

**TINGKAT PEMAHAMAN ATLET *WOODBALL* TIM PORDA
KABUPATEN BANTUL TENTANG PERATURAN
OLAHRAGA *WOODBALL* TAHUN 2019**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:

Elin Hisnu Yenita
NIM 13604221002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

ABSTRAK

Elin Hisnu Yenita: **Tingkat Pemahaman Atlet Woodball Tim Porda Kabupaten Bantul tentang Peraturan Olahraga Woodball Tahun 2019.**
Skripsi. PGSD Penjas FIK, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei dan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dengan soal pilihan ganda. Subjek penelitian ini adalah 19 atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tahun 2019. Peraturan olahraga *woodball* yang dianalisis terdiri dari faktor sebelum perlombaan dan pada saat perlombaan. Teknik analisis data didasarkan pada pengkategorian hasil persentase perolehan jawaban soal yang benar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 secara keseluruhan untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 6 atlet atau sebesar 31,57%, kategori “tinggi” sebanyak 13 atlet atau sebesar 68,42%, kategori “sedang, rendah, sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%.

Kata kunci: *pemahaman, atlet woodball, peraturan, woodball*

ABSTRACT

Elin Hisnu Yenita: ***Comprehension Level of PORDA's Woodball Team of Bantul Regency Regarding Woodball Rules in 2019***

This research aims to determine the comprehension level of PORDA's woodball team athletes of Bantul Regency regarding the woodball rules in 2019.

The research used a survey method and analyzed by descriptive quantitative analysis techniques. The data collection techniques used tests with multiple-choice questions. The participant of this research was 19 woodball athletes of Bantul in 2019. The woodball rules that had been analyzed consisted of rules before and during the game. The data analysis technique was based on classifying the percentage result of the correct answers.

The result of this study shows that the comprehension level of PORDA's woodball team athletes regarding the woodball rules in 2019 varies as follows; 6 athletes or at 31.57% are classified into "very high" level, 13 athletes or at 68.42% are in "high" level, and there is no any athlete (0%) in the "medium", "low", and "very low" level.

Keywords: comprehension, woodball athletes, rules, woodball

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elin Hisnu Yenita

NIM : 13604221002

Program Studi : PGSD Penjas

Judul TAS : Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA

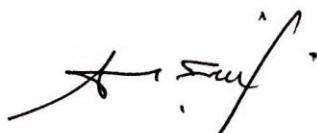
Kabupaten Bantul Tentang Peraturan Olahraga Woodball

Tahun 2019

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 atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 8 Juli 2020

Yang menyatakan



Elin Hisnu Yenita

NIM. 13604221002

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Bantul
Tentang Peraturan Olahraga Woodball Tahun 2019**

Disusun Oleh:

Elin Hisnu Yenita

NIM 13604221002

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan,

Yogyakarta, 8 Juli 2020

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Dr. Hari Yuliarto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 196707011994121001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

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

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PEMAHAMAN ATLET *WOODBALL* TIM PORDA KABUPATEN BANTUL TENTANG PERATURAN OLAHRAGA *WOODBALL* TAHUN 2019

Oleh:

Elin Hisnu Yenita
NIM 13604221002

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 14 Agustus 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or.
Ketua Pengaji/Pembimbing

Ahmad Rithaudin, M.Or.
Sekretaris Pengaji

Dr. Hari Yuliarto, M.Kes.
Pengaji Utama

Tanda Tangan



Tanggal

22 / 10 - 2020

23 / 10 - 2020

13 / 10 - 2020

Yogyakarta, 22 Oktober 2020
Fakultas Ilmu Kependidikan dan Kebudayaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



HALAMAN MOTTO

1. Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak (Ralph Waldo Emerson).
2. Waktumu terbatas, jangan habiskan dengan mengurus hidup orang lain (Steve Jobs).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi dengan judul “Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Bantul tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2019” dipersembahkan kepada orang-orang yang mempunyai makna istimewa bagi kehidupan penulis, di antaranya:

1. Orang tua tercinta, bapak Sutija dan ibu Suharni yang sabar, bijaksana, setia dan penuh kasih sayang sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Untuk adik tercinta, Lutfi Alan Rifa'i yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, doa. Semua itu menjadi hal-hal yang sangat berarti.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Bantul Tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2019” dapat diselesaikan.

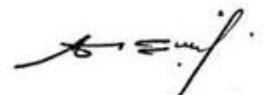
Selesainya penyusunan tugas akhir skripsi (TAS) ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Fathan Nurcahyo, M.Or. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hari Yuliarto, M.Kes., Pengudi dan Koordinator Prodi PGSD Penjas Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan, kelancaran, dan masukan dalam pelaksanaan penelitian ini.
3. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas akademik.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

6. Bapak Drs. Totok Sudarto, M.Pd., selaku ketua pengurus *Woodball* Kabupaten Bantul yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Teman-teman atlet *woodball* Kabupaten Bantul yang telah bersedia menjadi responden untuk kelancaran Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Teman-teman PGSD Penjas A 2013 yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga segala bantuan dari pihak-pihak di atas mendapatkan balasan yang melimpah dari Allah SWT. Disadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi sehingga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang budiman.

Yogyakarta, 1 Juni 2020
Penulis



Elin Hisnu Yenita
NIM. 13604221002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMPAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Pemahaman	8
2. Hakikat Olahraga <i>Woodball</i>	12
3. Hakikat Peraturan <i>Perlombaan Woodball</i>	19
4. Hakikat Atlet	26
5. Profil Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Bantul Tahun 2019	26
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III. METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31

C.	Populasi Penelitian.....	31
D.	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	32
E.	Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	32
1.	Instrumen Penelitian.....	33
2.	Teknik Pengumpulan Data	39
F.	Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		42
A.	Hasil Penelitian	42
1.	Tingkat Kesukaran (TK)	44
2.	Daya Pembeda (DP)	45
3.	Faktor Sebelum Perlombaan	46
4.	Faktor pada Saat Perlombaan	48
B.	Pembahasan.....	50
1.	Faktor Sebelum Perlombaan	51
2.	Faktor pada Saat Perlombaan	51
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN		54
A.	Kesimpulan	54
B.	Implikasi Hasil Penelitian	55
C.	Keterbatasan Hasil Penelitian	55
D.	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA		57
LAMPIRAN.....		59

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Bantul tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2019	35
Tabel 2. Pengkategorian Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2017 .	41
Tabel 3. Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Bantul tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2019.....	43
Tabel 4. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes.....	44
Tabel 5. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Tes	45
Tabel 6. Norma Penilaian Faktor Sebelum Perlombaan dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Bantul tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2019	47
Tabel 7. Norma Penilaian Faktor pada Saat Perlombaan dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Bantul tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2019.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Mallet	15
Gambar 2. Bola	15
Gambar 3. Gate (Alat perlengkapan permainan <i>woodball</i>)	16
Gambar 4. Kerangka Berfikir.....	30
Gambar 5. Diagram Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Bantul Tentang Peraturan Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2019	43
Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Kesukaran Soal Tes	45
Gambar 7. Diagram Batang Daya Pembeda Soal Tes	46
Gambar 8. Diagram Faktor Sebelum Perlombaan dalam Mendukung Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Bantul tentang Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2019	47
Gambar 9. Diagram Faktor pada Saat Perlombaan dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Bantul tentang Olahraga <i>Woodball</i> Tahun 2019	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Persetujuan Pembimbing TAS	60
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian dari FIK UNY	61
Lampiran 3. Surat Ijin Menggunakan Instrumen Penelitian	62
Lampiran 4. Kartu Bimbingan TAS.....	63
Lampiran 5. Butir-butir Soal Penelitian.....	64
Lampiran 6. Jawaban Butir-Butir Soal Penelitian	69
Lampiran 7. Tabulasi Data Penelitian.....	75
Lampiran 8. Statistik Penelitian Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Bantul Tentang Peraturan <i>Woodball</i> Tahun 2019	76
Lampiran 9. Pengkategorian Data Penelitian Tingkat Pemahaman Atlet <i>Woodball</i> Tim PORDA Kabupaten Bantul Tentang Peraturan <i>Woodball</i> Tahun 2019.....	77
Lampiran 10. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes	78
Lampiran 11. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Tes.....	79
Lampiran 12. Statistik Penelitian Faktor Sebelum Perlombaan	80
Lampiran 13. Pengkategorian Data Penelitian Faktor Sebelum Perlombaan	81
Lampiran 14. Statistik Penelitian Pada Saat Perlombaan	82
Lampiran 15. Pengkategorian Data Penelitian Faktor Pada Saat Perlombaan	83
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian.....	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga telah mencatat banyak sejarah di Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai jenis dan ragam prestasi atlet-atlet Indonesia yang semakin hari semakin meningkat. Prestasi tersebut diraih bukan hanya dari olahraga yang sudah merakyat atau sudah dikenal banyak orang. Beberapa cabang olahraga baru juga telah mencetak prestasi atlet-atlet Indonesia, salah satunya adalah *woodball*.

Olahraga *woodball* (bola kayu) pertama kali ditemukan di Taiwan pada tahun 1990 oleh Ming Hui Weng dan Kuang Chu Young (Kriswantoro, 2015: 2). *Woodball* merupakan cabang olahraga yang sedang berkembang di dunia. Berbagai *event* kejuaraan Internasional telah dilaksanakan di berbagai negara, seperti *Asian Beach Games*, *Indonesia Open Woodball Championship*, *Asian University Woodball Championship*, dan beberapa kejuaraan lainnya. Olahraga *woodball* sekarang ini sedang berkembang di dunia. Permainan ini tidak membutuhkan biaya tinggi, tidak terbatas usia serta tidak membutuhkan lahan yang luas (Kriswantoro, 2016: 1). Bermain *woodball* juga tidak menguras terlalu banyak tenaga, hanya saja akan menguras pikiran. Dalam suatu putaran permainan *woodball* selama 2 jam seorang pemain hanya meluangkan satu atau dua menit untuk benar-benar memukul bola dan sisa waktunya membuat pikiran pemain terbuka terhadap semua gangguan, tekanan mental dan pemikiran negatif (Kriswantoro, 2016: 35).

Pada tahun 2006 olahraga *woodball* mulai masuk ke Indonesia (Soetrisno, 2015: 11). Meskipun olahraga ini terbilang baru, namun sudah banyak atlet Indonesia yang berprestasi di tingkat Internasional. Adanya prestasi Internasional didukung oleh persaingan atlet-atlet yang diawali dari berbagai kejuaraan di Indonesia. Salah satunya adalah melalui Pekan Olahraga Daerah (PORDA).

Di Daerah Istimewa Yogyakarta khususnya, *event* PORDA diselenggarakan oleh KONI DIY setiap dua tahun sekali. Pada PORDA tahun 2019, *woodball* merupakan salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan dari 39 cabang dan 52 subcabang lainnya. Tim *woodball* Kabupaten Bantul adalah salah satu kontingen yang akan bertanding pada *event* kejuaraan tersebut. Klub *Woodball* Kabupaten Bantul diresmikan oleh KONI Kabupaten Bantul pada tanggal 9 Februari 2017. Dari hasil wawancara kepada saudara Danu Priyandono selaku pengurus bidang bincang dan kepelatihan, atlet yang akan mewakili Kabupaten Bantul sebanyak 19 atlet, yang terdiri dari 9 atlet putra dan 10 atlet putri.

Untuk mempersiapkan PORDA tahun 2019, tim *woodball* Kabupaten Bantul memiliki jadwal latihan rutin setiap hari Senin, Rabu, Sabtu, dan Minggu yang bertempat di Lapangan Keyongan Sabdodadi Bantul. Dalam pelaksanaan latihan, atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul mendapati beberapa kendala. Seperti tidak adanya sosok pelatih yang terjun ke lapangan sehingga hal tersebut membuat minimnya edukasi tentang peraturan-peraturan dalam bermain *woodball* oleh para atlet. Sedangkan untuk dapat membina atlet yang potensial

dan berprestasi dalam mengikuti perlombaan maupun kejuaraan, atlet diharuskan memahami suatu peraturan yang berlaku.

Jika suatu pertandingan dijalankan tanpa adanya peraturan, maka akan terjadi banyak kesulitan dalam pelaksanaan tersebut. Adanya peraturan memberikan patokan sejelas-jelasnya tentang bagaimana cara mencapai kemenangan, apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan selama pertandingan. Supaya pertandingan berjalan dengan baik, maka peraturan harus dipegang dengan teguh. Dengan peraturan yang telah ditentukan akan berperan besar dalam terciptanya seorang atlet untuk bisa berprestasi. Dengan demikian maka atlet *woodball* harus mengetahui dan memahami peraturan-peraturan yang sudah ada dan mempelajari aturan yang berlaku. Faktor-faktor yang dapat menentukan prestasi menurut Slameto dalam Saputro (2015), yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal berasal dari dalam, meliputi faktor jasmaniah (faktor kesehatan, cacat tubuh), faktor psikologis (intelektensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan) serta faktor kelelahan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari luar, meliputi faktor keluarga (tingkat pendidikan orang tua, hubungan antar anggota keluarga, penyediaan fasilitas belajar, keadaan ekonomi), faktor sekolah/kampus dan faktor masyarakat.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai prestasi yang diharapkan, terdapat dua faktor yang mempengaruhi seorang atlet yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri atlet pada saat mengikuti perlombaan. Sedangkan faktor eksternal berasal dari orang yang ada sekitar atlet pada saat mengikuti perlombaan.

Hasil dari pelaksanaan PORDA tahun 2019, tim PORDA *woodball* Kabupaten Bantul menduduki peringkat ke 4 dari 5 kabupaten kota lainnya di Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasil tersebut menjadi hal yang kurang memuaskan bagi tim PORDA *woodball* Kabupaten Bantul. Pada saat pelaksanaan pertandingan, beberapa atlet masih mendapatkan kelalaian yang merugikan bagi dirinya sendiri, seperti tidak meminta *mark* pada saat bola berada di dekat dengan *gate*, sehingga ketika giliran lawan yang memukul bola, bola tersebut terdorong oleh bola lawan yang mengakibatkan bola bergeser menjauhi *gate*. Hal tersebut sangat merugikan atlet tim PORDA *woodball* Kabupaten Bantul.

