	4	3	3	3	1	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	1	2	2	4	4	2	1	1	4	3	1	1	3	3	1	3	3	3	4	2	118					
19	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	1	1	1	3	1	1	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	125					
20	2	2	1	2	2	2	4	4	3	1	1	4	4	4	4	1	4	4	3	4	3	4	4	4	1	1	2	4	1	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	3	2	3	3	4	3	1	3	3	124		
21	2	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	129				
22	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	4	120				
23	4	4	3	4	3	3	4	3	3	1	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	141			
24	2	2	2	2	4	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	116				
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	184				
26	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	117				
27	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	1	3	1	3	3	4	4	3	3	1	1	2	4	137				
28	2	3	2	3	3	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	1	3	2	4	3	3	1	1	4	4	1	1	2	2	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	1	1	1	4	123					
29	2	2	2	2	4	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	116					
30	4	4	3	4	4	4	3	3	3	1	2	3	3	3	4	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1	2	3	2	1	1	1	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	120			
31	1	4	3	2	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	3	3	3	1	2	2	4	3	4	2	2	4	4	1	2	4	1	1	1	4	3	4	3	3	3	3	3	1	1	2	2	128					
32	1	1	1	1	1	3	3	2	1	1	1	1	1	3	3	1	1	2	1	1	1	4	1	1	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	70			

Lampiran 4. Uji Validitas dan Reliabilitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	252.2812	1561.370	.542	.742
VAR00002	251.8125	1568.351	.557	.743
VAR00003	252.6250	1550.177	.657	.740
VAR00004	252.4062	1553.152	.750	.741
VAR00005	251.8438	1573.297	.485	.744
VAR00006	251.6562	1586.555	.380	.746
VAR00007	251.5000	1584.516	.459	.746
VAR00008	251.8438	1575.168	.558	.745
VAR00009	252.0312	1567.580	.690	.743
VAR00010	252.8750	1556.565	.557	.742
VAR00011	252.9688	1552.483	.708	.741
VAR00012	251.8125	1571.254	.540	.744
VAR00013	251.6875	1573.060	.584	.744
VAR00014	251.5938	1587.281	.398	.747
VAR00015	251.5625	1587.351	.392	.747
VAR00016	252.2812	1564.854	.496	.743
VAR00017	252.0000	1568.258	.704	.743
VAR00018	251.9688	1578.354	.658	.745
VAR00019	252.7500	1561.677	.588	.742
VAR00020	252.0625	1574.770	.530	.745
VAR00021	252.4062	1561.539	.622	.742
VAR00022	251.6875	1602.286	.415	.749
VAR00023	251.6250	1575.016	.533	.745
VAR00024	251.8750	1571.661	.597	.744
VAR00025	252.6250	1565.661	.494	.743
VAR00026	252.4688	1583.870	.480	.746
VAR00027	251.9688	1569.838	.531	.744

VAR00028	251.6875	1581.383	.459	.746
VAR00029	253.1562	1553.620	.703	.741
VAR00030	252.9375	1564.125	.554	.743
VAR00031	252.4375	1558.448	.637	.742
VAR00032	252.5625	1554.577	.762	.741
VAR00033	252.9688	1552.418	.740	.741
VAR00034	253.0000	1557.871	.618	.742
VAR00035	252.0312	1579.709	.496	.746
VAR00036	252.8750	1563.016	.670	.742
VAR00037	252.7188	1561.628	.583	.742
VAR00038	252.1875	1557.964	.690	.742
VAR00039	251.8750	1569.855	.632	.744
VAR00040	251.8750	1569.081	.647	.743
VAR00041	251.9688	1565.193	.685	.743
VAR00042	251.8438	1584.652	.519	.746
VAR00043	252.8750	1563.919	.588	.743
VAR00044	252.8438	1558.910	.626	.742
VAR00045	252.7188	1570.596	.475	.744
VAR00046	251.7188	1585.499	.446	.746
Total	127.5000	400.839	1.000	.952