Hal lain yang dilakukan oleh atlet tim PORDA *woodball* Kabupaten Bantul adalah menghentikan putaran *gate* menggunakan *mallet*. Beberapa kali hal tersebut terjadi hingga pada akhirnya diketahui oleh wasit dan atlet tersebut mendapatkan *penalty*. Berbagai macam permasalahan tersebut terjadi karena faktor internal dari atlet itu sendiri. Ketika dimintai keterangan atlet tersebut mengaku tidak ingat dengan peraturan yang ada. Ada pula yang menyatakan bahwa dirinya kurang mempelajari strategi permainan sehingga tidak berpikiran tentang kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi dan bisa merugikan dirinya sendiri. Faktor eksternal juga turut berpengaruh dalam hal tersebut. Pada saat proses latihan Atlet Tim Porda *Woodball* Kabupaten Bantul sama sekali tidak mendapatkan pengetahuan tentang strategi bermain dan macam-macam peraturan yang semestinya diberikan oleh seorang pelatih. Hingga sampai pelaksanaan pertandingan mereka hanya mempelajari sendiri peraturan-peraturan yang berlaku.

Hal ini menimbulkan berbagai macam pertanyaan, karena belum diketahuinya tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball*. Untuk itu penulis ingin mengungkapkan dan mengadakan penelitian yang berjudul “Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Bantul tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2019.” Sehingga untuk ke depannya atlet dapat memahami peraturan olahraga *woodball* dan juga dalam mengikuti perlombaan maupun kejuaraan mampu mencapai prestasi yang baik.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Masih terjadi kesalahan mendasar yang dilakukan atlet *woodball* pada saat perlombaan.
2. Tim PORDA *woodball* Kabupaten Bantul belum memiliki pelatih yang kompeten.
3. Belum ada yang memberikan materi tentang peraturan olahraga *woodball* pada atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul.
4. Belum diketahuinya tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan mengenai “tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019”.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, setelah mengidentifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah pokok dalam penelitian ini sebagai berikut “seberapa tinggi tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah untuk mengetahui seberapa tinggi “tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019.”

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Agar dapat dijadikan sebagai bahan informasi serta kajian penelitian selanjutnya khususnya tentang cabang olahraga *woodball*.
 - b. Bahan referensi dalam bahasan tentang cabang olahraga *woodball*.
2. Secara Praktis
 - a. Dapat mengetahui tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019.
 - b. Sebagai salah satu informasi bagi masyarakat tentang gambaran kegiatan latihan yang dilakukan oleh tim PORDA *woodball* Kabupaten Bantul tahun 2019.

- c. Memberikan masukan kepada pengurus *woodball* Kabupaten Bantul agar kebutuhan atlet dapat terpenuhi, misalnya kebutuhan akan adanya seorang pelatih.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman memiliki makna penting dalam melaksanakan suatu kegiatan atau hal-hal tertentu. Pemahaman dapat berfungsi untuk mengevaluasi informasi-informasi baru. Seseorang yang memiliki pemahaman akan mampu mengontekstualisasikan apa yang mereka katakan dan melakukan evaluasi dalam berbagai sudut. Semakin besar tingkat pemahamannya, semakin kecil kemungkinannya untuk terpapar tindakan yang manipulatif, serta mampu memilah informasi yang baik dan buruk.

Menurut Bloom dalam Ginanjar (2016) pemahaman adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang dapat dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengklarifikasiannya. Seseorang dapat memahami ketika mereka mampu membuat hubungan antara pengetahuan baru untuk ditambahkan dari pengetahuan sebelumnya. Pemahaman adalah tingkatan kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya (Purwanto, 2013: 44).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi daripada pengetahuan. Meskipun demikian, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak

dipertanyakan, sebab untuk memahami perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal. Pemahaman merupakan suatu tingkah laku yang tidak hanya menafsirkan sebuah kata tetapi kemampuan berfikir untuk mengingat kembali permasalahan untuk mengetahui sesuatu hal untuk dapat diambil intisarinya. Serta pemahaman merupakan sebuah teori atau konsep yang dipelajari yang kemudian diungkap kembali dalam bentuk ide-ide dan gagasan. Indikator tersebut menunjukkan bahwa pemahaman mengandung makna lebih luas atau lebih dalam dari pengetahuan. Dengan pengetahuan seseorang belum tentu memahami sesuatu dari yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman seseorang tidak hanya sekedar menghapal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dari yang dipelajari secara lebih mendalam, dan mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut.

b. Tingkatan-tingkatan Pemahaman

Menurut Bloom dalam Ginanjar (2016) pemahaman dibedakan menjadi tiga tingkatan, yaitu:

- 1) *Translation* (pengubahan) yaitu pengalihan dari bahasa konsep ke dalam bahasa sendiri atau pengalihan dari konsep abstrak ke suatu model atau simbol, misalnya mampu mengubah soal kata-kata ke dalam simbol atau sebaliknya.
- 2) *Interpretation* (mengartikan) yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan bukan pokok, misalnya mampu mengartikan suatu kesamaan.
- 3) *Ekstrapolation* (perkiraan) misalnya mampu memperkirakan sesuatu kecenderungan atau gambar. Ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalah.

Pemahaman itu memiliki makna yang sangat penting dalam melaksanakan sebuah pekerjaan. Menurut Ibrahim (2003: 72-74), klasifikasi tingkah laku meliputi:

1) Pengetahuan

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar.

2) Pemahaman (*Comprehensif*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang dipelajari. Pada umumnya unsur pemahaman ini menyangkut kemampuan menangkap makna suatu konsep, yang ditandai antara lain dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri.

3) Aplikasi (Penerapan)

Aspek ini mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi baru, yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip dan sebagainya dalam memecahkan persoalan tertentu.

4) Analisis

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu kedalam komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lain, sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dipahami.

5) Sintesis

Aspek ini mengacu pada kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.

6) Evaluasi

Aspek ini mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan norma-norma atau patokan-patokan tertentu.

Keenam tingkatan pemahaman terkadang sulit dibedakan, hal ini tergantung dari isi dalam pelajaran yang dipelajari. Dalam proses pemahaman, seseorang akan melalui keenam tingkatan secara berurutan.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Menurut Irwanto (2009: 96) faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman adalah sebagai berikut:

- 1) Perhatian yang selektif, artinya rangsang (stimulus) harus di tanggapi, akan tetapi individu hanya memusatkan pemahamannya pada rangsang tertentu saja.
- 2) Ciri-ciri rangsang, artinya intensitas rangsang yang paling kuat, rangsang yang bergerak atau dengan lebih menarik untuk dialami.
- 3) Nilai-nilai dan kebutuhan individu, artinya antara individu yang satu dengan yang lain tidak tergantung pada nilai tiap kebutuhannya.
- 4) Pengalaman terdahulu sangat mempengaruhi bagaimana seseorang memahami dari objek sekelilingnya melalui sebuah tanggapan.
- 5) Setiap individu cenderung melihat sesuatu yang sama dengan cara yang berbeda-beda, oleh karena itu setiap orang memberikan arti pemahaman kepada sesuatu dengan pendapat dan cara yang berbeda-beda.

Sedangkan menurut Toha (2013: 135) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan pemahaman seseorang antara lain:

- 1) Psikologi
Pemahaman seseorang mengenai segala sesuatu di alam dunia sangat dipengaruhi oleh keadaan psikologi.
- 2) Famili
Pengaruh yang sangat besar terhadap anak adalah familiinya. Orang tua yang telah mengembangkan suatu cara khusus didalam memahami dan melihat kenyataan didunia ini, banyak sikap dan pemahaman-pemahaman mereka yang diturunkan kepada anak-anaknya.
- 3) Kebudayaan
Kebudayaan dan lingkungan masyarakat tertentu juga merupakan salah satu faktor yang kuat di dalam mempengaruhi sikap, nilai, dan cara seseorang memandang dan memahami keadaan di dunia ini.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa terkait dengan penelitian ini seorang atlet *woodball* dalam memahami peraturan olahraga *woodball* dipengaruhi oleh pengalaman terdahulu dan terutama faktor dari setiap atlet. Oleh karena itu, seorang atlet *woodball*

sepantasnya memahami dan menguasai tentang peraturan olahraga *woodball* agar saat mengikuti perlombaan dapat maksimal dan tidak melakukan pelanggaran. Sehingga atlet dapat mencapai tujuan dalam meraih prestasi dengan memahami peraturan olahraga *woodball* dengan baik. Pada penelitian ini pemahaman yang akan dikaji adalah mengenai tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019.

2. Hakikat Olahraga *Woodball*

a. Sejarah Olahraga *Woodball*

Olahraga *woodball* (bola kayu) pertama kali ditemukan di Taiwan pada tahun 1990 oleh Ming Hui Weng Kuang Chu Young (Kriswantoro, 2015: 2). Bermula dari ide Ming Hui Weng yang ingin membahagiakan orang tuanya, kemudian Kuang Chu Young membantu cita-cita rekannya tersebut. Begitu juga menurut Kriswanto (2016: 7) bahwa Ming Hui Weng ingin menunjukkan bakti kepada kedua orang tuanya di usianya yang semakin senja. Ia ingin orang tuanya dapat mengisi sisa hidupnya dengan melakukan sesuatu yang mendatangkan manfaat, namun tidak membutuhkan energi yang banyak.

Awalnya mereka hanya ingin membangun sebuah taman bagi kedua orang tuanya, supaya mereka dapat berjalan-jalan di lokasi yang nyaman dengan pemandangan yang indah di Nei-Shuang, Shuh-Lin, Taipei, Thailand. Akhirnya setelah mengelilingi area perbukitan, mereka menemukan area teras yang dapat dikembangkan menjadi sebuah tempat olahraga *outdoor*. Ide tersebut berkembang untuk memanfaatkan area tersebut sebagai lapangan bermain bola.

Pada tahun 1993 permainan olahraga tersebut diresmikan dengan nama *woodball*. Pada tahun 1995, *woodball* mulai diperkenalkan ke negara lain. Pada tahun 1999, olahraga *woodball* diresmikan sebagai salah satu kejuaraan olahraga pendukung dalam Olimpiade Asia. Dan pada tahun yang sama berdirilah induk organisasi sedunia yang bernama *International Woodball Federation* (IWbF) (Kriswanto, 2016: 3).

Pada tahun 2006 olahraga *woodball* mulai masuk ke Indonesia, berawal dari diundangnya pengurus Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) yang pada waktu itu di wakili oleh Ibu Rita Subowo bersama dengan Tendiono Jecky mengikuti kejuaraan *woodball* internasional tahunan di Malaysia. Sejak saat itulah *woodball* terdaftar di KONI dengan nomor: 2751/LNG/X/06 tanggal 4 Oktober 2006 dan merekomendasikan olahraga *woodball* untuk ikut pada 1st *Asian Beach Games* di Bali. Setelah itu diikuti dengan berdirinya Indonesia *Woodball Association* (IWbA) pada tanggal 1 Oktober 2006 yang berkedudukan di Pekunden Timur No 25, Semarang (Kriswantoro, 2015: 2-3).

Peralatan *woodball* disempurnakan dan aturan mainpun segera dibuat, maka pada tahun 1993 permainan olahraga tersebut diresmikan dengan nama *woodball*. Pada tahun 1995 *woodball* mulai diperkenalkan ke negara lain, dan pada tahun 1999 olahraga *woodball* diresmikan sebagai salah satu kejuaraan olahraga pendukung dalam Olimpiade Asia, dan pada tahun yang sama berdirilah induk organisasi *woodball* sedunia yang bernama *International Woodball Federation* (IWbF).

b. Pengertian Olahraga *Woodball*

Woodball adalah memukul bola dari kayu dan kertas (bola *woodball*) beberapa kali sebanyak yang dibutuhkan agar bola bergerak dari titik awal pada *start* (tempat permulaan permainan *woodball*) menuju *gate* yang terletak di setiap *fairway* (lapangan) (Kriswantoro, 2015: 1). Dalam permainan ini, setiap pemain diharuskan meminimalisir jumlah pukulan bola hingga masuk ke dalam *gate*.

Permainan *woodball* ini mirip dengan permainan golf, namun lubang (*hole*) digantikan dengan gawang kecil (*gate*) dan apabila bola *woodball* tersebut dipukul dengan *mallet*, bola akan menggelinding dan tidak seperti bola golf yang jika dipukul akan melambung. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang dapat melakukan *stroke* (istilah memukul bola dalam *woodball*) paling sedikit. Dalam penghitungan *stroke*, bola akan dihitung satu kali *stroke* setiap memukul bola sampai masuk melewati *gate* (Kriswanto, 2016: 3).

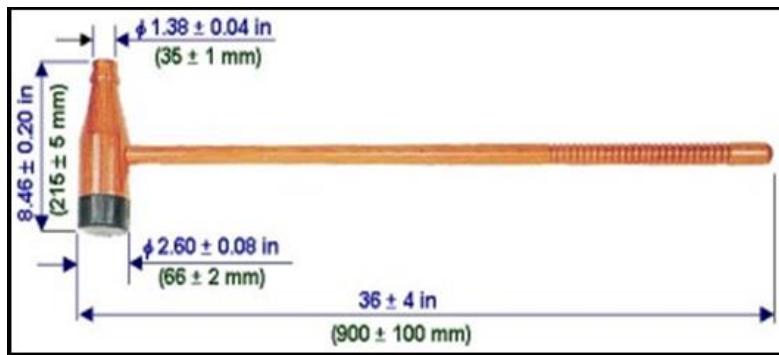
c. Perlengkapan Olahraga *Woodball*

Perlengkapan *woodball* terdiri dari bola (*ball*), *mallet* (pemukul) dan gawang (*gate*). Perlengkapan yang digunakan harus sesuai sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan oleh *International Woodball Federation* (IWbF), yaitu sebagai berikut:

1) *Mallet/Pemukul*

Mallet terbuat dari kayu berbentuk T dan berat 800gram, panjang 90 cm dengan estimasi \pm 10 cm (35.4, estimasi 4 inchi), ukuran kepala *mallet* 21,5 dengan estimasi \pm 0,5 cm (8.46, estimasi \pm 0.20 inchi), dengan kepala *mallet* berbentuk botol dengan diameter terluar 6,6 dengan estiamsi \pm 0,2 cm (2.60,

estimasi ± 0.08 inchi), ketebalan karet (*rubber cap*) 1,3 dengan estimasi $\pm 0,1$ cm (0.51, estimasi ± 0.04 inchi) dengan tinggi 3,8 cm dengan estimasi $\pm 0,1$ cm dan ketebalan didinding luarnya 0,5 cm (Kriswantoro, 2015: 4).



Gambar 1. *Mallet*

(Teknik Dasar Bermain *Woodball* 2015: 5)

2) Bola

Bola harus berbentuk bundar terbuat dari kayu alami, dengan diameter 9,5 $\pm 0,2$ cm dan beratnya adalah 350 ± 60 gram, pada permukaan bola dapat diberi tanda nomer, angka dan lambang *woodball* (Kriswantoro, 2015: 5)



Gambar 2. Bola

(Teknik Dasar Bermain *Woodball* 2015: 5)

3) Gate

Gate semua bahannya terbuat dari kayu, berjumlah 2 buah dan berbentuk botol. Diantara dua botol terdapat cangkir kayu terbalik. Jarak dari cangkir ke botol 5 cm dengan estimasi $\pm 0,5$ cm, diukur dari cangkir terluar dengan botol di bagian dalam. Jarak dari botol satu dengan botol lainnya adalah $15 \pm 0,5$ cm, diukur dari bagian dalam botol dengan masing-masing. Untuk menyatukan kedua botol dengan menggunakan besi dengan panjang 29 cm, yang ujungnya ditutup dengan kayu berbentuk bulatan menyerupai kelereng (Kriswantoro, 2015: 6).



Gambar 3. *Gate* (Alat perlengkapan permainan *woodball*)

(Teknik Dasar Bermain *Woodball* 2015: 6)

4) Lapangan

Lapangan pada olahraga *woodball* tidak seperti pada olahraga *golf*, pada tiap tepi jalurnya terdapat batasan, yang apabila bola keluar tersebut dinyatakan keluar atau OB (*out of boundary*). Bentuk lapangan *woodball* boleh seperti huruf abjad alfabet seperti I, J, L, V, U, atau Z. Desain lapangan *woodball* untuk pertandingan resmi terdiri dari 12 *fairway* (lintasan) atau kelipatannya. Panjang keseluruhan dari 12 *fairway* sekitar 700 – 800 m dan untuk 24 *fairway* sekitar 1400 – 1500 m. Permukaan *fairway* dapat dibuatkan rintangan-rintangan sederhana. Panjang *fairway* bervariasi, mulai dari 30 meter sampai 130 meter.

Lebar *fairway* bervariasi dari 3 sampai 10 meter. Hal ini tergantung pada jarak/panjang *fairway*. Untuk mempermudah maka disepakati untuk *fairway* pendek lebarnya 3 – 4 meter, sedang 4 – 5 meter dan panjang, 4 – 10 meter (Kriswanto, 2016: 15-21).

Dalam pembuatan desain lapangan *woodball* ada beberapa prinsip desain pembuatan lapangan yang perlu untuk diperhatikan (Soetrisno, 2015: 37), yaitu:

- a) Konsep
- b) Area tanah
- c) Infrastruktur dan fasilitas pendukung
- d) Rencana desain
- e) *Fairway* desain
- f) Lapangan *woodball* desain

Menurut Soetrisno (2015: 15-16), lapangan *woodball* sendiri harus ditempatkan pada ladang yang berumput atau tanah, dan *fairway*nya (lintasannya) harus dirancang. Pada perlombaan *woodball* benda- benda alami seperti pohon, rumpun pepohonan (semak-semak), pagar tumbuhan, gundukan tanah dapat digunakan sebagai rintangan atau garis pembatas. Untuk desain permainan *woodball* terdiri dari 12 *fairway* atau kelipatannya, panjang keseluruhan 12 *fairway* dari *woodball* harus lebih dari 700 meter, *fairway* dirancang bergaris lurus atau bentuk lengkung, *fairway* dapat dibuatkan rintangan-rintangan sederhana/mudah dan garis pembatas sementara, lapangan *woodball* memiliki jarak/panjang *fairway* bervariasi mulai dari 30 meter sampai dengan 130 meter, untuk garis pembatas *fairway* menggunakan tali bulat berdiameter 1 cm berwarna putih atau kuning.

Sedangkan untuk spesifikasi *fairway* (lintasan) harus dipelihara dengan teratur, dan rumput harus dipotong menjelang permainan. Lebar tiap *fairway* tidak

kurang dari 3 meter dan tidak lebih dari 10 meter lebarnya (Kriswanto, 2016: 21).

Panjang *fairway* disebut sebagai jarak pendek untuk 50 meter, antara 51 meter sampai dengan 80 meter sampai dengan 130 meter disebut jarak panjang. Dari jumlah 12 *fairway*, 4 *fairway* melengkung dimana 2 melengkung ke kanan dan 2 melengkung ke kiri. Dari jumlah 12 *fairway*, paling tidak 2 berjarak panjang dan 2 berjarak pendek. Panjang *fairway* diukur dari sentral *point* garis *start* sepanjang garis tengah *fairway* sampai dengan sentral point depan gawang. Pada setiap awalan *fairway* harus dibuat satu garis horizontal sebagai permulaan yang disebut garis *start*. Panjang garis ini 2 meter, pada ujung garis tersebut ditarik ke belakang sepanjang 3 meter sehingga mendekati empat persegi panjang, yang mana disebut sebagai daerah *start*. Pada ujung tiap *fairway* harus dibuatkan area gawang melingkar berdiameter 5 meter dengan gawang sebagai pusatnya. Area tersebut harus dibatasi sampai dengan 5 meter dalam hal pada kedua sisi gawang tidak mendukung. Di antara tepian area gawang dan batas *fairway* sediakan jarak 2 meter atau lebih sebagai bidang penyangga. Gawang diletakan di tengah area gawang dan dapat menghadap setiap arah *fairway*. Area *start* dan area gawang mempunyai kondisi datar dan rata tanpa hambatan.

Kompetisi *woodball* dibagi dalam 3 jenis kompetisi, yaitu: kompetisi tunggal (*stroke competition*), kompetisi ganda (*double stroke competition*), dan kompetisi team (*team stroke competition*). Sedangkan untuk metode kompetisi ada 2, yaitu kompetisi pukulan (*stroke competition*) dan kompetisi *fairway* (*fairway competition*). Untuk metode kompetisi ada 2, yaitu: kompetisi pukulan (*stroke competition*) dimana pemain yang menyelesaikan dua belas *fairway* atau

kelipatannya dengan jumlah pukulan paling sedikit akan menjadi pemenang, dan kompetisi *fairway* (*fairway competition*) dimana para pemain yang telah memenangkan jumlah yang paling besar dari dua belas *fairway* atau kelipatannya dengan jumlah pukulan paling sedikit akan menjadi pemenang. Olahraga *woodball* sendiri diperuntukan bagi semua kalangan dari bawah, menengah, dan atas. Selain itu olahraga *woodball* juga bisa dilakukan oleh anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua.

Berdasarkan uraian di atas mengenai kompetisi *woodball*, dapat disimpulkan bahwa olahraga *woodball* bisa dilakukan oleh tunggal (*stroke competition*), ganda (*double stroke competition*), dan team (*team stroke competition*) yang bertujuan untuk memasukkan bola ke dalam *gate* dengan jumlah pukulan sesedikit mungkin. Yang paling utama dari seorang atlet *woodball* harus memiliki pemahaman yang baik, yaitu dengan latihan yang terprogram dan teratur.

3. Hakikat Peraturan Perlombaan Woodball

a. Peraturan Sebelum Perlombaan

Dalam perlombaan *woodball* setiap pemain harus mentaati dan melaksanakan peraturan yang telah diterapkan. Berikut peraturan sebelum perlombaan menurut Soetrisno (2015: 66-68), yaitu:

- 1) Pemain yang tidak terdaftar namanya untuk pertandingan tidak diperbolehkan bermain dalam perlombaan/pertandingan.

- 2) Jika pemain dalam pertandingan, setelah dipanggil oleh wasit tidak hadir atau terlambat dalam waktu 5 menit atau menolak untuk bertanding, maka pemain ini dianggap melanggar aturan dan bisa didiskualifikasi.
- 3) Seorang pemain dalam kompetisi tim sebaiknya memakai baju olahraga seragam, mengingat pemain dalam kompetisi tunggal diminta berpakaian olahraga kasual.
- 4) Dalam permainan, pemain tidak diperbolehkan memakai sepatu berhak tinggi dan pakaian yang tidak cocok untuk olahraga.
- 5) Pemain harus membawa identitas untuk cek kualifikasi, bila lupa membawa identitas tidak diperkenankan untuk bermain.
- 6) Kualifikasi dari pemain yang telah terlibat pelanggaran tidak boleh ikut dalam pertandingan.
- 7) Peralatan *woodball* yang digunakan dalam pertandingan harus sesuai dengan spesifikasinya yang sudah disetujui dan ditentukan oleh IWbF.
- 8) Pemain yang peralatannya tidak memenuhi standar spesifikasi tidak diperkenankan untuk bermain, kecuali diganti dengan peralatan yang sesuai standar spesifikasinya.
- 9) Sebelum pertandingan dimulai akan dilakukan pengundian untuk menentukan urutan pemain dan pemain harus segera bermain sesuai dengan urutannya.

b. Peraturan pada saat Perlombaan

Untuk peraturan yang harus ditaati dan dilaksanakan oleh pemain pada saat perlombaan menurut Soetrisno (2015: 30-35), yaitu:

1) Pelanggaran Peraturan pada Pukulan dan Hukuman

Pada saat perlombaan *woodball*, pertama setiap pemain harus siap ketika wasit memberikan tanda untuk memukul. Pemain harus melakukan pukulan dalam waktu 10 detik. Jika dalam waktu 10 detik tidak melakukan pukulan maka diberi peringatan terlebih dahulu, apabila melanggar peraturan lagi akan dikenakan hukuman satu pukulan. Kedua, pada saat pemain akan melakukan pukulan pertamanya harus meletakan bola digaris start atau pada area start, dan ketika memukul dengan posisi tidak bergerak. Pemain akan dikenai hukuman satu pukulan apabila bolanya tersentuh. Pemain memukul pukulan pertamanya kembali, akan tetapi pukulannya dianggap sebagai pukulan kedua. Ketiga, apabila terdapat pemain melakukan pukulan pertama bolanya di luar di area start, maka akan dihitung sebagai satu pukulan. Pemain melakukan pukulan pertamanya lagi tetapi dianggap sebagai pukulan yang kedua.

2) Pelanggaran Peraturan dalam Daerah Pukulan dan Hukuman

Pada saat pemain akan melakukan pukulan, pemain tersebut harus berdiri tegak pada kedua kakinya. Memegang *mallet* pada kedua tangannya serta menaruh dibelakang bola dan mulai melakukan pukulan. Pemain tidak boleh melakukan pukulan dengan sambil berjalan atau bahkan berlari. Jika terdapat pemain yang melakukan pelanggaran maka dikenai hukuman satu pukulan dan melakukan pukulan bola berikutnya dari posisi baru.

- a) Ketika pemain akan melakukan percobaan pukulan (dengan tidak menyentuh bola). Semua pukulan tidak dihitung tetapi pemain tidak boleh

melakukan berulang-ulang sehingga dapat menunda pertandingan. Jika terdapat pemain yang melakukannya akan diperingatkan. Apabila pemain melanggar peraturan lagi maka akan mendapat hukuman satu pukulan.

- b) Ketika mendapat giliran untuk melakukan pukulan harus menyelesaikan pukulannya dalam 10 detik tanpa penundaan. Jika pemain melakukan pelanggaran akan diperingatkan terlebih dahulu, apabila melanggar lagi akan mendapatkan hukuman satu pukulan.
- c) Jika terdapat pemain sedang melakukan pukulan tidak diijinkan bagi pemain lain memasuki atau melintasi *fairway* didepannya. Setiap pemain yang melanggar akan dikenai hukuman satu pukulan.
- d) Ketika salah satu pemain sedang melakukan pukulan, maka pemain lainnya tidak boleh berteriak yang dapat mempengaruhi pukulan pemain lainnya. Jika terdapat pemain yang melakukan pelanggaran akan dikenai hukuman satu pukulan.
- e) Ketika pemain akan memukul dengan mengayunkan malletnya yang sedikit menyentuh atau menggerakan bolanya, maka dianggap sebagai satu pukulan.
- f) Ketika pemain akan memukul bola harus dengan kepala *mallet*, bisa dengan kepala atau dasar botol, jika memukul bola di luar bagian tersebut atau dengan tongkat *mallet* tidak diijinkan. Jika pemain melakukan hal tersebut akan dikenakan hukuman satu pukulan dan melakukan pukulan berikutnya dari posisi baru bolanya.

- g) Mendorong bola dengan *mallet* tidak diijinkan. Jika terdapat pemain melakukan pelanggaran akan dikenai satu pukulan dan melakukan pukulan dari posisi baru bolanya.
- h) Pemain tidak diijinkan dan tidak diperbolehkan memukul bola yang sedang menggelinding berulang-ulang. Jika pemain melakukan pelanggaran tersebut akan dikenai satu pukulan dan melakukan pukulan dari posisi baru bolanya.

3) Pelanggaran Peraturan pada Permainan dan Hukuman

Para pemain yang posisi bolanya di dalam *fairway* paling jauh dari *gate* atau gawang akan diberikan kesempatan untuk memukul terlebih dahulu. Setiap pemain tidak diperbolehkan melakukan pukulan sesuka hatinya. Jika ada pemain yang melakukan pukulan bola ke *gate* sebelum wasit memberikan tanda untuk memukul akan dikenai hukuman satu pukulan dan memukul bola dari posisi yang baru.

- a) Pemain yang memukul bolanya dalam *fairway*, dan bolanya OB tanpa menyentuh garis batas diperlakukan sebagai OB. Pemain akan dikenai hukuman satu pukulan.
- b) Selama kompetisi jika bola menghalangi bola pemain berikutnya pemain yang bersangkutan dapat meminta untuk melakukan pukulan terlebih dahulu atau mengambil bola dan memberikan tanda dengan ijin wasit. Pelanggaran urutan dikenai hukuman satu pukulan.
- c) Bola yang membentur halangan yang dianggap sebagai garis batas dan memantul kembali ke *fairway* tidak dianggap sebagai OB. Tetapi bola

membentur halangan diluar garis batas dianggap dan diberlakukan sebagai OB.

- d) Bilamana pemain bermain pada *fairway* yang berbelok/lengkungan yang berbeda, bola harus diteruskan pada *fairway*. Pemukulan bola yang melayang melewati batasan keluar atau memotong sudut *fairway* tidak diijinkan. Pemain yang melanggar peraturan dan bolanya dianggap sebagai OB.
- e) Bila bola dalam permainan yang mebentur satu sama lain karena pukulan:
 - Bola yang dibentur tetapi tidak keluar, posisi bolanya adalah posisi yang baru. Dalam hal bola menerobos gawang, bola dianggap mengakhiri satu *fairway*, tetapi bilamana bola yang dibentur OB, tidak dikenakan satu pukulan.
 - Jika bola si pemukul OB setelah membentur bola lainnya diperlakukan sebagai OB dan si pemukul dikenai satu pukulan.
 - Jika bola si pemukul tetap pada *fairway* setelah membentur, posisi dimana bola berhenti dianggap sebagai posisi barunya.
- f) Dalam proses permainan jika pemain melakukan tindakan yang tidak sportif, pemain akan diperingatkan dan diminta untuk merubahnya dan bilamana pada saat yang sama dia melakukan lagi, maka dikenakan hukuman satu pukulan. Pengulangan dalam pelanggaran yang berulangkali akan di diskualifikasi.