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.952	46

Lampiran 5. Tabel r

<b>Tabel r Product Moment</b>											
<b>Pada Sig.0,05 (Two Tail)</b>											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
<b>32</b>	<b>0.339</b>	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 6. Deskriptif Statistik

**Statistics**

		Persepsi mahasiswa PKO Kepelatihan Bola Basket FIK UNY tentang Komunitas Gamelimolas	Faktor Internal	Faktor Eksternal
N	Valid	32	32	32
	Missing	0	0	0
Mean		127.50	114.50	13.00
Median		124.00	112.00	13.00
Mode		118.00 <sup>a</sup>	112.00	12.00
Std. Deviation		20.02	18.13	2.38
Minimum		70.00	62.00	8.00
Maximum		184.00	164.00	20.00
Sum		4080.00	3664.00	416.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

**Persepsi mahasiswa PKO Kepelatihan Bola Basket FIK UNY tentang Komunitas Gamelimolas**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	1	3.1	3.1	3.1
	108	1	3.1	3.1	6.2
	115	2	6.2	6.2	12.5
	116	2	6.2	6.2	18.8
	117	1	3.1	3.1	21.9
	118	3	9.4	9.4	31.2
	119	1	3.1	3.1	34.4
	120	2	6.2	6.2	40.6
	123	1	3.1	3.1	43.8
	124	3	9.4	9.4	53.1
	125	1	3.1	3.1	56.2
	127	2	6.2	6.2	62.5
	128	1	3.1	3.1	65.6
	129	1	3.1	3.1	68.8
	134	2	6.2	6.2	75.0
	137	1	3.1	3.1	78.1
	138	1	3.1	3.1	81.2
	139	1	3.1	3.1	84.4
	141	1	3.1	3.1	87.5
	143	1	3.1	3.1	90.6
	145	1	3.1	3.1	93.8
	184	2	6.2	6.2	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

**Faktor Internal**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	62	1	3.1	3.1	3.1
	95	1	3.1	3.1	6.2
	102	1	3.1	3.1	9.4
	103	2	6.2	6.2	15.6
	104	2	6.2	6.2	21.9
	105	1	3.1	3.1	25.0
	106	3	9.4	9.4	34.4
	107	2	6.2	6.2	40.6
	110	1	3.1	3.1	43.8
	112	4	12.5	12.5	56.2
	115	2	6.2	6.2	62.5
	116	1	3.1	3.1	65.6
	119	1	3.1	3.1	68.8
	121	1	3.1	3.1	71.9
	122	1	3.1	3.1	75.0
	123	1	3.1	3.1	78.1
	126	3	9.4	9.4	87.5
	129	1	3.1	3.1	90.6
	130	1	3.1	3.1	93.8
	164	2	6.2	6.2	100.0
Total		32	100.0	100.0	

**Faktor Eksternal**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	1	3.1	3.1	3.1
	9	1	3.1	3.1	6.2
	11	2	6.2	6.2	12.5
	12	11	34.4	34.4	46.9
	13	9	28.1	28.1	75.0
	14	2	6.2	6.2	81.2
	15	4	12.5	12.5	93.8
	20	2	6.2	6.2	100.0
Total		32	100.0	100.0	

Lampiran 7. Deskriptif Statistik berdasarkan Indikator

**Statistics**

	Motif	Minat	Harapan	Sikap	Pengetahuan	Pengalaman	Lingkungan	Situasi
N Valid	32	32	32	32	32	32	32	32
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	47.22	13.81	14.72	10.25	14.13	14.38	7.44	5.56
Median	48.00	14.00	14.00	10.00	14.00	14.00	7.00	5.50
Mode	48.00	13.00 <sup>a</sup>	14.00	9.00 <sup>a</sup>	13.00 <sup>a</sup>	14.00	7.00	5.00
Std. Deviation	7.71	2.67	2.13	2.11	3.88	2.85	1.76	1.05
Minimum	25.00	6.00	11.00	6.00	7.00	5.00	5.00	3.00
Maximum	64.00	20.00	20.00	16.00	24.00	20.00	12.00	8.00
Sum	1511.00	442.00	471.00	328.00	452.00	460.00	238.00	178.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