- g) Apabila pemain menyentuh bolanya sendiri atau bola pemain lainnya dengan bagian tubuhnya atau dengan alatnya akan dikenai satu pukulan dan posisi bola yang berhenti dianggap posisi barunya.
- h) Pemain yang memainkan *malletnya* tanpa memperhatikan peraturan atau memukul bola dengan *malletnya* diantara dua kakinya akan dikenai hukuman satu pukulan dan pemain tersebut harus memukul bolanya dari posisi barunya (jika bola menembus gawang maka tidak diakui atau dianulir).
- i) Selama permainan pemain boleh mengajukan permintaan untuk mengganti alatnya setelah peralatan diperiksa oleh wasit dan panitia. Bola hanya dapat diganti setelah satu *fairway* selesai (kecuali bolanya hancur). Penyimpangan akan didiskualifikasi.

4) Pelanggaran Peraturan dalam Daerah Gawang dan Hukuman

Wasit dapat memutuskan urutan pukulan berdasarkan kondisi bola dalam area gawang. Pada prinsipnya, bola yang paling dekat dengan gawang diberikan prioritas pertama. Pemain yang melanggar peraturan diberikan pukulan hukuman, dan harus melakukan pemukulan bola dari posisi pertama. Jika bola melewati gawang maka tidak dinyatakan sebagai bola masuk. Pemain tidak di perkenankan merusak gawang dengan maksud tertentu. Pemain yang melakukan pelanggaran akan diberi peringatan dan ditambahkan satu pukulan hukuman. Pengulangan pelanggaran, maka pemain akan dikeluarkan.

4. Hakikat Atlet

Atlet adalah seseorang yang menggeluti (menekuni) dan aktif melakukan latihan untuk meraih prestasi pada cabang olahraga yang dipilihnya (Sukadiyanto, 2010: 4). Hubungannya dengan usaha pemahaman, tidak hanya tergantung dari diri atlet dan pelatih tetapi banyak faktor yang harus diperhatikan, antara lain fasilitas, program, dan lingkungan. Prestasi yang tinggi, hanya dapat dicapai oleh atlet yang benar-benar berbakat, cara pemilihan atlet berbakat adalah dengan mengadakan pemanduan bakat secara intensif, segi-segi yang harus diukur dan diamati dalam bakat atlet. Atlet adalah subjek atau seseorang yang berprofesi atau menekuni satu cabang olahraga tertentu dan berprestasi pada cabang olahraga tersebut (Wibowo, 2002: 5).

Yang dimaksud atlet dalam penelitian ini adalah seseorang yang menekuni cabang olahraga *woodball* dan memiliki prestasi di cabang *woodball*. Dan untuk menjadi sampel dalam penelitian ini adalah atlet *woodball* yang pernah mengikuti kejuaraan seperti kejuaraan daerah tingkat DIY.

5. Profil Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Bantul Tahun 2019

Secara keseluruhan atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tahun 2019 berjumlah 19 orang, yang terdiri dari 9 atlet putra dan 10 atlet putri. Masing-masing atlet memiliki usia yang variatif, yaitu dari usia 16 tahun hingga usia 50 tahun. Tim PORDA Kabupaten Bantul didominasi oleh atlet yang sedang menempuh pendidikan di jenjang S-1, dengan jumlah 11 atlet. 2 atlet lainnya berprofesi sebagai anggota TNI AD, 3 atlet pelajar, dan 3 atlet berprofesi sebagai guru penjas.

Atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul memiliki 5 atlet yang bergabung dalam waktu kurang dari satu tahun sebelum pelaksanaan PORDA. Selebihnya semua atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul sudah aktif sejak tahun 2016.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan yaitu penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yang digunakan sebagai acuan referensi untuk memperkuat dan mendukung kajian teori serta sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bakti Rahmawan yang berjudul “Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim Porda Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2017.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi “Tingkat pemahaman atlet *woodball* Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, sedangkan metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan datanya menggunakan tes dalam bentuk soal pilihan ganda. Instrumen penelitian sebanyak 25 butir soal dengan opsi pilihan jawaban benar dan salah. Uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus KR 21 (Kuder Richardson). Subjek dalam penelitian ini adalah atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tahun 2017 yang berjumlah 25 atlet. Teknik analisis data hasil perolehan jawaban soal yang benar dan dikategorikan dalam bentuk persentase melalui rumus penilaian

acuan patokan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Sleman tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2017 yang berkategori “sangat tinggi” sebanyak 12 atlet atau sebesar 48%, kategori “tinggi” sebanyak 7 atlet atau sebesar 28%, kategori “sedang” sebanyak 5 atlet atau sebesar 20%, kategori “rendah” sebanyak 1 atlet atau sebesar “4%” dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%.

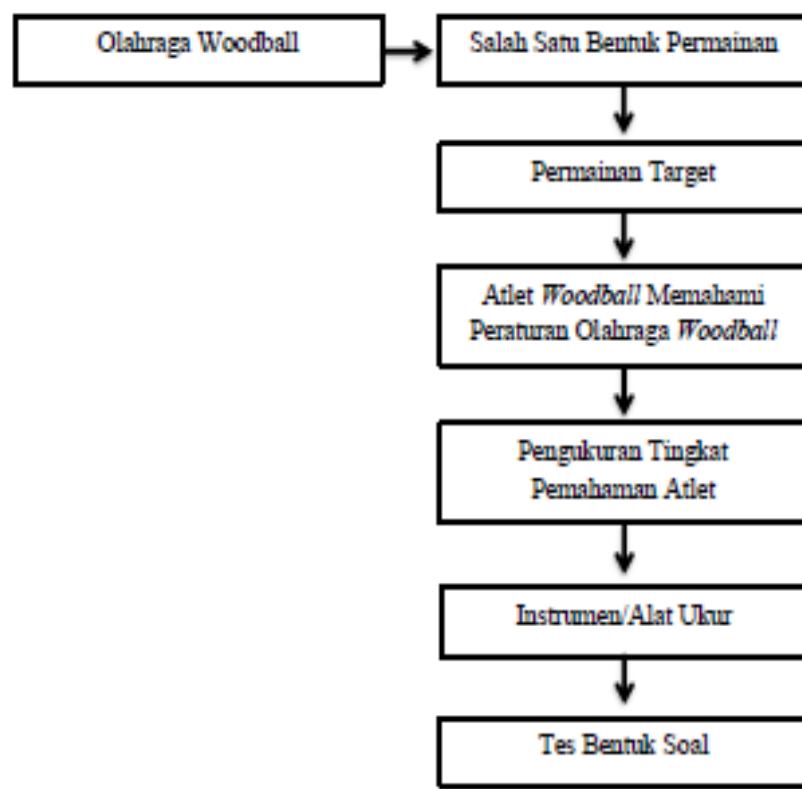
2. Penelitian yang dilakukan oleh Anggara Adi Pradana yang berjudul “Tingkat Pemahaman Wasit dan Linesman Permainan *Woodball* di Daerah DIY.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan presentatif. Populasi dalam penelitian ini adalah wasit dan *linesman woodball* PORDA DIY 2017 yang berjumlah 27 orang wasit dan *linesman woodball* yang dipilih melalui *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan memberikan angket kepada responden melalui bantuan *google form*. Analisis data dilakukan dengan menuangkan penelitian dalam bentuk presentase melalui rumus penilaian acuan patokan dengan menggunakan perhitungan *microsoft excel*. Hasil penelitian ini adalah tingkat pemahaman wasit dan *linesman* permainan *woodball* DIY termasuk ke dalam kategori sangat tinggi (20%), kategori tinggi (48%), kategori sedang (28%), kategori rendah (4%) dan kategori sangat rendah (0%).

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan dari bagian yang sudah dijabarkan pada tinjauan pustaka, untuk meningkatkan pemahaman atlet *woodball* tentang peraturan olahraga *woodball* diperlukan waktu khusus untuk melakukan sosialisasi. *Woodball* Kabupaten Bantul juga harus mengadakan perlombaan atau kompetisi yang diikuti oleh para atlet karena sebagai tolak ukur atlet dalam kemampuannya memahami peraturan olahraga *woodball*.

Dalam kajian teori telah disimpulkan bahwa “pemahaman merupakan kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari mengetahui”, artinya seseorang atlet *woodball* harus benar-benar memahami peraturan olahraga *woodball* karena hal tersebut sangatlah penting sebagai modal utama atlet untuk dapat berprestasi. Selain itu pelatih juga memegang peran penting terhadap atlet karena harus memperhatikan aspek pemahaman atlet dan tidak hanya menekankan pada aspek fisiknya saja.

Dengan dilakukannya tes pemahaman mengenai peraturan olahraga *woodball* diharapkan dapat membantu bagi atlet untuk mengetahui seberapa tinggi dan tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul terhadap peraturan olahraga *woodball* tahun 2019. Dan dengan adanya data yang diperoleh dari penelitian ini semoga memudahkan pelatih dalam memilih atlet untuk mewakili klub apabila ada perlombaan atau kompetisi.



Gambar 4. Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes dengan soal pilihan ganda. Penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan tentang tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 8 Februari 2020 yang bertempat di Lapangan Keyongan, Sabdodadi, Bantul.

C. Populasi Penelitian

Populasi merupakan faktor penting dalam suatu penelitian karena merupakan keseluruhan objek yang akan memberikan batasan atau ruang lingkup penelitian tersebut (Arikunto, 2009: 130). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul yang berjumlah 19 atlet, terdiri dari 8 atlet putra dan 11 atlet putri pada saat mengikuti PORDA DIY tahun 2019. Karena dari keseluruhan subjek diambil semua yaitu berjumlah 19 atlet *woodball*, sehingga penelitian ini dapat dikatakan sebagai penelitian *total sampling*.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Pada penelitian ini perlu diketahui dulu variabelnya, variabel merupakan sesuatu yang akan menjadi objek penelitian yang nantinya akan diukur. Variabel dalam penelitian ini adalah pemahaman atlet *woodball*. Pemahaman atlet di sini adalah kemampuan atlet untuk mengetahui seluruh peraturan olahraga *woodball* untuk kemudian diungkapkan kembali dalam bentuk ide-ide dan penerapannya dalam proses berlomba dan mengetahui faktor peraturan sebelum perlombaan dan faktor peraturan pada saat perlombaan yang dapat mempengaruhi atlet saat lomba berlangsung. Pada PORDA DIY tahun 2019, masih terdapat atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul yang melakukan kesalahan dalam bermain yang mengakibatkan penalti dan berakibat penambahan skor sehingga merugikanemain. Dalam penelitian ini proses atlet pada saat melakukan permainan *woodball* akan diamati dan diteliti secara langsung oleh peneliti di lapangan dengan menggunakan alat atau instrumen yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet *woodball* tersebut dengan metode survei, sedangkan intrumennya dengan tes dan pengumpulan datanya menggunakan soal pilihan ganda.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan tes dengan soal pilihan ganda. Berdasarkan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, maka jenis penelitian yang cocok dan relevan dalam penelitian ini adalah tes hasil perlombaan. Karena

pemahaman masuk ranah kognitif maka peneliti menggunakan tes ini, dengan tes ini dapat diketahui tingkat pemahaman atlet woodball tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019.

1. Instrumen Penelitian

Arikunto (2006: 69) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Langkah-langkah dalam menyusun instrumen adalah:

- a. Membuat kisi-kisi soal tentang tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul mengacu pada kajian pustaka di Bab II
- b. Membuat soal pilihan ganda berdasarkan kisi-kisi soal
- c. Melakukan validasi soal kepada ahli
- d. Melakukan perbaikan jika terdapat masukan dari validator

Instrumen dalam penelitian ini merupakan hasil adaptasi dari instrumen penelitian Rahmawan (2018).

a. Analisis Butir Soal

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes dengan menggunakan soal pilihan ganda (*multiple choice*). Dimana responden tinggal memilih salah satu jawaban yang telah disediakan. Menurut Mahmud (2011: 156), tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Lebih lanjut disebutkan bahwa tolak ukur

penggunaan alat tes sebagai instrument pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.
- 2) Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.
- 3) Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.
- 4) Reliabel, yaitu derajat kekonsistennan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

Sedangkan Arikunto (2010: 167) menjelaskan bahwa langkah-langkah dan cara dalam penyusun tes adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan mengadakan tes.
- 2) Mengadakan pembatasan terhadap bahan yang akan dijadikan tes.
- 3) Merumuskan tujuan instruksional khusus dari tiap bagian bahan.
- 4) Menderetkan semua indicator dalam tabel persiapan yang memuat pula aspek tingkah laku yang terkandung dalam indikator itu.
- 5) Menyusun table spesifikasi yang memuat pokok materi
- 6) Menuliskan butir-butir soal, didasarkan atas indikator-indikator yang sudah dituliskan pada tabel indikator dan aspek tingkah laku yang dicakup.

Penilaian dalam instrumen menggunakan tes dengan soal pilihan ganda (*multiple choice*) pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah “1” dan jika jawaban salah maka nilainya “0.” Komponen-komponen instrumen sebagai alat pengumpulan data disajikan berupa kisi-kisi yang dapat mempermudah dan membatasi supaya tidak keluar dari populasi. Soal tersebut terdiri dari 8 soal tentang peraturan sebelum perlombaan dan 17 soal tentang peraturan pada saat perlombaan. Kisi-kisi instrumen penelitian pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Bantul tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2019

Variabel	Faktor	Indikator	No. Butir	Jumlah
	Peraturan sebelum perlombaan	a. Menjelaskan peraturan administrasi	1, 2, 3, 4	4
		b. Menjelaskan peraturan peralatan	5, 6, 7, 8	4
Tingkat pemahaman atlet <i>woodball</i> tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga <i>woodball</i>	Peraturan pada saat perlombaan	a. Menentukan peraturan pada pukulan	9, 10, 11	3
		b. Menentukan peraturan dalam daerah pukulan	12,13, 14, 15, 16	5
		c. Menentukan peraturan pada permainan	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	7
		d. Menentukan peraturan dalam daerah gawang.	24, 25	2
Jumlah				25

b. Tingkat kesukaran (TK)

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Indeks tingkat kesukaran ini pada umumnya dinyatakan dalam bentuk proporsi yang besarnya berkisar 0,00 – 1,00 (Aiken, 1994: 66). Semakin besar indeks tingkat kesukaran yang diperoleh dari hasil hitungan, berarti semakin mudah soal itu. Suatu soal memiliki TK = 0,00 artinya bahwa tidak ada atlet yang menjawab benar dan bila memiliki TK = 1,00 artinya bahwa atlet menjawab benar.

Perhitungan indeks tingkat kesukaran ini dilakukan untuk setiap nomor soal. Pada prinsipnya, skor rata-rata yang diperoleh atlet pada butir soal yang bersangkutan dinamakan tingkat kesukaran butir soal itu. Fungsi tingkat kesukaran soal biasanya dikaitkan dengan tujuan tes. Rumus ini dipergunakan untuk soal obyektif. Rumusnya adalah seperti berikut ini (Nitko, 1996: 310).

$$\text{Tingkat Kesukaran (TK)} = \frac{\text{Jumlah Atlet yang Menjawab Benar Butir Soal}}{\text{Jumlah Atlet yang Mengikuti Tes}}$$

c. Daya Pembeda (DP)

Manfaat daya pembeda butir soal adalah untuk meningkatkan mutu setiap butir soal melalui data empiriknya. Berdasarkan indeks daya pembeda, setiap butir soal dapat diketahui apakah soal itu baik, direvisi, atau ditolak. Untuk mengetahui seberapa jauh setiap butir soal dapat mendekripsi/membedakan kemampuan untuk mengetahui daya pembeda soal adalah dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$DP = \frac{BA - BB}{\frac{1}{2} N}$$

Keterangan:

- DP = Daya pembeda soal
BA = Jumlah jawaban benar pada kelompok atas
BB = Jumlah jawaban benar pada kelompok bawah
N = Jumlah responden penelitian

d. Uji Validitas dan Pembuktian Reliabilitas

Sebelum diujikan untuk mengetahui nilai validitas dan pembuktian reliabilitas instrumen, maka instrumen divalidasi ahli (*expert judgment*). Validasi ahli dilakukan dengan tujuan untuk menilai kalimat-kalimat dalam tiap butir soal pilihan ganda dalam instrumen tersebut. Selain itu, validasi ahli juga dilakukan

untuk lebih memfokuskan materi soal agar sesuai dapat menjawab tingkat pemahaman atlet. Instrumen soal dalam penelitian ini diambil dari instrumen penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmawan (2018) dalam skripsi yang berjudul “Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2017.” Instrumen penelitian tersebut sebelumnya telah divalidasi ahli oleh Bapak Drs. Sriawan, M.Kes. Bukti persetujuan penggunaan instrumen penelitian milik yang bersangkutan terlampir pada lampiran 3.

1) Validasi Instrumen

Pembuktian validitas ini untuk mengetahui apakah instrumen ini mampu mengukur apa yang hendak diukur. Menurut Sugiyono (2011: 181), pengujian validitas tiap butir soal pilihan ganda digunakan analisis item, yaitu mengorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Selanjutnya, dalam memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi, Sugiyono (2011: 182), menyatakan “item yang mempunyai korelasi positif dengan kriteria (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula”. Syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau $r = 0,3$. Jika korelasi antara butir dengan skor total kurang dari “0,3” maka butir dalam intrument tersebut dinyatakan tidak valid. Korelasi yang digunakan adalah korelasi “*Product Moment*”, yang rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

Sumber : Sugiyono (2008: 228)

Keterangan :

r_{xy} : korelasi antara variabel x dan y

x : $(x_i - \bar{x})$

y : $(y_i - \bar{y})$

Instrumen yang digunakan merupakan hasil adaptasi dari Rahmawan (2018), sehingga peneliti tidak melakukan uji validitas. Dari hasil analisis ternyata koefisien korelasi semua item/ butir soal dengan skor total, diperoleh hasil keseluruhan di atas “0,381”, sehingga semua butir instrumen soal tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 dinyatakan valid. Butir yang mempunyai validitas tertinggi adalah butir nomor 4 dengan koefisien korelasi sebesar “0,72” dan yang mempunyai validitas paling rendah adalah butir nomor 5 dan 6 dengan koefisien korelasi sebesar “0,40”.

2) Reliabilitas

Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu (Sugiyono, 2008: 354). Dalam penelitian ini pembuktian reliabilitas instrumen dengan *internal consistency*, yaitu dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekalisaja. Kemudian yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus KR 21 (Kuder Richardson). Adapun rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{k s_t^2} \right\}$$

Sumber: Sugiyono (2008: 361)

Keterangan:

K = Jumlah item dalam instrument

M = Mean skor total

St = Varians total

Instrumen yang digunakan merupakan hasil adaptasi dari Rahmawan (2018), sehingga peneliti juga tidak melakukan uji reliabilitas. Dari hasil analisis yang telah dilakukan Rahmawan (2018), hasil reliabilitas instrumen soal mengenai tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019, sebesar “0,81”. Menurut Sugiyono (2011: 184), bahwa suatu instrumen dinyatakan reliabel bila koefisien reliabilitas minimal 0,6. Pembuktian reliabilitas instrumen telah memenuhi syarat, karena pengujian koefisien reliabilitas instrumen hasilnya diatas koefisien reliabilitas minimal ($0,81 > 0,6$).

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada atlet yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat surat ijin penelitian kepada Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Peneliti meminta izin ke ketua pengurus *woodball* Kabupaten Bantul.
- c. Peneliti mengumpulkan data atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tahun 2019.
- d. Peneliti menentukan jumlah atlet yang menjadi subjek penelitian.

- e. Peneliti menyebarkan lembar tes kepada atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tahun 2019.
- f. Selanjutnya peneliti mengumpulkan soal pilihan ganda dan melakukan transkip atas hasil pengisian soal.
- g. Setelah proses pengkodingan peneliti melakukan proses pengelolaan data dan analisis data.
- h. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, dari penelitian ini dapat dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase yaitu data dari soal-soal pilihan ganda yang berhasil dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan persentase. Di dalam penelitian ini analisis tersebut untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, perhitungan *mean*, *modus*, *median*, standar deviasi, dan persentase (Sugiyono, 2013: 207). Selanjutnya untuk menghitung persentase yang termasuk dalam kategori disetiap aspek digunakan rumus (Ali, 2009: 43) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Nilai

f = Skor mentah

n = Skor maksimum

Kemudian dilakukan pengkategorian tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 menggunakan teknik deskriptif melalui bentuk penilaian acuan patokan yang disusun dengan 5 kategori, yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah (Ali, 2009: 43). Secara statistik 5 kategori tersebut dapat dituliskan pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Pengkategorian Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Bantul tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2017

No	Interval	Kategori
1	81 - 100	Sangat Tinggi
2	61 - 80	Tinggi
3	41 - 60	Sedang
4	21 – 40	Rendah
5	1 - 20	Sangat Rendah

Sumber: (Ali, 2009: 43)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Kabupaten Bantul mengirimkan 19 atlet untuk berkompetisi dalam cabang olahraga *woodball* dalam Pekan Olahraga Daerah (PORDA) tahun 2019. Namun, kontingen Kabupaten Bantul menduduki peringkat 4 dari 5 Kabupaten Kota lainnya. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui tingkat pemahaman atlet *woodball* Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei dengan instrumen soal pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal dengan alternatif jawaban benar diberi skor “1” dan salah diberi skor “0”. Soal tersebut terdiri dari 8 soal tentang peraturan sebelum perlombaan dan 17 soal tentang peraturan pada saat perlombaan. Soal pilihan ganda yang digunakan diisi oleh responden sebanyak 19 atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tahun 2019.

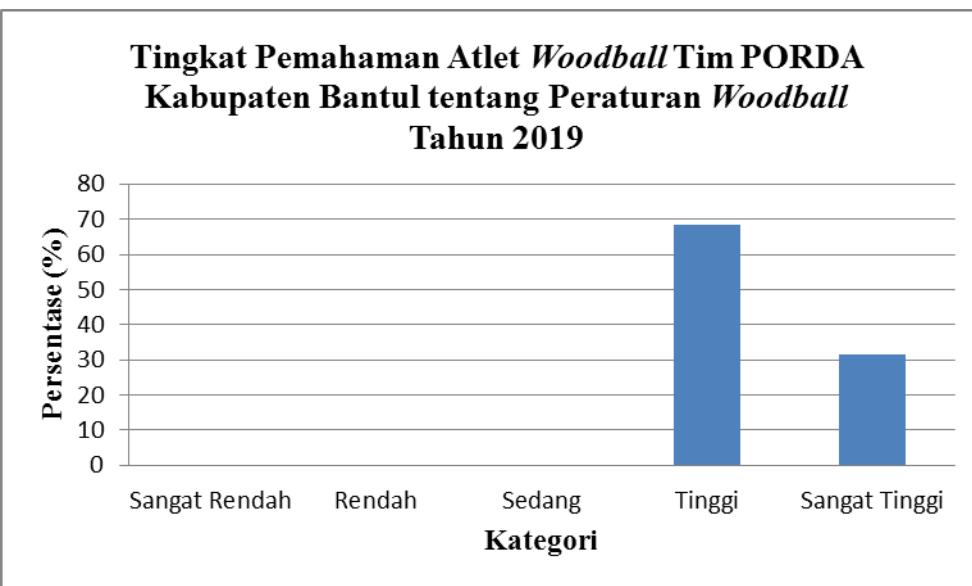
Data yang sudah terkumpul dianalisis dengan menggunakan SPSS 16 dan *Microsoft Excel*. Hasil dari tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul dikategorikan menjadi 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul dianalisis secara keseluruhan dan diperoleh diperoleh hasil *sum* = 351, skor minimum sebesar = 15, skor maksimum = 21, rerata (*mean*) = 18,47 dan *standard deviasi* = 2,22. Hasil pengkategorian tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball*

tahun 2019 secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 3, sedangkan diagramnya disajikan pada Gambar 5 di bawah ini.

Tabel 3. Tingkat Pemahaman Atlet Woodball Tim PORDA Kabupaten Bantul tentang Peraturan Olahraga Woodball Tahun 2019

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1 - 20	Sangat Rendah	0	0
21-40	Rendah	0	0
41-60	Sedang	0	0
61-80	Tinggi	13	68.42 %
81-100	Sangat Tinggi	6	31.57 %
Jumlah		19	100 %



Gambar 5. Diagram Tingkat Pemahaman Atlet Woodball Tim PORDA Kabupaten Bantul Tentang Peraturan Olahraga Woodball Tahun 2019

Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 5 di atas diketahui bahwa tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 6 atlet atau sebesar 31,57%, kategori “tinggi” sebanyak 13 atlet atau sebesar 68,42%, kategori “sedang, rendah, sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%.

Sehingga tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 masuk dalam kategori “tinggi”.

Berikut disajikan data penelitian berdasarkan tingkat kesukaran, daya pembeda, dan faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019.

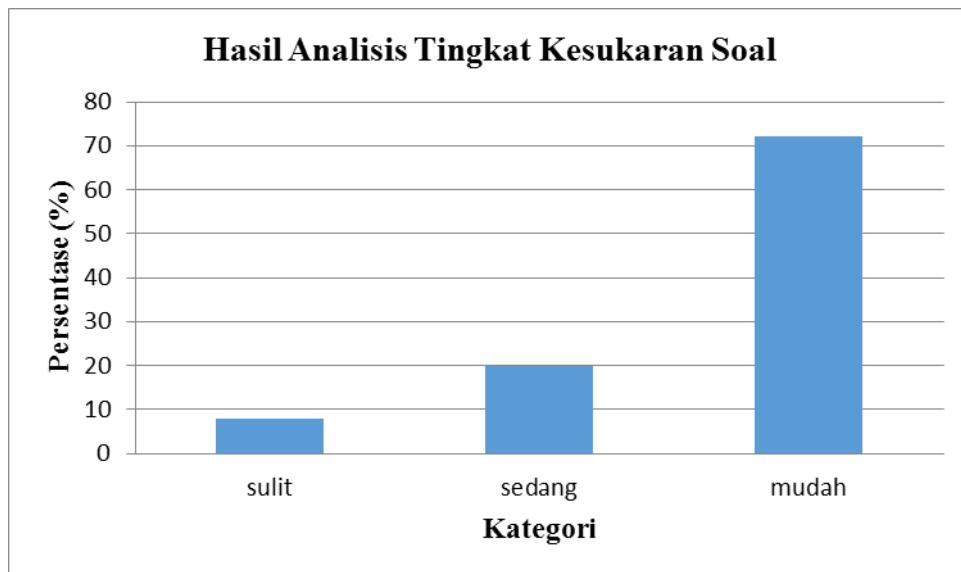
1. Tingkat Kesukaran (TK)

Hasil analisis tingkat kesukaran soal tes mengenai tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 dapat dilihat pada Tabel 4, sedangkan diagramnya dapat dilihat pada Gambar 6 di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
0.00 - 0.30	Sulit	2	8
0.31-0.70	Sedang	5	20
0.71-1.00	Mudah	18	72
Jumlah		25	100

Berdasarkan Tabel 4 dan Gambar 6 dapat diketahui bahwa tingkat kesukaran soal tes mengenai tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 untuk kategori “sulit” sebanyak 2 soal atau sebesar 8%, kategori “sedang” sebanyak 5 soal atau sebesar 20%, dan kategori “mudah” sebanyak 18 soal atau sebesar 72%.



Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Kesukaran Soal Tes

2. Daya Pembeda (DP)

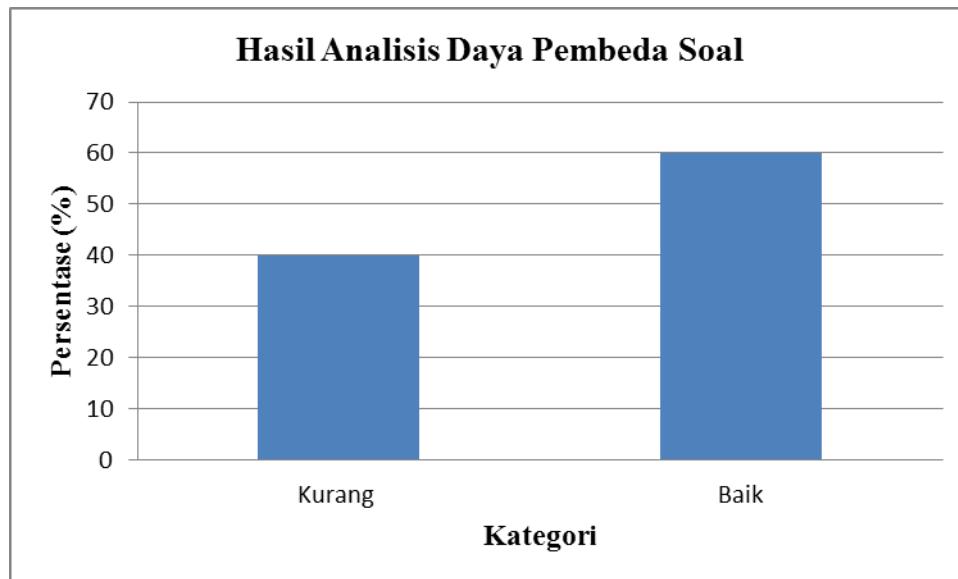
Hasil analisis daya pembeda soal tes mengenai tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 dapat dilihat pada Tabel 5, sedangkan diagramnya dapat dilihat pada Gambar 7 di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Tes

Interval	Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
0.00- 0.30	Kurang	10	40
0.31-1.00	Baik	15	60
Jumlah		25	100

Berdasarkan Tabel 5 dan Gambar 7 dapat diketahui bahwa daya pembeda soal tes mengenai tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019, untuk

kategori “baik” sebanyak 15 soal atau sebesar 60%, dan kategori “kurang” sebanyak 10 soal atau sebesar 40%.