**Motif**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 25	1	3.1	3.1	3.1
35	1	3.1	3.1	6.2
36	1	3.1	3.1	9.4
41	2	6.2	6.2	15.6
42	3	9.4	9.4	25.0
43	2	6.2	6.2	31.2
44	3	9.4	9.4	40.6
48	4	12.5	12.5	53.1
49	3	9.4	9.4	62.5
50	2	6.2	6.2	68.8
51	1	3.1	3.1	71.9
52	3	9.4	9.4	81.2
53	2	6.2	6.2	87.5
54	1	3.1	3.1	90.6
55	1	3.1	3.1	93.8
64	2	6.2	6.2	100.0
Total	32	100.0	100.0	

**Minat**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	1	3.1	3.1	3.1
	11	3	9.4	9.4	12.5
	12	5	15.6	15.6	28.1
	13	6	18.8	18.8	46.9
	14	6	18.8	18.8	65.6
	15	5	15.6	15.6	81.2
	16	3	9.4	9.4	90.6
	18	1	3.1	3.1	93.8
	20	2	6.2	6.2	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

**Harapan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	1	3.1	3.1	3.1
	12	2	6.2	6.2	9.4
	13	6	18.8	18.8	28.1
	14	9	28.1	28.1	56.2
	15	5	15.6	15.6	71.9
	16	4	12.5	12.5	84.4
	17	1	3.1	3.1	87.5
	18	2	6.2	6.2	93.8
	20	2	6.2	6.2	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

**Sikap**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	1	3.1	3.1	3.1
	8	3	9.4	9.4	12.5
	9	9	28.1	28.1	40.6
	10	9	28.1	28.1	68.8
	11	2	6.2	6.2	75.0
	12	5	15.6	15.6	90.6
	13	1	3.1	3.1	93.8
	16	2	6.2	6.2	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

**Pengetahuan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	3.1	3.1	3.1
	8	2	6.2	6.2	9.4
	9	1	3.1	3.1	12.5
	10	1	3.1	3.1	15.6
	11	1	3.1	3.1	18.8
	12	2	6.2	6.2	25.0
	13	6	18.8	18.8	43.8
	14	6	18.8	18.8	62.5
	15	4	12.5	12.5	75.0
	16	1	3.1	3.1	78.1
	17	2	6.2	6.2	84.4
	18	2	6.2	6.2	90.6
	19	1	3.1	3.1	93.8
	24	2	6.2	6.2	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

**Pengalaman**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5	1	3.1	3.1	3.1
	9	1	3.1	3.1	6.2
	12	2	6.2	6.2	12.5
	13	5	15.6	15.6	28.1
	14	11	34.4	34.4	62.5
	15	3	9.4	9.4	71.9
	16	3	9.4	9.4	81.2
	17	2	6.2	6.2	87.5
	18	2	6.2	6.2	93.8
	20	2	6.2	6.2	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

**Lingkungan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5	5	15.6	15.6	15.6
	6	1	3.1	3.1	18.8
	7	16	50.0	50.0	68.8
	8	2	6.2	6.2	75.0
	9	5	15.6	15.6	90.6
	10	1	3.1	3.1	93.8

	12	2	6.2	6.2	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

**Situasi**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	1	3.1	3.1	3.1
	4	2	6.2	6.2	9.4
	5	13	40.6	40.6	50.0
	6	12	37.5	37.5	87.5
	7	2	6.2	6.2	93.8
	8	2	6.2	6.2	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Lampiran 8. Perhitungan Norma Penilaian

**Pedoman Konversi Skala PAP**

No	Skor	Kategori
1.	$Mi + 1,5 SDi \leq X \leq ST$	Sangat baik
2.	$Mi \leq X \leq Mi+1,5 SDi$	Baik
3.	$Mi - 1,5 SDi \leq X \leq Mi$	Kurang Baik
4.	$SR \leq X \leq Mi - 1,5 SDi$	Tidak Baik