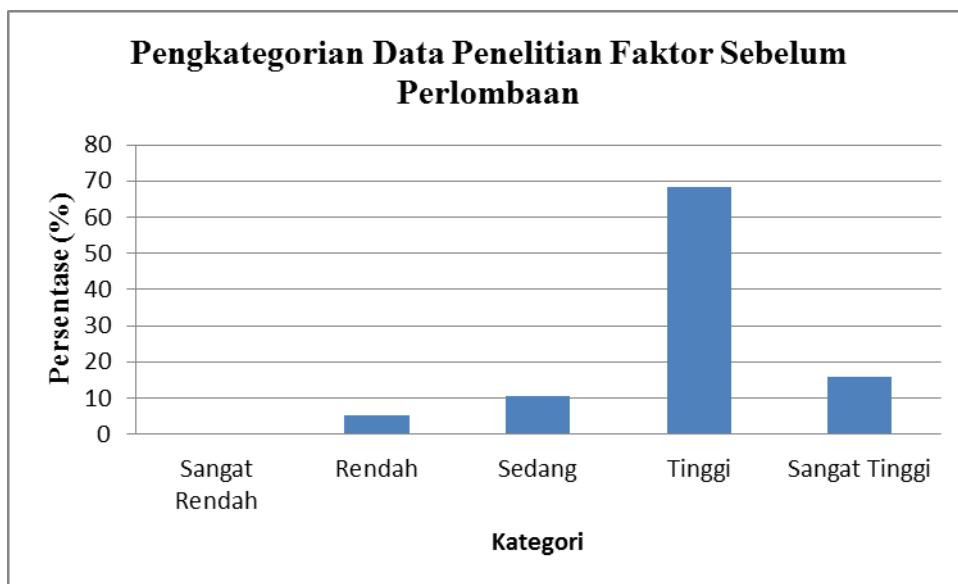
Gambar 7. Diagram Batang Daya Pembeda Soal Tes

3. Faktor Sebelum Perlombaan

Dari data hasil penelitian mengenai faktor sebelum perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 diperoleh hasil $sum = 108$; skor minimum = 3; skor maksimum = 8; rerata (*mean*) = 5,68; dan *standar deviasi* = 1,15. Deskripsi tingginya faktor sebelum perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 dapat dilihat pada Tabel 6 dan Gambar 8 di bawah ini.

Tabel 6. Norma Penilaian Faktor Sebelum Perlombaan dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet Woodball Tim PORDA Kabupaten Bantul tentang Peraturan Olahraga Woodball Tahun 2019

Interval	Kategori	Frekuensi (Atlet)	Persentase (%)
1-20	Sangat rendah	0	0
21-40	Rendah	1	5.26
41-60	Sedang	2	10.52
61-80	Tinggi	13	68.42
81-100	Sangat Tinggi	3	15.78
Jumlah		19	100



Gambar 8. Diagram Faktor Sebelum Perlombaan dalam Mendukung Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet Woodball Tim PORDA Kabupaten Bantul tentang Olahraga Woodball Tahun 2019

Berdasarkan Tabel 6 dan Gambar 8 di atas di ketahui bahwa besarnya hasil penelitian mengenai faktor sebelum perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet woodball tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga woodball tahun 2019 untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 3 atlet atau sebesar 15,78%, kategori “tinggi” sebanyak 13 atlet atau sebesar 68,42%, kategori “sedang” sebanyak 2 atlet atau sebesar 10,52%,

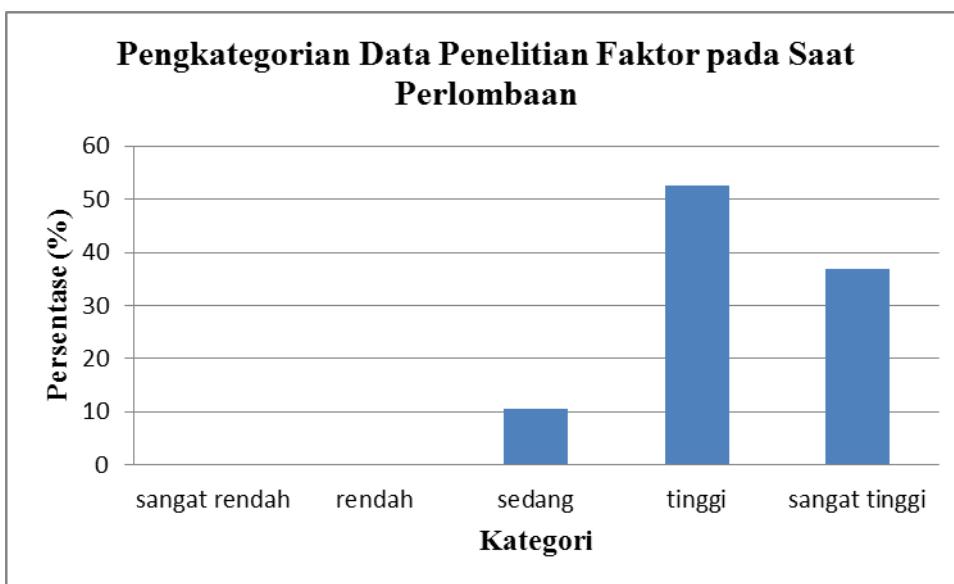
kategori “rendah” sebanyak 1 atlet atau sebesar 5,26%, dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 71,05 bahwa faktor sebelum perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 masuk dalam kategori “tinggi”.

4. Faktor pada Saat Perlombaan

Dari data hasil penelitian mengenai faktor pada saat perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 diperoleh hasil *sum* = 243; skor minimum = 9; skor maksimum = 15; rerata (*mean*) = 12,78; dan *standar deviasi* = 1,75. Deskripsi tingginya faktor pada saat perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 dapat dilihat pada Tabel 7 dan Gambar 9 di bawah ini.

Tabel 7. Norma Penilaian Faktor pada Saat Perlombaan dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Bantul tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2019

Interval	Kategori	Frekuensi (Atlet)	Persentase (%)
1-20	Sangat rendah	0	0
21-40	Rendah	0	0
41-60	Sedang	2	10.52
61-80	Tinggi	10	52.63
81-100	Sangat Tinggi	7	36.84
Jumlah		19	100



Gambar 9. Diagram Faktor pada Saat Perlombaan dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Bantul tentang Olahraga *Woodball* Tahun 2019

Berdasarkan Tabel 7 dan Gambar 9 di atas diketahui bahwa besarnya hasil penelitian mengenai faktor pada saat perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 7 atlet atau sebesar 36,84%, kategori “tinggi” sebanyak 10 atlet atau sebesar 52,63%, kategori “sedang” sebanyak 2 atlet atau sebesar 10,52%, kategori “rendah dan sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 75,23 bahwa faktor pada saat perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 masuk dalam kategori “tinggi”.

B. Pembahasan

Tahun 2019, Kabupaten Bantul mengirimkan 19 atlet untuk mengikuti PORDA pada cabang olahraga *woodball*. Namun, Kabupaten Bantul memperoleh hasil yang kurang baik yaitu menduduki peringkat 4 dari 5 kabupaten kota lainnya. Sehingga peneliti melakukan penelitian tentang tingkat pemahaman atlet *woodball* tentang faktor sebelum perlombaan dan faktor pada saat perlombaan *woodball*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019.

Pemahaman merupakan suatu proses berpikir mengingat kembali permasalahan untuk mengetahui sesuatu hal sehingga dapat diambil intisarinya dalam bentuk ide-ide dan gagasan. Sehingga pemahaman tentang peraturan olahraga *woodball* sangat diperlukan bagi atlet supaya maksimal pada saat perlombaan. Tingkat pemahaman atlet *woodball* dalam penelitian ini dilihat berdasarkan tingginya skor/nilai yang diperoleh atlet setelah mengerjakan instrumen. Instrumen dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal dengan alternatif jawaban, yaitu: benar diberi skor “1” dan salah diberi skor “0”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 6 atlet atau sebesar 31,57%, kategori “tinggi” sebanyak 13 atlet atau sebesar 68,42%, kategori “sedang, rendah, sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Sehingga tingkat

pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 masuk dalam kategori “tinggi”.

Peraturan olahraga *woodball* terdiri dari 2 faktor dan hasilnya dijabarkan sebagai berikut:

1. Faktor Sebelum Perlombaan

Faktor sebelum perlombaan mencakup peraturan administrasi dan peraturan peralatan. Hasil penelitian tentang tingkat pemahaman faktor sebelum perlombaan untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 3 atlet atau sebesar 15,78%, kategori “tinggi” sebanyak 13 atlet atau sebesar 68,42%, kategori “sedang” sebanyak 2 atlet atau sebesar 10,52%, kategori “rendah” sebanyak 1 atlet atau sebesar 5,26%, dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 71,05 bahwa faktor sebelum perlombaan dalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 masuk dalam kategori “tinggi”.

2. Faktor pada Saat Perlombaan

Faktor pada saat perlombaan mencakup peraturan pada pukulan, peraturan dalam daerah pukulan, peraturan pada permainan, dan peraturan dalam daerah gawang. Hasil penelitian tentang tingkat pemahaman faktor pada saat perlombaan untuk kategori untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 7 atlet atau sebesar 36,84%, kategori “tinggi” sebanyak 10 atlet atau sebesar 52,63%, kategori “sedang” sebanyak 2 atlet atau sebesar 10,52%, kategori “rendah dan sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Berdasarkan nilai rata-rata

sebesar 75,23 bahwa faktor pada saat perlombaandalam mendukung tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 masuk dalam kategori “tinggi”.

Berdasarkan hasil penelitian ternyata tingkat pemahaman atlet *woodball* Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* termasuk dalam kategori tinggi, namun mendapatkan hasil peringkat yang kurang baik pada saat PORDA tahun 2019. Seharusnya, hasil perlombaan selaras dengan tingkat pemahaman atlet. Namun, hasil penelitian ini berbanding terbalik. Hal tersebut dikarenakan terdapat faktor lain yang mempengaruhi, yaitu tidak adanya pelatih. Menurut Irianto (2002: 32), pelatih dan motivasi dapat menentukan prestasi, sedangkan tim PORDA Kabupaten Bantul hanya mengandalkan teman setim sebagai pelatih sehingga minim edukasi dan motivasi. Oleh karena itu, proses pada saat latihan menjadi kurang maksimal.

Selain tidak adanya pelatih, faktor pengalaman atlet juga mempengaruhi prestasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hary (2006: 67) yang menyatakan bahwa, pengalaman atlet dalam mengikuti perlombaan sangat berpengaruh terhadap pemahaman dari setiap atlet dan lebih lanjut mempengaruhi hasil perlombaan. Tim *woodball* Kabupaten Bantul belum memiliki pengalaman keikutsertaan PORDA karena belum mengikuti PORDA di tahun-tahun sebelumnya. Selain itu, sebagian besar atlet belum lama bergabung dalam tim *woodball* Kabupaten Bantul sehingga memiliki pengalaman yang kurang. Pengalaman merupakan hal yang pokok bagi atlet untuk mengetahui dan memahami peraturan olahraga yang digeluti, semakin

lama pengalaman yang didapat maka semakin tinggi juga pengetahuannya (Vardiansyah, 2008: 3).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 secara keseluruhan untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 6 atlet atau sebesar 31,57%, kategori “tinggi” sebanyak 13 atlet atau sebesar 68,42%, kategori “sedang, rendah, sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%.

Tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* tahun 2019 dibagi menjadi dua faktor, yaitu faktor sebelum perlombaan dan faktor pada saat perlombaan. Faktor sebelum perlombaan untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 3 atlet atau sebesar 15,78%, kategori “tinggi” sebanyak 13 atlet atau sebesar 68,42%, kategori “sedang” sebanyak 2 atlet atau sebesar 10,52%, kategori “rendah” sebanyak 1 atlet atau sebesar 5,26%, dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Faktor pada saat perlombaan untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 7 atlet atau sebesar 36,84%, kategori “tinggi” sebanyak 10 atlet atau sebesar 52,63%, kategori “sedang” sebanyak 2 atlet atau sebesar 10,52%, kategori “rendah dan sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian yaitu dapat diketahui tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* secara keseluruhan masuk dalam kategori tinggi. Namun, tim PORDA Kabupaten Bantul memperoleh peringkat rendah. Sehingga, faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi tingkat pemahaman atlet *woodball* tim PORDA Kabupaten Bantul tentang peraturan olahraga *woodball* perlu diperhatikan agar pemahaman atlet lebih maksimal.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden pada saat menjawab tes karena pada saat pengambilan data sedang diberlakukan pembatasan jarak sosial oleh pemerintah akibat dari adanya wabah virus corona. Dengan demikian, peneliti tidak dapat bertatap muka secara langsung oleh responden.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil jawaban tes dengan soal pilihan ganda sehingga terdapat unsur kurang obyektif dalam penelitian.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terdapat beberapa saran antara lain:

1. Pengambilan data lebih baik dilakukan secara langsung sehingga peneliti dapat mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan soal.

2. Selain menggunakan tes berupa pilihan ganda, pengambilan data akan lebih baik lagi apabila disertai dengan observasi dan wawancara sehingga hasil penelitian menjadi lebih akurat.
3. Atlet *woodball* lebih meningkatkan pemahaman tentang peraturan dalam permainan *woodball* dengan cara membaca buku, mengikuti seminar atau forum yang membahas tentang peraturan olahraga *woodball* sehingga pemahaman atlet *woodball* akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bloom, B.S., Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H., dan Krathwohl, D.R. 1956. *The Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- Ginanjar, G., dan Kusmawati, L. (2016). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika di Kelas 3 SDN Cibaduyut 4*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 1 (2), 265.
- Irianto, D. P. (2002). *Dasar Kepelatihan*. Yogyakarta: FIK UNY. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kriswanto, E.S. (2016). *Trend Olahraga Masa Kini Woodball Olahraga Ala Golf*. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru.
- Kriswantoro. (2015). *Teknik Dasar Bermain Woodball*. Semarang: Fastindo.
- Kuswana, W.S. (2012). *Taksonomi Kognitif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ngatman. (2016). *Tes dan Pengukuran untuk Evaluasi dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Yogyakarta: Fadilatama.
- Purwanto, M. Ngalim. (1984). *Prinsip-Prinsip dan Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Saputro, M., Ardiawan, Y., dan Fitriawan, D. (2015). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar (Studi Korelasi pada Mahasiswa Pendidikan Matematika IKIP PGRI Pontianak)*. Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains. 4 (2), 234.
- Soetrisno, D. (2015). *Bermain Woodball*. Semarang: IwbA

- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (1989). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadiyanto. (2005). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Toha, M. (2003). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: CV. Rajawali
- Vardiansyah, D. (2008). *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Persetujuan Pembimbing TAS



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

Nomor : 05/PGSD Penjas/I/2017
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Fathan Nurcahyo, M.Or**

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

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

Nama : Elin Hisnu Yenita
NIM : 13604221002
Judul Skripsi : Pengaruh Pergaulan Di Lingkungan Perkotaan Siswa Kelas II SD
Negeri Kraton Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.
Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 3 Januari 2017
Kaprodi PGSD Penjas.

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

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian dari FIK UNY

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 225/UN34.16/PP.01/2020

15 April 2020

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . IWbA Kabupaten Bantul
Jalan Parangtritis Km. 13,5 Salam, Patalan, Jetis, Bantul, Yogyakarta (55781)

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Elin Hisnu Yenita
NIM	:	13604221002
Program Studi	:	Pgsd Penjas - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	Tingkat Pemahaman Atlet Woodball Tim Porda Kabupaten Bantul tentang Peraturan Olahraga Woodball Tahun 2019
Waktu Penelitian	:	18 April - 18 Mei 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.
NIP 19720310 199903 1 002

Lampiran 3. Surat Ijin Menggunakan Instrumen Penelitian

SURAT IJIN MENGGUNAKAN INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bakti Rahmawan

Tempat, tanggal lahir : Purbalingga, 11 Maret 1996

Pekerjaan : Swasta

Alamat : Kedungjati RT 02/01, Bukateja, Purbalingga

Dengan ini memberikan izin kepada:

Nama : Elin Hisnu Yenita

Tempat, tanggal lahir : Bantul, 28 Juni 1995

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Ngentak RT 1, Poncosari, Srandakan, Bantul, Yogyakarta

Untuk menggunakan instrumen penelitian dari skripsi yang berjudul "*Tingkat Pemahaman Atlet Woodball Tim Porda Kabupaten Sleman Tentang Peraturan Olahraga Woodball Tahun 2017.*" Segala resiko yang terjadi menjadi tanggung jawab saya. Demikian surat ijin ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pemohon Ijin

Elin Hisnu Yenita

Pemberi Ijin

Bakti Rahmawan

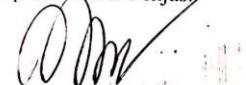
Lampiran 4. Kartu Bimbingan TAS

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

Nama Mahasiswa : *Elin Hisnu Yenita*
NIM : *13604221002*
Program Studi : *PGSD Penjas*
Jurusan : *Pendidikan Olahraga*
Pembimbing : *Fathan Nurcahyo, M.Or*

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	09 Jan 2019	Pengajuan judul	<i>M</i>
2.	4 Feb 2019	Konsultasi Bab I	<i>M</i>
3.	19 Mar 2019	Konsultasi Bab II	<i>M</i>
4.	13 Mei 2019	Konsultasi Bab III	<i>M</i>
5.	23 Sep 2019	Konsultasi Instrumen penelitian	<i>M</i>
6.	20 April 2020	Konsultasi Bab IV	<i>M</i>
7.	16 Juli 2020	Konsultasi Bab V	<i>M</i>

Mengetahui
Kaprodi PGSD Penjas.


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

Lampiran 5. Butir-butir Soal Penelitian

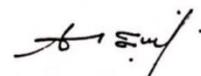
Instrumen Penelitian

Dengan Hormat,

Kepada atlet *woodball* Kabupaten Bantul guna untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet dalam bermain *woodball* dengan cara mengisi butir-butir soal pilihan ganda di bawah ini. Apapun nanti hasil yang diperoleh saudara tidak akan mempengaruhi di klub/tim yang bersangkutan.

Atas partisipasinya saudara diucapkan banyak terima kasih.

Peneliti



Elin Hisnu Yenita

A. Data Diri

- a. Nama Lengkap :
- b. Jenis Kelamin :
- c. Usia :

B. Petunjuk Pengisian

- a. Pilihlah jawaban a, b, c, atau d dengan menggunakan (X) pada pilihan jawaban yang dipilih
- b. Setiap pertanyaan diharapkan tidak ada yang kosong
- c. Bila telah selesai mengisi lembar tes, harap segera dikembalikan.

1. Fungsi dari peraturan pada permainan *woodball* adalah....

- a. Pemain tidak mendapatkan sanksi
- b. Pemain dapat diatur
- c. Pemain dapat dikendalikan
- d. Pemain tidak bertindak sewenang-wenang

2. Salah satu persyaratan pemain untuk dapat mengikuti perlombaan adalah....
 - a. Pemain tidak membawa identitas
 - b. Pemain tidak membawa peralatan
 - c. Pemain menggunakan peralatan yang tidak standar
 - d. Pemain harus terdaftar di panitia
3. Sebelum perlombaan *woodball* dimulai, wasit memberi waktu 5 menit bagi pemain untuk....
 - a. Melakukan pemanasan
 - b. Melakukan peregangan tubuh
 - c. Sudah hadir di lapangan
 - d. Melakukan cek peralatan
4. Jika pemain menggunakan sepatu berhak tinggi dalam perlombaan *woodball*, maka....
 - a. Tetap menggunakan sepatu tersebut
 - b. Mengganti sepatu yang sesuai aturan
 - c. Melepas sepatu dan tidak menggunakan sepatu saat perlombaan
 - d. Mengganti dengan sepatu yang berhak tinggi
5. Seorang pemain *woodball* sebelum mengikuti perlombaan yang harus dibawa untuk cek kualifikasi adalah....
 - a. Identitas dan peralatan
 - b. Gate
 - c. Pakaian
 - d. Minuman
6. Peralatan untuk mengikuti perlombaan *woodball* harus sesuai dengan....
 - a. Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbA
 - b. Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbC
 - c. Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbF
 - d. Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbV
7. Jika terdapat pemain menggunakan peralatan yang tidak memenuhi standar spesifikasi, maka....
 - a. Diberi peringatan 1 kali
 - b. Diberi peringatan 2 kali

- c. Dikenai hukuman
 - d. Tetap tidak boleh bermain jika tidak mengganti peralatan yang sesuai
8. Fungsi pada saat *technical meeting* adalah....
- a. Menentukan urutan pemain supaya tidak sesuai dengan urutannya
 - b. Menentukan urutan pemain supaya sesuai dengan urutannya
 - c. Menentukan pergantian pemain supaya sesuai dengan urutannya
 - d. Menentukan pergantian pemain supaya tidak sesuai dengan urutannya
9. Ketika pemain akan memukul bola, dibatasi waktu....
- a. Kurang dari 17 detik
 - b. Kurang dari 15 detik
 - c. Kurang dari 12 detik
 - d. Kurang dari 10 detik
10. Apabila pemain menunda-nunda ketika akan memukul bola maka diberi peringatan dan akan dikenakan hukuman....
- a. Satu pukulan
 - b. Dua pukulan
 - c. Tiga pukulan
 - d. Empat pukulan
11. Apa yang harus dilakukan pemain *woodball* ketika akan melakukan pukulan pertamanya....
- a. Meletakkan bola di depan garis *start*
 - b. Meletakkan bola di *gate area*
 - c. Meletakkan bola di garis *start* atau pada area *start*
 - d. Meletakkan bola di luar lintasan atau *fairway*
12. Pada saat pemain akan melakukan pukulan, maka....
- a. Berlari dengan memegang mallet
 - b. Berjalan dengan memegang mallet
 - c. Berdiri tegak pada kedua kakinya dengan memegang mallet
 - d. Sejajar kaki muka belakang dengan memegang mallet
13. Salah satu contoh posisi berdiri yang benar jika terdapat pemain akan melakukan pukulan, maka pemain lain....

- a. Berdiri di dalam *fairway*
 - b. Berdiri di luar *fairway*
 - c. Berdiri di depan *gate*
 - d. Melakukan gerakan gesture tubuh yang sifatnya provokasi.
14. Jika seorang pemain melakukan pukulan dan terganggu konsentrasi oleh pemain lain, maka permainan....
- a. Tetap dilanjutkan karena tidak diketahui oleh wasit
 - b. Tetap dilanjutkan walaupun diketahui wasit
 - c. Diberhentikan sementara
 - d. Diulang dari awal
15. Setiap pemain diijinkan dan diperbolehkan memukul bola yang sudah berhenti. Jika bola bergerak maka....
- a. Tidak boleh
 - b. Dijijinkan
 - c. Benar
 - d. Diperbolehkan
16. Jika pemain menggunakan mallet tidak untuk memukul, tetapi untuk mendorong. Maka pemain tersebut akan....
- a. Mendapatkan peringatan
 - b. Didiskualifikasi
 - c. Mendapatkan hukuman dan melakukan pukulan dari posisi terakhir bolanya.
 - d. Mendapatkan hukuman dan melakukan pukulan dari posisi baru bolanya
17. Salah satu contoh yang diijinkan dalam permainan *woodball* adalah....
- a. Memukul bola yang sedang menggelinding
 - b. Memukul bola pada saat berhenti
 - c. Memukul bola meskipun bukan gilirannya
 - d. Memukul bola dengan waktu yang lama
18. Berikut pukulan yang benar dan dinyatakan sah adalah....
- a. Berdiri tegak kaki kanan di depan dan kaki kiri di belakang
 - b. Berdiri tegak dan kedua kaki sejajar lurus
 - c. Berdiri tegak kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang

- d. Jongkok dang kedua kaki sejajar lurus
19. Contoh yang tidak diijinkan dalam permainan *woodball* adalah....
- Memukul bola jika wasit sudah memberi tanda
 - Memukul bola yang bukan miliknya/pemain lawan
 - Memukul bola langsung jika bola menempel botol *gate*
 - Memukul bola langsung jika sudah di *gate* area
20. Pada saat bola dipukul oleh seorang pemain dan kemudian pecah, maka....
- Posisi bola dimulai dari awal pukulan
 - Posisi bola dimulai dari posisi yang baru
 - Posisi bola dimulai dari hasil pukulan meskipun OB
 - Posisi bola dimulai dari hasil pecah yang terkecil
21. Pemain pada saat melakukan pukulan pada *fairway* yang berbelok/lengkungan harus....
- Bola diteruskan di dalam *fairway* dan tidak keluar *fairway*
 - Bola melayang melewati batasan keluar *fairway* yang tidak diijinkan
 - Bola memotong sudut *fairway* yang tidak diijinkan
 - Bola tidak diteruskan dan tidak keluar pada *fairway*
22. Pada saat bola dipukul kemudian mengenai bola lawan, maka....
- Jika bola itu keluar maka diulang
 - Jika bola yang dibentur keluar, posisi bola dimulai dari di mana bola berbenturan
 - Bola tidak keluar maka diulang
 - Bola yang dibentur tidak keluar, posisi bola adalah yang baru
23. Apabila pemain melakukan tindakan yang tidak sportif, maka....
- Membiarkan perlombaan berjalan terus
 - Pemain yang dirugikan mengajukan protes terhadap pemain yang tidak sportif
 - Wasit memberikan teguran
 - Pemain yang dirugikan mengajukan mundur dari perlombaan
24. Contoh tindakan yang tidak sportif dalam perlombaan *woodball* adalah....
- Pemain tenang dan tidak bersuara
 - Pemain tidak menggiring bola sambil berjalan
 - Pemain yang tidak memukul berada di luar *fairway* dan jaga jarak
 - Mencabut rumput/batu tanpa ijin wasit

Lampiran 6. Jawaban Butir-Butir Soal Penelitian

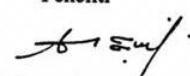
Instrumen Penelitian

Dengan Hormat,

Kepada atlet *woodball* Kabupaten Bantul guna untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet dalam bermain *woodball* dengan cara mengisi butir-butir soal pilihan ganda di bawah ini. Apapun nanti hasil yang diperoleh saudara tidak akan mempengaruhi di klub/tim yang bersangkutan.

Atas partisipasinya saudara diucapkan banyak terima kasih.

Peneliti



Elin Hisnu Yenita

A. Data Diri

- a. Nama Lengkap :
- b. Jenis Kelamin :
- c. Usia :

B. Petunjuk Pengisian

- a. Pilihlah jawaban a, b, c, atau d dengan menggunakan (X) pada pilihan jawaban yang dipilih
- b. Setiap pertanyaan diharapkan tidak ada yang kosong
- c. Bila telah selesai mengisi lembar tes, harap segera dikembalikan.

1. Fungsi dari peraturan pada permainan *woodball* adalah....

- a. Pemain tidak mendapatkan sanksi
- b. Pemain dapat diatur
- c. Pemain dapat dikendalikan
- d. Pemain tidak bertindak sewenang-wenang

2. Salah satu persyaratan pemain untuk dapat mengikuti perlombaan adalah....
 - a. Pemain tidak membawa identitas
 - b. Pemain tidak membawa peralatan
 - c. Pemain menggunakan peralatan yang tidak standar
 - Pemain harus terdaftar di panitia
3. Sebelum perlombaan *woodball* dimulai, wasit memberi waktu 5 menit bagi pemain untuk....
 - a. Melakukan pemanasan
 - b. Melakukan peregangan tubuh
 - Sudah hadir di lapangan
 - d. Melakukan cek peralatan
4. Jika pemain menggunakan sepatu berhak tinggi dalam perlombaan *woodball*, maka....
 - a. Tetap menggunakan sepatu tersebut
 - Mengganti sepatu yang sesuai aturan
 - c. Melepas sepatu dan tidak menggunakan sepatu saat perlombaan
 - d. Mengganti dengan sepatu yang berhak tinggi
5. Seorang pemain *woodball* sebelum mengikuti perlombaan yang harus dibawa untuk cek kualifikasi adalah....
 - Identitas dan peralatan
 - b. Gate
 - c. Pakaian
 - d. Minuman
6. Peralatan untuk mengikuti perlombaan *woodball* harus sesuai dengan....
 - a. Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbA
 - b. Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbC
 - Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbF
 - d. Spesifikasi, disetujui, dan ditentukan oleh IWbV
7. Jika terdapat pemain menggunakan peralatan yang tidak memenuhi standar spesifikasi, maka....
 - Diberi peringatan 1 kali
 - b. Diberi peringatan 2 kali

- c. Dikenai hukuman
 - d. Tetap tidak boleh bermain jika tidak mengganti peralatan yang sesuai
8. Fungsi pada saat *technical meeting* adalah....
- a. Menentukan urutan pemain supaya tidak sesuai dengan urutannya
 - b. Menentukan urutan pemain supaya sesuai dengan urutannya
 - c. Menentukan pergantian pemain supaya sesuai dengan urutannya
 - d. Menentukan pergantian pemain supaya tidak sesuai dengan urutannya
9. Ketika pemain akan memukul bola, dibatasi waktu....
- a. Kurang dari 17 detik
 - b. Kurang dari 15 detik
 - c. Kurang dari 12 detik
 - d. Kurang dari 10 detik
10. Apabila pemain menunda-nunda ketika akan memukul bola maka diberi peringatan dan akan dikenakan hukuman....
- a. Satu pukulan
 - b. Dua pukulan
 - c. Tiga pukulan
 - d. Empat pukulan
11. Apa yang harus dilakukan pemain *woodball* ketika akan melakukan pukulan pertamanya....
- a. Meletakkan bola di depan garis *start*
 - b. Meletakkan bola di *gate area*
 - c. Meletakkan bola di garis *start* atau pada area *start*
 - d. Meletakkan bola di luar lintasan atau *fairway*
12. Pada saat pemain akan melakukan pukulan, maka....
- a. Berlari dengan memegang mallet
 - b. Berjalan dengan memegang mallet
 - c. Berdiri tegak pada kedua kakinya dengan memegang mallet
 - d. Sejajar kaki muka belakang dengan memegang mallet
13. Salah satu contoh posisi berdiri yang benar jika terdapat pemain akan melakukan pukulan, maka pemain lain....