(Nurgiyantoro, 2012:257)

**Persepsi mahasiswa PKO Kepelatihan Bola Basket FIK UNY tentang Komunitas Gamelimas di Yogyakarta**

Keterangan ;

- ST : Skor tertinggi ideal  
 $46 \times 4 = 184$
- SR : Skor terendah ideal  
 $46 \times 1 = 46$
- Mi (X) : Rerata atau Mean ideal  
 $\frac{1}{2} ST + SR$   
 $= \frac{1}{2} 184 + 46$   
 $= 115$
- SDi (s) : Standar Devisiasi Ideal  
 $\frac{1}{6} ST-SR$   
 $= \frac{1}{6} 184-46$   
 $= 23$
- Sangat Baik :  $Mi + 1,5 SDi \leq X \leq ST$   
 $: 115 + (1,5 \times 23) \leq X \leq 184$   
 $: 150 \leq X \leq$
- Baik :  $Mi \leq X \leq Mi+1,5 SDi$   
 $: 115 \leq X \leq 115 + (1,5 \times 23)$   
 $: 115 < X \leq 150$
- Kurang Baik :  $Mi - 1,5 SDi \leq X \leq Mi$   
 $: 115 - (1,5 \times 23) < X \leq 115$   
 $: 80 < X \leq 115$
- Tidak Baik :  $SR \leq X \leq Mi - 1,5 SDi$   
 $: 46 < X \leq 115 - (1,5 \times 23)$   
 $: < X \leq 80$

### **Faktor Internal**

Keterangan ;

ST	: Skor tertinggi ideal $41 \times 4 = 164$
SR	: Skor terendah ideal $41 \times 1 = 41$
Mi (X)	: Rerata atau Mean ideal $\frac{1}{2} ST + SR$ $= \frac{1}{2} 164 + 41$ $= 103$
SDi (s)	: Standar Devisiasi Ideal $\frac{1}{6} ST-SR$ $= \frac{1}{6} 164-41$ $= 21$
Sangat Baik	: $Mi + 1,5 SDi \leq X \leq ST$ $: 103 + (1,5 \times 21) \leq X \leq 164$ $: 133 \leq X \leq$
Baik	: $Mi \leq X \leq Mi+1,5 SDi$ $: 103 \leq X \leq 103 + (1,5 \times 21)$ $: 103 < X \leq 133$
Kurang Baik	: $Mi - 1,5 SDi \leq X \leq Mi$ $: 103 - (1,5 \times 21) < X \leq 103$ $: 73 < X \leq 103$
Tidak Baik	: $SR \leq X \leq Mi - 1,5 SDi$ $: 41 < X \leq 103 - (1,5 \times 21)$ $: 41 < X \leq 73$

### **Faktor Ekternal**

Keterangan ;

ST	: Skor tertinggi ideal $5 \times 4 = 20$
SR	: Skor terendah ideal $5 \times 1 = 5$
Mi (X)	: Rerata atau Mean ideal $\frac{1}{2} ST + SR$ $= \frac{1}{2} 20 + 5$ $= 12,5$
SDi (s)	: Standar Devisiasi Ideal $\frac{1}{6} ST-SR$ $= \frac{1}{6} 20-5$ $= 2,5$
Sangat Baik	: $Mi + 1,5 SDi \leq X \leq ST$ $: 12,5 + (1,5 \times 2,5) \leq X \leq 20$ $: 16 \leq X \leq 20$
Baik	: $Mi \leq X \leq Mi+1,5 SDi$ $: 12,5 \leq X \leq 12,5 + (1,5 \times 2,5)$

Kurang Baik :  $12 < X \leq 16$   
:  $Mi - 1,5 SDi \leq X \leq Mi$   
:  $12,5 - (1,5 \times 2,5) < X \leq 12$   
:  $8 < X \leq 12$

Tidak Baik :  $SR \leq X \leq Mi - 1,5 SDi$   
:  $5 < X \leq 12,5 - (1,5 \times 2,5)$   
:  $5 < X \leq 8$