- a. Berdiri di dalam *fairway*
 X Berdiri di luar *fairway*
c. Berdiri di depan *gate*
d. Melakukan gerakan gesture tubuh yang sifatnya provokasi.
14. Jika seorang pemain melakukan pukulan dan terganggu konsentrasi oleh pemain lain, maka permainan....
a. Tetap dilanjutkan karena tidak diketahui oleh wasit
b. Tetap dilanjutkan walaupun diketahui wasit
 X Diberhentikan sementara
d. Diulang dari awal
15. Setiap pemain diijinkan dan diperbolehkan memukul bola yang sudah berhenti. Jika bola bergerak maka....
 X Tidak boleh
b. Diijinkan
c. Benar
d. Diperbolehkan
16. Jika pemain menggunakan mallet tidak untuk memukul, tetapi untuk mendorong. Maka pemain tersebut akan....
 X Mendapatkan peringatan
b. Didiskualifikasi
c. Mendapatkan hukuman dan melakukan pukulan dari posisi terakhir bolanya.
d. Mendapatkan hukuman dan melakukan pukulan dari posisi baru bolanya
17. Salah satu contoh yang diijinkan dalam permainan *woodball* adalah....
a. Memukul bola yang sedang menggelinding
 X Memukul bola pada saat berhenti
c. Memukul bola meskipun bukan gilirannya
d. Memukul bola dengan waktu yang lama
18. Berikut pukulan yang benar dan dinyatakan sah adalah....
a. Berdiri tegak kaki kanan di depan dan kaki kiri di belakang
 X Berdiri tegak dan kedua kaki sejajar lurus
c. Berdiri tegak kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang

- d. Jongkok dengan kedua kaki sejajar lurus
19. Contoh yang tidak diijinkan dalam permainan *woodball* adalah....
- Memukul bola jika wasit sudah memberi tanda
 - Memukul bola yang bukan miliknya/pemain lawan
 - Memukul bola langsung jika bola menempel botol *gate*
 - Memukul bola langsung jika sudah di *gate* area
20. Pada saat bola dipukul oleh seorang pemain dan kemudian pecah, maka....
- Posisi bola dimulai dari awal pukulan
 - Posisi bola dimulai dari posisi yang baru
 - Posisi bola dimulai dari hasil pukulan meskipun OB
 - Posisi bola dimulai dari hasil pecah yang terkecil
21. Pemain pada saat melakukan pukulan pada *fairway* yang berbelok/lengkungan harus....
- Bola diteruskan di dalam *fairway* dan tidak keluar *fairway*
 - Bola melayang melewati batasan keluar *fairway* yang tidak diijinkan
 - Bola memotong sudut *fairway* yang tidak diijinkan
 - Bola tidak diteruskan dan tidak keluar pada *fairway*
22. Pada saat bola dipukul kemudian mengenai bola lawan, maka....
- Jika bola itu keluar maka diulang
 - Jika bola yang dibentur keluar, posisi bola dimulai dari di mana bola berbenturan
 - Bola tidak keluar maka diulang
 - Bola yang dibentur tidak keluar, posisi bola adalah yang baru
23. Apabila pemain melakukan tindakan yang tidak sportif, maka....
- Membatalkan perlombaan berjalan terus
 - Pemain yang dirugikan mengajukan protes terhadap pemain yang tidak sportif
 - Wasit memberikan teguran
 - Pemain yang dirugikan mengajukan mundur dari perlombaan
24. Contoh tindakan yang tidak sportif dalam perlombaan *woodball* adalah....
- Pemain tenang dan tidak bersuara
 - Pemain tidak menggiring bola sambil berjalan
 - Pemain yang tidak memukul berada di luar *fairway* dan jaga jarak
 - Mencabut rumput/batu tanpa ijin wasit



25. Wasit dalam memutuskan urutan pukulan di luar gate area berdasarkan....

- a. Bola yang paling dekat
- b. Bola yang OB
- c. Bola yang sebelah kanan
- Bola yang paling jauh dengan gate

Lampiran 7. Tabulasi Data Penelitian

No	Nama	Butir Soal																									Skor	Nilai	Ket
		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			
1	DP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	21	84	Sangat Tinggi
2	DSA	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	21	84	Sangat Tinggi
3	FOD	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	21	84	Sangat Tinggi
4	IPL	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	21	84	Sangat Tinggi
5	ISD	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21	84	Sangat Tinggi	
6	S	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	21	84	Sangat Tinggi
7	ZA	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	20	80	Tinggi
8	AA	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	76	Tinggi
9	AKKW	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	19	76	Tinggi
10	MNJS	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	19	76	Tinggi
11	MW	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	72	Tinggi
12	WW	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	18	72	Tinggi
13	LK	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	17	68	Tinggi	
14	NKK	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	17	68	Tinggi
15	NUF	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16	64	Tinggi
16	SIPBU	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16	64	Tinggi
17	T	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	16	64	Tinggi	
18	WAP	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	15	60	Tinggi
19	ATI	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	15	60	Tinggi

**Lampiran 8. Statistik Penelitian Tingkat Pemahaman Atlet Woodball Tim
PORDA Kabupaten Bantul Tentang Peraturan Woodball Tahun
2019**

1. Jumlah Populasi (N) = 19 Atlet *Woodball*
2. Sum = 351
3. Mean = 18.47
4. Skor/Nilai Maksimum = 21
5. Skor/Nilai Minimum = 15
6. Standar Deviasi = 2.22

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Woodball	19	6.00	15.00	21.00	351.00	18.4737	2.22032	4.930
Valid N (listwise)	19							

**Lampiran 9. Pengkategorian Data Penelitian Tingkat Pemahaman Atlet
Woodball Tim PORDA Kabupaten Bantul Tentang Peraturan
Woodball Tahun 2019**

No	Nama	Skor Riil	Nilai	Kategori
1	DP	21	84	Sangat Tinggi
2	DSA	21	84	Sangat Tinggi
3	FOD	21	84	Sangat Tinggi
4	IPL	21	84	Sangat Tinggi
5	ISD	21	84	Sangat Tinggi
6	S	21	84	Sangat Tinggi
7	ZA	20	80	Tinggi
8	AA	19	76	Tinggi
9	AKKW	19	76	Tinggi
10	MNJS	19	76	Tinggi
11	MW	18	72	Tinggi
12	WW	18	72	Tinggi
13	LK	17	68	Tinggi
14	NKK	17	68	Tinggi
15	NUF	16	64	Tinggi
16	SIPBU	16	64	Tinggi
17	T	16	64	Tinggi
18	WAP	15	60	Tinggi
19	ATI	15	60	Tinggi

Kategori Penilaian

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81-100	Sangat Tinggi	6	31.57 %
61-80	Tinggi	13	68.42 %
41-60	Sedang	0	0
21-40	Rendah	0	0
1 - 20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		19	100 %

Lampiran 10. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes

Butir Soal	Atlet yang Mengikuti Tes	Atlet yang Menjawab Benar	Hasil Tingkat Kesukaran	Ket.
1	25	14	0.73	Mudah
2	25	17	0.89	Mudah
3	25	6	0.31	Sedang
4	25	17	0.89	Mudah
5	25	19	1	Mudah
6	25	3	0.15	Sulit
7	25	15	0.78	Mudah
8	25	17	0.89	Mudah
9	25	15	0.78	Mudah
10	25	17	0.89	Mudah
11	25	19	1	Mudah
12	25	12	0.63	Sedang
13	25	17	0.89	Mudah
14	25	9	0.47	Sedang
15	25	15	0.78	Mudah
16	25	4	0.21	Sulit
17	25	19	1	Mudah
18	25	13	0.68	Sedang
19	25	19	1	Mudah
20	25	6	0.31	Sedang
21	25	17	0.89	Mudah
22	25	15	0.78	Mudah
23	25	15	0.78	Mudah
24	25	17	0.89	Mudah
25	25	14	0.73	Mudah

Kategori Tingkat Kesukaran Soal

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
0.00 - 0.30	Sulit	2	8
0.31-0.70	Sedang	5	20
0.71-1.00	Mudah	18	72
Jumlah		25	100

Lampiran 11. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Tes

Nomor Soal	Jumlah Atlet yang Mengikuti Tes		Jumlah Atlet yang Menjawab Benar		Hasil DP	Ket
	Kel. Atas	Kel. Bawah	Kel. Atas	Kel. Bawah		
1	10	9	9	5	0.42	Baik
2	10	9	10	7	0.31	Baik
3	10	9	3	3	0	Kurang
4	10	9	10	7	0.31	Baik
5	10	9	10	9	0.10	Kurang
6	10	9	3	0	0.31	Baik
7	10	9	9	6	0.31	Baik
8	10	9	10	7	0.31	Baik
9	10	9	9	6	0.31	Baik
10	10	9	10	7	0.31	Baik
11	10	9	10	9	0.10	Kurang
12	10	9	6	6	0	Kurang
13	10	9	10	7	0.31	Baik
14	10	9	5	4	0.10	Kurang
15	10	9	8	7	0.10	Kurang
16	10	9	2	2	0	Kurang
17	10	9	10	9	0.10	Kurang
18	10	9	8	5	0.31	Baik
19	10	9	10	9	0.10	Kurang
20	10	9	4	2	0.21	Kurang
21	10	9	10	7	0.31	Baik
22	10	9	9	6	0.31	Baik
23	10	9	9	6	0.31	Baik
24	10	9	10	7	0.31	Baik
25	10	9	9	5	0.42	Baik

Keterangan: Butir soal yang mempunyai daya pembeda (DP) baik jika $\geq 0,30$

Kategori Penilaian

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0.31-1.00	Baik	15	60
0.00-0.30	Kurang	10	40
Jumlah		25	100

Lampiran 12. Statistik Penelitian Faktor Sebelum Perlombaan

1. Jumlah Populasi (N) = 19 Atlet *Woodball*
2. *Sum* = 108
3. *Mean* = 5.68
4. Skor/Nilai Maksimum= 8
5. Skor/Nilai Minimum = 3
6. Standar Deviasi = 1.15

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Woodball Sebelum Valid N (listwise)	19	5.00	3.00	8.00	108.00	5.6842	1.15723	1.339

Lampiran 13. Pengkategorian Data Penelitian Faktor Sebelum Perlombaan

No	Nama	Skor Riil	Nilai	Kategori
1	DP	8	100	Sangat Tinggi
2	DSA	6	75	Tinggi
3	FOD	6	75	Tinggi
4	IPL	6	75	Tinggi
5	ISD	6	75	Tinggi
6	S	7	87.5	Sangat Tinggi
7	ZA	6	75	Tinggi
8	AA	6	75	Tinggi
9	AKKW	6	75	Tinggi
10	MNJS	7	87.5	Sangat Tinggi
11	MW	6	75	Tinggi
12	WW	6	75	Tinggi
13	LK	4	50	Sedang
14	NKK	3	37.5	Rendah
15	NUF	5	62.5	Tinggi
16	SIPBU	4	50	Sedang
17	T	5	62.5	Tinggi
18	WAP	6	75	Tinggi
19	ATI	5	62.5	Tinggi

Kategori Penilaian

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81 - 100	Sangat Tinggi	3	15.78
61 - 80	Tinggi	13	68.42
41 - 60	Sedang	2	10.52
21 - 40	Rendah	1	5.26
1 - 20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		19	100

Lampiran 14. Statistik Penelitian Pada Saat Perlombaan

1. Jumlah Populasi (N) = 19 Atlet *Woodball*
2. Sum = 243
3. Mean = 12.78
4. Skor/Nilai Maksimum= 15
5. Skor/Nilai Minimum = 9
6. Standar Deviasi = 1.75

Descriptive Statistics

	N	Rang e	Minimu m	Maximu m	Sum	Mean	Std. Deviatio n	Varianc e
Woodbal l pada Saat Valid N (listwise)	19	6.00	9.00	15.00	243.0 0	12.789 5	1.75052	3.064

Lampiran 15. Pengkategorian Data Penelitian Faktor Pada Saat Perlombaan

No	Nama	Skor Riil	Nilai	Kategori
1	DP	13	76.47	Tinggi
2	DSA	15	88.24	Sangat Tinggi
3	FOD	15	88.24	Sangat Tinggi
4	IPL	15	88.24	Sangat Tinggi
5	ISD	15	88.24	Sangat Tinggi
6	S	14	82.35	Sangat Tinggi
7	ZA	14	82.35	Sangat Tinggi
8	AA	13	76.47	Tinggi
9	AKKW	13	76.47	Tinggi
10	MNJS	12	70.59	Tinggi
11	MW	12	70.59	Tinggi
12	WW	12	70.59	Tinggi
13	LK	13	76.47	Tinggi
14	NKK	14	82.35	Sangat Tinggi
15	NUF	11	64.71	Tinggi
16	SIPBU	12	70.58	Tinggi
17	T	11	64.71	Tinggi
18	WAP	9	52.94	Sedang
19	ATI	10	58.82	Sedang

Kategori Penilaian

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81 – 100	Sangat Tinggi	7	36.84
61 – 80	Tinggi	10	52.63
41 - 60	Sedang	2	10.52
21 - 40	Rendah	0	0
1 - 20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		19	100

Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian



