

**TINGKAT PEMAHAMAN PEMAIN TERHADAP PERATURAN  
PERMAINAN SEPAKBOLA (*LAW OF THE GAME* 2020/2021)  
PADA TIM LIGA 1 ASKAB PSSI WONOSOBO**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



**Disusun Oleh :**

**Yogo Tri Utomo**

**17602241018**

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

**2022**

**TINGKAT PEMAHAMAN PEMAIN TERHADAP PERATURAN  
PERMAINAN SEPAKBOLA (*LAW OF THE GAME 2020/2021*)  
PADA TIM LIGA 1 ASKAB PSSI WONOSOBO**

Oleh:

Yogo Tri Utomo  
NIM. 17602241018

**ABSTRAK**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game 2020/2021*) pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket tertutup. Populasi dalam penelitian ini adalah pemain pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo tahun 2021 dengan jumlah total ada 16 tim dengan jumlah pemain 18 orang setiap tim. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah pemain sepakbola pada Tim Liga 1 ASKAB Wonosobo yang berjumlah 180 pemain. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game 2020/2021*) pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo sebagian besar berkategori baik yaitu sebanyak 63 pemain dengan persentase 35 %, kategori sangat baik sebanyak 62 pemain dengan persentase 34,44 %, kategori cukup sebanyak 24 pemain dengan persentase 13,33 %, kategori kurang sebanyak 25 dengan persentase 13,89 % dan kategori sangat kurang sebanyak 6 pemain dengan persentase 3,33 %. Hasil tersebut diartikan bahwa Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game 2020/2021*) pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo dapat dinyatakan baik.

**Kata kunci:** *pemahaman, pemain, peraturan permainan sepakbola, law of the game*

**LEVEL OF COMPREHENSION OF PLAYERS ON THE FOOTBALL GAME  
RULES (LAW OF THE GAME 2020/2021) OF THE TEAMS IN LEAGUE 1  
ASKAB PSSI WONOSOBO**

***Abstract***

*The objective of this research is to determine the level of comprehension of the players on the rules of the football game (Law of the Game 2020/2021) in the ASKAB PSSI Wonosobo League 1 teams.*

*The type of this research was a descriptive study. The research method was based on a survey. The data collection technique utilized an instrument in the form of a closed questionnaire. The research population was the players on the ASKAB PSSI Wonosobo League 1 teams in 2021 with a total of 16 teams with 18 players per team. The sampling technique in this research utilized the purposive sampling method. The sample in this study were football players in the ASKAB Wonosobo League 1 team, totaling 180 players. The data analysis technique in this study utilized the descriptive percentages.*

*The results of this research indicate that the level of comprehension of the players on the football game regulations (Law of the Game 2020/2021) in the ASKAB PSSI Wonosobo League 1 teams is mostly in the good category for about 63 players with a percentage of 35%, in the very good category for about 62 players (34.44%), in the moderate category for about 24 players (13.33%), in the poor category for about 25 players (13.89%), and in the very poor category for about 6 players (3.33%). These results indicate that the player's level of comprehension on the football game rules (Law of The Game 2020/2021) in the ASKAB PSSI Wonosobo League 1 team can be declared good.*

***Keywords: comprehension, players, football game rules, law of the game***

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yogo Tri Utomo

NIM : 17602241018

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Judul Tas : Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game* 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo

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, 21 Januari 2022

Yang menyatakan



Yogo Tri Utomo  
NIM. 17602241018

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PEMAHAMAN PEMAIN TERHADAP PERATURAN  
PERMAINAN SEPAKBOLA (*LAW OF THE GAME* 2020/2021)  
PADA TIM LIGA 1 ASKAB PSSI WONOSOBO**

Disusun Oleh:

Yogo Tri Utomo  
NIM. 17602241018

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

Yogyakarta, 21 Januari 2022

Mengetahui,  
Ketua Program Studi,



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

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Drs. Herwin, M.Pd  
NIP. 196502021993121001

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### TINGKAT PEMAHAMAN PEMAIN TERHADAP PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA (*LAW OF THE GAME* 2020/2021) PADA TIM LIGA 1 ASKAB PSSI WONOSOBO

Disusun Oleh:

Yogo Tri Utomo

NIM. 17602241018

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 28 Januari 2022

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji/Pembimbing Drs. Herwin, M.Pd		7/2-2022
Sekretaris Penguji Danardono, M.Or		4/2022 /2
Penguji Utama Dr. Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or		4/2022 /2

Yogyakarta, 8 Februari 2022

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.  
NIP. 196407071988121001

## **MOTTO**

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”  
(*QS. Al-Baqarah: 286*)

“Kecerdasan otak belum tentu kecerdasan hati, pintar bukan cuma di otak tapi juga punya hati.”  
(Alamanda Shantika Santoso)

“Diri kita adalah modal satu-satunya, disaat kita di titik terendah, yang kita punya hanyalah diri sendiri.”  
(Penulis)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan.”  
(*QS Asy Syarh ayat 5-6*)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik, kemudian karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya tercinta (Bapak Suratno dan Ibu Suprih Wisayati) yang selalu memberikan kasih sayang, perhatian, materi, doa dan dukungannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua kakak saya dan Adik saya tercinta (Sungkowo Eko Subagyo, Agus Hamdani, dan Anggun Rizkyana Putri) yang selalu memberikan semangat, perhatian, materi, doa dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga dan saudara saya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu terimakasih atas doa dan dukungannya selama ini.
4. Teman-teman PKO A 2017 yang telah berjuang bersama-sama dan saling memberi dukungan, serta memberikan kenangan dan pengalaman hidup.
5. Sahabat Kost & Kontrakan FC Candra, Herli, Adhitya, Nasrul, Frendi, Ramdhan, Drajat, Hendri, Asep, dan Slamet yang telah memberi saya pengalaman hidup selama pembuatan skripsi, serta selalu membantu dalam keadaan susah dan jauh dari keluarga.
6. Pengurus ASKAB PSSI Wonosobo dan Ketua, Pemain, serta Pelatih yang telah memberi saya bantuan dan kesempatan melakukan penelitian untuk menyusun skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini pasti mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Herwin, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi selama penulisan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan.
2. Bapak Nawan Primasoni S.Pd. KOR., M.Or selaku pembimbing akademik, validator instrumen penelitian TAS, dan juga penguji utama TAS yang sudah membantu terlaksananya kegiatan perkuliahan, memberi masukan serta perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan, dan juga memberikan arahan dan saran.
3. Bapak Panggih Asmara S.Pd. selaku validator instrumen TAS yang sudah memberikan masukan serta perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
4. Bapak Danardono, M.Or selaku Sekretaris yang sudah memberikan perhatian, saran, serta memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
5. Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S. selaku Ketua Jurusan PKL dan Ketua Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
6. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed selaku plt. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian.

7. Pengurus ASKAB PSSI Wonosobo, Ketua, Pelatih, dan Pemain Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo yang telah memberi ijin dan bantuan dalam melaksanakan penelitian TAS ini.
8. Teman-teman seperjuangan kelas PKO A 2017 yang telah memberikan semangat dan bantuan dalam penelitian TAS ini
9. Keluarga, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberi motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan TAS ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kelengkapan skripsi ini. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

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

Yogyakarta, 21 Januari 2022



Yogo Tri Utomo

NIM 17602241018

## DAFTAR ISI

<b>TUGAS AKHIR SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<i>Abstract .....</i>	<i>iii</i>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah.....</b>	<b>10</b>
<b>C. Batasan Masalah.....</b>	<b>11</b>
<b>D. Rumusan Masalah .....</b>	<b>11</b>
<b>E. Tujuan Masalah.....</b>	<b>11</b>
<b>F. Manfaat Penelitian.....</b>	<b>12</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>14</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
<b>A. Deskripsi Teori .....</b>	<b>14</b>
<b>1. Hakikat Pemahaman.....</b>	<b>14</b>
<b>2. Hakikat Sepakbola .....</b>	<b>16</b>
<b>3. Hakikat Peraturan Sepakbola .....</b>	<b>18</b>
<b>4. Hakikat ASKAB PSSI Wonosobo.....</b>	<b>64</b>
<b>B. Penelitian Yang Relevan .....</b>	<b>66</b>
<b>C. Kerangka Berfikir .....</b>	<b>68</b>
<b>D. Pertanyaan Penelitian.....</b>	<b>69</b>

<b>BAB III</b> .....	<b>70</b>
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>70</b>
<b>A. Desain Penelitian</b> .....	<b>70</b>
<b>B. Definisi Operasional Variabel</b> .....	<b>70</b>
<b>C. Tempat dan Waktu Penelitian</b> .....	<b>71</b>
<b>D. Populasi dan Sampel Penelitian</b> .....	<b>71</b>
<b>E. Instrument Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data</b> .....	<b>73</b>
<b>F. Teknik Pengumpulan Data</b> .....	<b>86</b>
<b>G. Teknik Analisis Data</b> .....	<b>88</b>
<b>BAB IV</b> .....	<b>89</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>89</b>
<b>A. Hasil Penelitian</b> .....	<b>89</b>
<b>B. Pembahasan</b> .....	<b>117</b>
<b>C. Keterbatasan Penelitian</b> .....	<b>120</b>
<b>BAB V</b> .....	<b>121</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>121</b>
<b>A. Kesimpulan</b> .....	<b>121</b>
<b>B. Implikasi</b> .....	<b>121</b>
<b>C. Saran</b> .....	<b>122</b>
<b>Daftar Pustaka</b> .....	<b>123</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>125</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. lapangan sepakbola beserta ukurannya .....	20
Gambar 2. Bola standar yang digunakan diliga Indonesia, Uefa Champions League, dan English Premiere League. ....	25
Gambar 3. perlengkapan pemain sepakbola, serta ETPS.....	31
Gambar 4. Wasit dengan kelengkapan alatnya seperti peluit, kartu, jam/stopwatch, headset, dan lainnya. ....	39
Gambar 5. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo .....	90
Gambar 6. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim PS RONGGOLawe Kembaran .....	91
Gambar 7. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim PS ANKEL Wonokasihan .....	92
Gambar 8. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim PS GELORA Kertek.....	93
Gambar 9. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim PERSIK Kliwonan.....	94
Gambar 10. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim PERSESEN Sendangsari.....	95
Gambar 11. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim ANGGORA FC Mergosari .....	96
Gambar 12. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim FC GREEN CAMPRET Kejiwan .....	97
Gambar 13. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim PS TAMBAK YUDHA Kalitulang .....	98
Gambar 14. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim PS MAHINDRA SATYAM Jetis Pacarmulyo .....	99
Gambar 15. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim CFC KREO Kejajar.....	100
Gambar 16. Diagram Tingkat Pemahaman Aturan Lapangan Permainan.....	101

Gambar 17. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Aturan Bola .....	102
Gambar 18. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Jumlah Pemain .....	103
Gambar 19. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Perlengkapan Pemain .....	104
Gambar 20. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Aturan Wasit .....	105
Gambar 21. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap asisten wasit .....	106
Gambar 22. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Lama pertandingan.....	107
Gambar 23. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Memulai dan memulai kembali permainan.....	108
Gambar 24. Diagram Tingkat Pemahaman Aturan Lapangan Permainan.....	109
Gambar 25. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap cara mencetak gol.....	110
Gambar 26. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Aturan <i>Offside</i> .....	111
Gambar 27. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan .....	112
Gambar 28. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap tendangan bebas .....	113
Gambar 29. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap tendangan pinalti .....	114
Gambar 30. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap lemparan kedalam .....	115
Gambar 31. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap tendangan gawang .....	116
Gambar 32. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap aturan tendangan sudut....	117

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Peserta Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo.....	65
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Angket Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo .....	74
Tabel 3. Kuisisioner/Angket Penelitian, Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo .....	76
Tabel 4. Hasil uji validitas persepsi .....	83
Tabel 5. Kriteria Validitas.....	85
Tabel 6. Kriteria Analisis Deskriptif Persentase .....	88
Tabel 7. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo .....	89
Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim PS RONGGOLawe Kembaran.....	91
Tabel 9. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim PS ANKEL Wonokasih.....	92
Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim PS GELORA Kertek.....	93
Tabel 11. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim PERSIK Kliwonan .....	94
Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim PERSESEN Sendangsari .....	95
Tabel 13. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim ANGGORA FC Mergosari .....	96
Tabel 14. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim FC GREEN CAMPRET Kejiwan.....	97
Tabel 15. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim PS TAMBAK YUDHA Kalitulang .....	98
Tabel 16. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim PS MAHINDRA SATYAM Jetis Pacarmulyo .....	99

Tabel 17. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim CFC KREO Kejajar .....	100
Tabel 18. Deskripsi Pemahaman Terhadap Aturan Lapangan Permaian.....	101
Tabel 19. Deskripsi Pemahaman Terhadap Aturan Bola .....	102
Tabel 20. Deskripsi Pemahaman Terhadap Jumlah Pemain .....	103
Tabel 21. Deskripsi Pemahaman Terhadap Perlengkapan Pemain .....	104
Tabel 22. Deskripsi Pemahaman Terhadap Aturan wasit .....	105
Tabel 23. Deskripsi Pemahaman Terhadap asisten wasit .....	106
Tabel 24. Deskripsi Pemahaman Terhadap Lama Pertandingan .....	107
Tabel 25. Deskripsi Pemahaman Terhadap Memulai dan memulai kembali permainan .....	108
Tabel 26. Deskripsi Pemahaman Terhadap Bola didalam permainan dan diluar permainan .....	109
Tabel 27. Deskripsi Pemahaman Terhadap cara mencetak gol.....	110
Tabel 28. Deskripsi Pemahaman Terhadap Aturan <i>Offside</i> .....	111
Tabel 29. Deskripsi Pemahaman Terhadap Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan.....	112
Tabel 30. Deskripsi Pemahaman Terhadap tendangan bebas .....	113
Tabel 31. Deskripsi Pemahaman Terhadap tendangan pinalti .....	114
Tabel 32. Deskripsi Pemahaman Terhadap lemparan kedalam .....	115
Tabel 33. Deskripsi Pemahaman Terhadap tendangan gawang.....	116
Tabel 34. Deskripsi Pemahaman Terhadap aturan tendangan sudut.....	117

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Penunjuk Pembimbing .....	126
Lampiran 2. Surat Bimbingan TAS .....	127
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	128
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian .....	130
Lampiran 5. Expert Judgement .....	140
Lampiran 6. Surat Validasi Instrumen .....	141
Lampiran 7. Kuisisioner atau Angket Penelitian .....	148
Lampiran 8. Uji Validitas.....	153
Lampiran 9. Uji Reliabilitas.....	156
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....	157

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Olahraga adalah suatu kegiatan fisik yang sangat bermanfaat bagi kesehatan tubuh manusia. Olahraga dapat menjaga tubuh agar tetap sehat dan bugar, selain digunakan sebagai ajang rekreasi olahraga juga digunakan untuk memperoleh sebuah prestasi. Olahraga semakin mengalami perkembangan terlihat dengan banyaknya kejuaran–kejuaran cabang olahraga di tingkat internasional, nasional, maupun regional. Sebagai contoh kejuaraan *FIFA World Cup* atau sering disebut Piala Dunia, merupakan kompetisi sepakbola internasional yang di selenggarakan oleh *FIFA (Federation International de Football Association)* yang diikuti oleh tim nasional dari berbagai negara. Kejuaraan sepakbola yang di selenggarakan setiap empat tahun ini dapat dikatakan sangat populer dan selalu dinantikan oleh masyarakat dunia karena selalu memperlihatkan perkembangan suatu olahraga sepakbola yang modern.

Sepakbola merupakan olahraga terbesar di dunia, yang sangat menghibur dan menyenangkan untuk dilihat maupun dimainkan. Permainan sepakbola dapat dilakukan dengan menggunakan semua bagian tubuh yang mungkin dibutuhkan kecuali tangan, hanya penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan semua anggota tubuh selagi masih berada di daerah kotak penalti. Pada dasarnya sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki (Agus Salim, 2008: 10). Pertandingan sepakbola itu dimainkan oleh dua (2) tim yang masing–masing

beranggotakan sebelas (11) orang, masing–masing tim berusaha mempertahankan gawang dan berusaha menjebol gawang lawan (Luxbacher, 2008: 2). Permainan sepakbola memiliki tujuan memenangkan sebuah pertandingan dengan cara mencetak gol sebanyak–banyaknya ke gawang lawan serta dapat menahan lawan tidak bisa mencetak gol dengan cara bermain harus sesuai ketentuan dan peraturan yang telah ditetapkan. Nugraha, Andip Cipta (2012: 12) menyatakan bahwa tujuan permainan sepakbola untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya yang tentunya harus dilakukan dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

Permainan sepakbola akan terus berkembang begitu pula dengan peraturan permainannya. Selama olahraga sepakbola ini masih terus dimainkan, maka peraturan permainan sepakbola akan terus berkembang mengingat sepakbola merupakan olahraga yang sangat populer didunia dan akan terus dimainkan oleh banyak orang. Perubahan–perubahan kecil mungkin akan muncul dari olahraga ini baik dari cara bermain, taktik strategi bermain, hingga perlengkapan pemain, dan peraturan permainan sepakbola itu sendiri. Seperti apapun perubahan peraturan permainan dalam olahraga sepakbola, tentunya akan tetap banyak individu yang harus mengerti dan mempelajari perubahan peraturan tersebut dengan serius, khususnya pelaku sepakbola seperti pemain, wasit, hingga individu–individu yang bekerja dibidang organisasi olahraga ini.

Dalam persepakbolaan internasional setiap negara mempunyai federasi sepakbolanya masing–masing, di Indonesia memiliki induk organisasi yang mengatur dan mengelola segala sesuatu dibidang persepakbolaan mulai dari

pembinaan, peningkatan prestasi, hingga masalah–masalah yang ada pada persepakbolaan di Indonesia. Organisasi tersebut adalah Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI). PSSI merupakan induk organisasi sepakbola di Indonesia dan sudah terafiliasi ke Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), *Asean Football Federation (AFF)*, *Asia Football Confederation (AFC)*, dan *Federation International de Football Association (FIFA)*. PSSI sebagai federasi yang menaungi sepakbola di Indonesia mengatur dan menyelenggarakan kompetisi baik ditingkat nasional maupun tingkat daerah di Indonesia. Pada tingkat daerah PSSI dibantu oleh ASPROV (Asosiasi Provinsi) PSSI sebagai induk organisasi sepakbola daerah provinsi. ASPROV PSSI mengatur seluruh aktivitas kegiatan persepakbolaan daerah provinsi juga mempunyai wewenang mengatur usaha pembinaan dan peningkatan prestasi sepakbola dari tingkat daerah sampai pada tingkat nasional.

Kemudian untuk tingkat wilayah kota atau kabupaten PSSI memiliki induk organisasi sepakbola yang bernama ASKOT (Asosiasi Kota) untuk wilayah kota, ASKAB (Asosiasi Kabupaten) untuk wilayah kabupaten, keduanya merupakan anggota yang dibawah naungan dari ASPROV. Untuk Provinsi Jawa Tengah tentunya memiliki induk organisasi sepakbola disetiap daerahnya, salah satunya yaitu Kabupaten Wonosobo dimana induk organisasi sepakbolanya adalah ASKAB PSSI Wonosobo. ASKAB PSSI Wonosobo mengatur semua kegiatan persepakbolaan di Kabupaten Wonosobo baik kompetisi resmi seperti Liga 1, Liga 2, Praliga Wonosobo, dan kompetisi lainnya. Dari jadwal kompetisi, pertandingan, perangkat pertandingan, peserta

yang mengikuti kompetisi, aturan atau regulasi kompetisi harus diatur oleh ASKAB PSSI Wonosobo. Kompetisi sepakbola di Wonosobo yang resmi diselenggarakan oleh ASKAB PSSI Wonosobo memiliki tiga tingkatan, pertama Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo, kedua Liga 2 ASKAB PSSI Wonosobo, ketiga Praliga ASKAB PSSI Wonosobo.

Di Wonosobo antusias masyarakat terhadap sepakbola sangatlah besar, ini terlihat dari banyaknya para penonton yang selalu ramai saat bergulirnya kompetisi Liga ASKAB PSSI Wonosobo. Bukan hanya dari masyarakat umum saja, melainkan sebagian besar tim peserta Liga ASKAB PSSI Wonosobo memiliki suporter yang selalu ramai mendukung tim kebanggaannya. Terutama pada tim peserta Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo yang selalu datang bertanding dengan para suporternya. Bukan hanya kompetisi Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo yang selalu ramai penonton, kompetisi tirkam hingga amatir pun selalu ramai penonton entah hanya sekedar untuk menikmati pertandingan saja atau mendukung tim kesayangannya yang sedang bermain. Sepakbola merupakan sesuatu yang umum diantara orang-orang dengan latar belakang dan keturunan yang berbeda-beda, sebuah jembatan yang menghubungkan jenjang ekonomi, politik, kebudayaan, dan agama (Luxbacher, 2004: 1).

Ditengah kecintaan para suporter dari setiap tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo terhadap tim kebanggaannya, masih banyak suporter yang sering melakukan kerusuhan saat diselenggarakannya Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo. Hal ini dikarenakan besarnya antusias suporter terhadap pertandingan sepakbola menjadikan para suporter mudah terpancing dengan

adanya pemain yang sering melakukan tindakan yang kurang mengenakan dalam bertanding seperti tindakan perkelahian antar pemain, melakukan pelanggaran yang membahayakan sehingga memancing keributan, saling protes yang berlebihan, perbuatan kasar terhadap wasit (pemukulan, penendangan dan lain sebagainya yang menjurus pada kekerasan). Selain itu keputusan-keputusan wasit yang salah atau kontroversial juga mengakibatkan tindakan anarkisme baik dari pemain, ofisial tim, dan suporter. Kejadian seperti ini sangat mencoreng nama baik pemain, tim, dan Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo. Padahal seharusnya pagelaran kompetisi ini sebagai contoh kompetisi bergengsi dan professional di Wonosobo yang dapat melahirkan pemain-pemain professional dengan jiwa *sportivitas fairplay* yang tinggi malah terkesan menjadi ajang kompetisi yang kurang mengenakan untuk dilihat. Kejadian seperti ini menjadi sebuah pelajaran bagi pemain, suporter, wasit, ofisial tim, dan ASKAB PSSI Wonosobo kedepannya.

Perlu adanya evaluasi dan perbaikan dalam persepakbolaan Wonosobo, baik dari organisasi, pemain, wasit, tim, hingga suporter harus ikut serta berpartisipasi. Agar dapat mencapai prestasi yang optimal dalam olahraga sepakbola maka ASKAB PSSI Wonosobo harus melakukan sebuah pembinaan yang dilakukan dari usia dini. Pembinaan ini dilakukan melalui sekolah sepakbola (SSB), tim, hingga pendidikan formal yaitu dengan mengajarkan cara-cara bermain sepakbola yang baik dan benar. Tidak hanya dari penguasaan teknik dasar, fisik, taktik, mental, tetapi juga harus mengajarkan pemahaman tentang peraturan permainan sepakbola atau sering disebut *Law Of The Game*

(*LOTG*). Bermain sepakbola harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku (Agus Salim, 2008: 12). Pada dasarnya seorang pemain sepakbola yang baik bukan pemain yang hanya memiliki fisik dan skill teknik dasar bermain sepakbola yang baik, melainkan pemain yang memiliki *attitude* yang baik saat bermain dilapangan maupaun saat di luar lapangan. Dengan begitu dapat dikatakan pemain sepakbola yang baik adalah mereka yang paham tentang aturan-aturan permainan sepakbola itu sendiri.

*LOTG* merupakan hukum dan tata aturan permainan sepakbola professional. *LOTG* dibuat oleh *IFAB (International Football Association Board)* merupakan organisasi yang membuat peraturan permainan yang digunakan diseluruh pertandingan sepakbola didunia. *LOTG* dikeluarkan oleh *FIFA* sebagai federasi international sepakbola yang menguasai dan memiliki kedaulatan sepakbola di dunia. Peraturan permainan sepakbola atau *LOTG* harus selalu di terapkan di sebuah pertandingan sepakbola, hal ini dilakukan supaya menciptakan suasana yang baik saat pertandingan dilaksanakan. Dimana *LOTG* ini memiliki nilai-nilai yang dapat memberikan pemahaman seorang pemain terhadap peraturan permainan sepakbola secara *sportive* dan *fairplay* sehingga berimbas langsung terhadap *attitude* seorang pemain saat dalam bertanding di lapangan. Tentunya butuh kinerja dari semua pihak termasuk wasit, wasit memiliki peran sangat penting di lapangan saat pertandingan, peran wasit sangat menentukan pada kualitas serta kenyamanan suatu pertandingan untuk dinikmati.

Wasit merupakan pemimpin lapangan yang wewenangnya mutlak dalam menegakkan peraturan permainan pada pertandingan di mana ditugaskan. Menurut Murhananto (2006: 25) wasit adalah seseorang yang memiliki wewenang penuh untuk memegang teguh peraturan permainan, terhitung dari saat masuk sampai dengan keluar lapangan. Kesalahan pengambilan keputusan oleh seorang wasit pada saat memimpin pertandingan sering mengakibatkan munculnya suatu reaksi dan tindakan yang emosional dari berbagai pihak baik pemain, pelatih, ofisial tim, maupun suporter. Seorang wasit harus tegas dalam memimpin pertandingan, tepat mengambil keputusan, berani memberikan hukuman terhadap pemain yang melanggar peraturan dengan memberikan kartu kuning maupun kartu merah sehingga dapat meminimalisir kerusuhan. Menurut Akhmad Adien Hevarianto, (2013: 2) tegaknya peraturan dalam olahraga sepakbola bergantung pada wasit yang memimpin pertandingan. Keputusan yang diambil wasit harus berdasarkan *LOTG* dan harus adil tidak memihak dan tidak bisa diganggu gugat.

Dalam Pertandingan olahraga sepakbola peraturan di dalam lapangan harus ditaati oleh pemain yang sedang bertanding. Seringkali saat pertandingan para pemain masih ada yang kurang paham terhadap peraturan permainan sepakbola yang mengakibatkan kerusuhan dalam pertandingan. Menurut Pujiyono dan Mulyanto, (2014: 120) “ada faktor eksternal penyebab konflik antar suporter yang merupakan faktor yang berasal dari luar diri suporter, yaitu wasit yang tidak adil, kondisi pemain, dan kondisi di lapangan...”. Faktor kondisi pemain yang dimaksud merupakan kematangan pemain dalam bermain,

mampu mengontrol emosi dan paham peraturan. Pemain yang tidak dapat mengontrol emosi dan tidak paham tentang aturan bermain dapat menimbulkan kerusuhan akibat dari tindakan anarkisme, seperti bermain dengan kasar sengaja mencederai lawan tanpa melihat aturan bermain. Berikut penelitian Anderson dkk, (2000) tentang cedera yang terjadi pada pemain sepakbola:

Cedera yang diakibatkan kontak fisik dari pemain ke pemain berkisar 31-70,3% baik sepakbola dalam ruangan atau di luar ruangan. Khusus untuk sepakbola dilapangan atau di luar ruangan cedera yang disebabkan kontak fisik antar pemain bervariasi 43- 60,9%. Dari hasil penelitian juga disimpulkan cedera yang terjadi pada pemain 48% akibat *tackling* dari pemain lawan.

Seperti pada saat peneliti mengamati pertandingan di Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo tahun 2019 antara PS Ronggolawe vs Dinasty Keseneng banyak pemain yang melakukan pelanggaran keras berulang kali yang membahayakan seperti melakukan takel dari belakang yang berlebihan dan mengakibatkan kerusuhan padahal wasit sudah memberikan peringatan. Pertandingan lainnya antara PS Tambak Yudho vs PS Gelora beberapa pemain masih memprotes wasit ketika wasit memberlakukan *advantage* sehingga mengakibatkan perseteruan antara wasit dan pemain, kelihatan bahwa para pemain masih kurang menghormati keputusan yang diberikan oleh wasit. Selain itu masih ada beberapa pemain dari tim Liga 1 ASKAB PSSI yang saat bermain masih sering menggunakan perhiasan seperti kalung, gelang, dan memakai pelindung kaki dari kardus aqua yang mana itu tidak diperbolehkan. Hal ini memperlihatkan bahwasanya pemain masih kurang paham tentang aturan permainan sepakbola *LOTG*. Akan tetapi hal tersebut tidak dapat diputuskan jika belum ada penelitian yang lebih mendalam terkait masalah tersebut.

Selain itu tidak berjalannya kompetisi di tahun 2020 akibat dari adanya pandemi *Covid-19* juga menjadikan kurang aktifnya organisasi ASKAB PSSI Wonosobo dalam memberikan informasi tentang perubahan-perubahan peraturan permainan sepakbola *LOTG* terbaru kepada pemain, wasit, pelatih, dan ofisial tim. Kompetisi yang tidak berjalan selama kurang lebih satu tahun juga berdampak pada kualitas pemain dan wasit terhadap pemahaman peraturan sepakbola yang terbaru karena kurangnya pengalaman dalam bertanding dan memimpin pertandingan. Dari kegiatan observasi yang peneliti lakukan terlihat ada banyak permasalahan-permasalahan yang terjadi di persepakbolaan Wonosobo khususnya Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo. Kurangnya rasa menghormati dari pemain, pelatih, ofisial tim, hingga supporter terhadap peraturan permainan maupun keputusan yang dilakukan wasit, kurangnya sosialisai dari pihak ASKAB PSSI Wonosobo terkait peraturan permainan sepakbola (*LOTG*) terbaru yang dikeluarkan *FIFA*. ASKAB PSSI Wonosobo sebagai induk organisasi sepakbola di Wonosobo seharusnya mampu mengendalikan otoritas dan pelaksanaan kompetisi serta memberikan pembinaan terhadap pemain dan wasit tentang nilai-nilai *LOTG* terbaru.

Dengan demikian peneliti sebagai masyarakat Wonosobo merasa prihatin dengan keadaan tersebut dan peduli dengan kemajuan sepakbola Wonosobo. Maka dari itu peneliti mengangkat masalah tersebut untuk menyusun skripsi yang berjudul “Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game 2020/2021*) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurangnya rasa menghormati antar pemain, pelatih, ofisial tim, hingga suporter terhadap peraturan permainan maupun keputusan yang dilakukan wasit
2. Kurangnya sosialisai dari pihak ASKAB PSSI Wonosobo terkait dengan perubahan peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*) terbaru yang dikeluarkan *FIFA* akibat dari tidak berjalannya kompetisi dikarenakan pandemi *Covid-19*
3. Kurangnya pengendalian ASKAB PSSI Wonosobo terhadap perangkat pertandingan dalam mengendalikan pemain, pelatih, ofisial tim, dan suporter agar tidak melakukan tindakan anarkisme.
4. Tidak berjalannya kompetisi di tahun 2020 akibat dari adanya pandemi *Covid-19* yang menjadikan kurangnya pengalaman pemain, dan wasit dalam bertanding dan memimpin pertandingan sehingga ketinggalan dari informasi terkait perkembangan perubahan peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*)
5. Belum diketahui seberapa tinggi tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan *Law Of The Game* tahun 2020/2021 pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo.

### **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari munculnya penafsiran yang berbeda-beda dan pertimbangan aspek-aspek metodologi dilapangan serta keterbatasan peneliti, maka perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah ini diberikan agar ruang lingkup permasalahan lebih jelas. Dalam penelitian ini peneliti hanya akan mengkaji permasalahan tentang tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*) tahun 2020/2021 pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang ada diatas maka perlu adanya penelitian yang dikaji kebenarannya. Oleh sebab itu masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu bagaimana tingkat pemahaman pemain pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo tentang peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*) tahun 2020/2021.

### **E. Tujuan Masalah**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat pemahaman pemain pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*) tahun 2020/2021.

## **F. Manfaat Penelitian**

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

### **1. Bagi Organisasi ASKAB PSSI Wonosobo**

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap organisasi ASKAB PSSI Wonosobo dapat memberikan informasi terkait perkembangan peraturan permainan sepakbola *LOTG* 2020/2021 pada pemain, wasit, tim, dan suporter. Sehingga meminimalisir berkurangnya masalah-masalah yang berupa tindakan anarkisme dari para pemain Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo tahun 2020/2021.

### **2. Bagi Tim peserta Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo**

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap jajaran Tim sepakbola peserta Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo mampu meningkatkan pemahaman tentang peraturan permainan sepakbola *LOTG* tahun 2020/2021 kepada pemain, pelatih, ofisial, dan suporter. Sehingga dapat mengurangi tindakan anarkisme baik di lapangan maupun di luar lapangan saat berlangsungnya kompetisi tersebut.

### **3. Bagi Pemain**

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap para pemain Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo dapat mempelajari dan memahami peraturan permainan sepakbola *LOTG* tahun 2020/2021. Sehingga nilai-nilai dari peraturan permainan sepakbola tersebut dapat diterapkan saat bertanding di lapangan.

#### 4. Bagi Wasit

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap wasit dapat belajar dan mengetahui akan perkembangan perubahan peraturan permainan sepakbola *LOTG* 2020/2021, sehingga pada saat memimpin pertandingan dapat melakukan tugasnya dengan baik dan benar dan meminimalisir kesalahan

#### 5. Bagi Suporter

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap suporter dapat belajar dan paham akan perkembangan peraturan permainan sepakbola *LOTG* tahun 2020/2021, sehingga dapat mendukung tim kebanggannya sesuai dengan aturan

#### 6. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap dapat mendapatkan informasi mengenai tingkat pemahaman para pemain tim peserta Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo tentang *LOTG* tahun 2020/2021.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Pemahaman**

Pemahaman adalah tingkatan kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep situasi serta fakta yang diketahuinya (Ngalim Purwanto, dalam Afif Khoirul 2016). Dalam hal ini tidak hanya secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, mengintepretasikan, menjelaskan, mendemostrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan. Pemahaman sendiri berasal dari kata paham yang memiliki tanggapan, mengerti benar, pandangan, ajaran. Depdiknas, (2007: 811) pemahaman berasal dari kata paham yang artinya mengerti benar dalam suatu hal.

Pemahaman tidak akan bermakna atau terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuknya, sama halnya dengan pengetahuan tidak akan bermakna dalam penerapan apabila dalam penerapannya tidak didukung dengan pemahaman yang baik tentang pengetahuan itu sendiri. Menurut Notoadmojo, (2010:122) menyatakan bahwa tingkat pengetahuan terdiri dari 6 tingkatan tahu (*know*), memahami (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), evaluasi (*evaluation*).

Adapun faktor yang mempengaruhi pengetahuan, menurut Mubarak, (2007: 30) ada tujuh faktor–faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu umur, pendidikan, lingkungan, pekerjaan, sosial ekonomi, informasi yang diperoleh, pengalaman. Hasil belajar pemahaman merupakan tipe belajar yang lebih tinggi dibandingkan tipe belajar pengetahuan. Suke Silversius, (1991: 43-44) menyatakan bahwa:

pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu: 1). menerjemahkan (*translation*), pengertian menerjemahkan disini bukan saja pengalihan (*translation*), arti dari bahasa yang satu kedalam bahasa yang lain, dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model, yaitu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya. Pengalihan konsep yang dirumuskan dengan kata–kata kedalam gambar grafik dapat dimasukkan kedalam kategori menerjemahkan, 2) menginterpretasi (*interpretation*), kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan yaitu kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi, 3) mengekstrapolasi (*extrapolation*), agak lain dari menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya, ini menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi.

Mengajarkan dengan benar bukan merupakan bukti sebuah pemahaman, karena pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan, atau kemampuan menangkap makna arti suatu konsep. Dapat disimpulkan bahwa seseorang bisa dikatakan memahami sesuatu apabila seseorang dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal-hal yang dipelajarinya dengan menggunakan bahasanya sendiri, selain itu juga bisa memberikan sebuah contoh atau dapat mensinergikan apa yang dipelajari dengan permasalahan-permasalahan yang ada disekitar. Dalam dunia persepakbolaan pemahaman seorang pemain sangatlah penting, dalam hal ini pemahaman yang dimaksud yaitu pemahaman pemain sepakbola terhadap

peraturan permainan sepakbola (*LOTG*), dimana pemain memiliki kemampuan untuk mengerti, mengingat dan mengetahui peraturan permainan serta dapat membedakan dan bisa menginterpretasikan peraturan permainan dengan benar, dengan cara mematuhi segala peraturan permainan sepakbola dan tidak salah dalam mengambil keputusan sehingga tidak melanggar aturan saat sedang bertanding.

## **2. Hakikat Sepakbola**

Sepakbola merupakan sebuah permainan olahraga tim yang mana kedua tim saling berlawanan dan masing-masing tim terdiri dari 11 pemain, termasuk penjaga gawang. Menurut Yulifri dan Arsil (2006: 107) permainan sepakbola adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan sebelas orang. Permainan sepakbola dapat dilakukan dengan menggunakan semua bagian tubuh yang mungkin dibutuhkan kecuali tangan, sedangkan untuk penjaga gawang diperbolehkan menggunakan semua anggota tubuh selagi masih berada di daerah kotak penalti. Permainan menggunakan kaki sepenuhnya, tetapi penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangannya di area penalti (Sucipto, 2000: 7).

Tujuan dari masing-masing kesebelasan adalah berusaha untuk memasukan bola ke dalam gawang lawan sebanyak mungkin dan berusaha menggagalkan serangan lawan untuk menjaga dan melindungi agar gawang tidak kemasukan bola (Luxbacher, 2004: 2). Menurut Subagyo Irianto, (2010: 3) sepakbola adalah permainan menendang bola yang dimainkan oleh pemain dari dua tim yang berbeda, dengan tujuan memasukan bola ke gawang lawan

dan mempertahankan gawang sendiri, bukan membiarkan bola masuk. Permainan sepakbola adalah permainan kolektif yang melibatkan banyak unsur seperti fisik, teknis, taktis dan spiritual (Herwin, 2004: 78). Nugraha Andip Cipta, ( 2012: 12 ) menyatakan bahwa tujuan permainan sepakbola untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya yang tentunya harus dilakukan dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

Sesuai dengan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan sepakbola merupakan olahraga permainan tim yang sudah diatur sedemikian rupa dan berlaku untuk semua pertandingan yang telah ditetapkan oleh *FIFA*. Tetapi untuk program bagi usia remaja dan anak sekolah menurut Luxbacher (2012: 2) diperbolehkan untuk memodifikasi mencakup ukuran lapangan, ukuran dan berat bola, ukuran gawang, jumlah pergantian pemain yang dibolehkan, dan durasi permainan. Dengan demikian untuk usia remaja, anak sekolah, usia dini mempunyai permainan sepakbola yang boleh diubah peraturannya sesuai dengan kebutuhan pemain pada usia tersebut.

### **3. Hakikat Peraturan Sepakbola**

Peraturan permainan sepakbola pertama ‘*universal*’ dibuat pada tahun 1863. Peraturan permainan tersebut terjadi di Freemasons Tavern yang dirumuskan oleh 11 sekolah dan klub untuk melahirkan sepakbola modern. Pada tahun 1886 Badan Asosiasi Sepakbola Internasional (*IFAB*) didirikan oleh empat asosiasi sepakbola Inggris (*FA*, *FA* Skotlandia, *FA* Wales, dan *FA* Irlandia) sebagai badan di seluruh dunia yang bertanggung jawab untuk mengembangkan peraturan permainan sepakbola diseluruh dunia. Kemudian pada tahun 1913 *FIFA* bergabung dengan *IFAB*, dan mengeluarkan aturan permainan sepakbola (*LOTG*) tersebut. Peraturan permainan sepakbola (*LOTG*) sendiri selalu memiliki perkembangan perubahan di setiap tahun. Peraturan permainan sepakbola yang digunakan dalam penelitian ini adalah *LOTG* tahun 2020/2021.

#### **a. Peraturan 1 (Lapangan Permainan)**

##### **1) Permukaan lapangan**

Lapangan permainan harus sepenuhnya alami atau, jika aturan kompetisi mengizinkan permukaan bermain yang sepenuhnya buatan kecuali jika peraturan kompetisi mengizinkan kombinasi terpadu dari bahan buatan dan alami (sistem hibrida). Warna permukaan buatan harus hijau. Jika permukaan buatan digunakan dalam pertandingan kompetisi antara tim perwakilan dari asosiasi sepakbola nasional yang berafiliasi dengan *FIFA* atau pertandingan kompetisi klub internasional, permukaan harus memenuhi persyaratan Program Kualitas *FIFA* untuk rumput lapangan

sepakbola atau Standar Pertandingan Internasional, kecuali dispensasi khusus diberikan oleh *IFAB*.

## 2) Penandaan lapangan

Bidang permainan harus berbentuk persegi panjang dan ditandai dengan garis kontinu yang tidak boleh berbahaya, bahan permukaan bermain buatan dapat digunakan untuk menandai lapangan di lapangan alami jika tidak berbahaya. Garis-garis ini milik wilayah yang menjadi batasnya. Hanya garis-garis yang ditunjukkan dalam pasal 1 yang harus ditandai di lapangan permainan. Dimana permukaan buatan digunakan, garis lain diizinkan asalkan warna yang berbeda dan jelas dibedakan dari garis sepakbola. Dua garis batas yang lebih panjang adalah garis tepi. Dua garis yang lebih pendek adalah garis gawang. Lapangan permainan dibagi menjadi dua bagian oleh garis tengah,. Tanda tengah berada di titik tengah garis tengah. Lingkaran dengan jari-jari dari 9,15 m (10 *yard*) ditandai di sekitarnya. Tanda dapat dibuat di luar lapangan permainan 9,15 m (10 *yard*) dari busur sudut disudut kanan ke garis gawang dan garis tepi. Semua garis harus memiliki lebar yang sama, yang tidak boleh lebih dari 12 cm (5 inci). Garis gawang harus memiliki lebar yang sama dengan tiang gawang dan mistar gawang. Pemain yang membuat tanda yang tidak sah di lapangan permainan harus diperingatkan ketika bola keluar permainan untuk perilaku tidak sportif.

### 3) Dimensi atau ukuran lapangan

Garis pinggir harus lebih panjang dari garis gawang, panjang garis samping (panjang lapangan): minimal 90 m (100 yards) maksimal 120 m (130 yards), panjang garis gawang (lebar lapangan): minimal 45 m (50 yards) maksimal 90 m (100 yards)

### 4) Dimensi untuk pertandingan internasional

Panjang garis samping (panjang lapangan): minimal 100 m (110 yards) maksimal 110 m (120 yards), panjang garis gawang (lebar lapangan): minimal 64 m (70 yards) maksimal 75 m (80 yards)

Pengukuran dilakukan dari luar garis karena garis merupakan bagian dari area yang mereka lingkari. Titik penalti diukur dari tengah sampai tepi belakang dari garis gawang.



Gambar 1. lapangan sepakbola beserta ukurannya

Sumber : *Law Of The Game 2020/202* <https://www.pssi.org/about/knowledge-center/regulasi>

5) Area gawang

Dua garis ditarik pada sudut kanan ke garis gawang, 5,5 m (6 *yard*) dari dalam setiap tiang gawang. Garis-garis ini meluas ke lapangan permainan sejauh 5,5 m (6 *yard*) dan dihubungkan oleh garis yang ditarik sejajar dengan garis gawang.

6) Area penalti

Dua garis ditarik di sudut kanan ke garis gawang, 16,5 m (18 *yard*) dari dalam setiap tiang gawang. Garis-garis ini meluas ke lapangan permainan sejauh 16,5 m (18 *yard*) dan dihubungkan oleh garis yang ditarik sejajar dengan garis gawang. Titik penalti dibuat 11 m (12 *yard*) dari titik tengah antara gawang. Busur lingkaran dengan radius 9,15 m (10 *yard*) dari pusat setiap tanda penalti ditarik di luar area penalti.

7) Area sudut

Luas sudut ditentukan oleh seperempat lingkaran dengan radius 1 m (1 *yard*) dari setiap tiang bendera sudut yang ditarik di dalam lapangan permainan.

8) Tiang bendera

Tiang bendera, setidaknya setinggi 1,5 m (5 kaki), dengan bagian atas yang tidak runcing dan bendera ditempatkan di setiap sudut. Tiang bendera dapat ditempatkan di setiap ujung garis tengah, minimal 1 m (1 *yard*) di luar garis batas.

#### 9) Area teknis

Area teknis berkaitan dengan pertandingan yang dimainkan di stadion. Area teknis hanya boleh diperpanjang 1 m (1 *yard*) di kedua sisi area duduk yang ditentukan hingga jarak 1 m (1 *yard*) dari garis samping, tanda harus digunakan untuk menentukan area, jumlah orang yang diizinkan untuk menempati area teknis ditentukan oleh aturan kompetisi, penghuni area teknis harus diidentifikasi sesuai dengan aturan kompetisi, harus berperilaku sesuai aturan, harus tetap dalam batasannya kecuali dalam keadaan khusus untuk seorang fisioterapis/dokter dengan izin wasit untuk menilai pemain yang cedera, hanya satu orang yang berwenang menyampaikan instruksi taktis.

#### 10) Gawang

Gawang ditempatkan di tengah setiap garis gawang. Gawang terdiri dari dua tiang vertikal yang berjarak sama dari tiang bendera sudut dan dihubungkan di bagian atas oleh mistar horisontal. Tiang gawang dan mistar gawang dibuat dari bahan yang disetujui dan tidak berbahaya. Jarak antara bagian dalam tiang 7,32 m (8 *yard*) dan jarak dari tepi bawah mistar gawang ke tanah 2,44 m (8 kaki). Tiang gawang dan mistar gawang harus berwarna putih dan memiliki lebar yang sama dan kedalaman tidak boleh melebihi 12 cm (5 inci). Jika mistar gawang bergeser atau patah permainan dihentikan sampai diperbaiki, permainan dimulai dengan *dropped ball*. Jaring dipasang dengan baik dan tidak mengganggu penjaga gawang.

#### 11) Teknologi garis gawang *GLT* (*Goal Line Technology*)

Sistem *GLT* dapat digunakan untuk memverifikasi apakah gol telah dicetak untuk mendukung keputusan wasit. Jika *GLT* digunakan, modifikasi pada kerangka gol dapat diizinkan di sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan dalam Program Kualitas *FIFA* untuk *GLT* dan dengan Peraturan Permainan. Penggunaan *GLT* harus diatur dalam aturan kompetisi. Persyaratan dan spesifikasi *GLT*, penggunaan *GLT* dalam pertandingan kompetisi harus berstandar Pro Kualitas *FIFA*, Kualitas *FIFA*, dan *IMS - STANDAR PERTANDINGAN INTERNASIONAL*.

#### 12) Iklan Komersial

Tidak ada bentuk iklan komersial baik nyata atau virtual yang diizinkan dilapangan permainan, area tinjauan wasit *RRA* (*Referee Review Area*), atau di lapangan dalam jarak 1 m (1 *yard*) dari garis batas. Iklan tidak diizinkan di gawang, jaring, tiang bendera, iklan setidaknya harus 1 m (1 *yard*) dari garis samping, jarak yang sama dari garis gawang sebagai kedalaman gawang, 1 m (1 *yard*) dari jaring gawang

#### 13) Logo dan Emblem

Reproduksi baik nyata atau virtual, dari logo atau lambang perwakilan *FIFA*, konfederasi, asosiasi sepakbola nasional, kompetisi, klub atau badan lain dilarang di lapangan permainan, jaring gawang dan tiang bendera selama waktu bermain. Diizinkan jika di tiang bendera sudut.

#### 14) Video asisten wasit VAR (*Video Assistant Referee*)

Dalam pertandingan yang menggunakan VAR harus ada ruang operasi video VOR (*Video Operation Room*) dan setidaknya satu area review wasit (RRA). VOR adalah tempat video asisten wasit (VAR), asisten VAR (AVAR) dan RO (*Replay Operator*). Seorang pemain, pemain pengganti, atau official tim yang memasuki VOR akan dikeluarkan. Area review wasit (RRA) Dalam pertandingan yang menggunakan VAR setidaknya harus ada satu RRA di mana wasit melakukan review lapangan OFR (*On Field Review*). RRA harus di lokasi yang terlihat di luar lapangan permainan, dan ditandai dengan jelas. Seorang pemain, pemain pengganti, pemain yang diganti atau official tim yang masuk ke RRA akan diperingatkan.

## b. Peraturan 2 (Aturan Bola)

### 1) Kualitas dan ukuran

Semua bola harus bulat, terbuat dari bahan yang sesuai, dengan keliling antara 68 cm (27 inci) dan 70 cm (28 inci), berat antara 410 g (14 oz) dan 450 g (16 oz) di awal pertandingan, tekanan sama dengan 0,6–1,1 atmosfer (600 –1,100 g/cm<sup>2</sup>) di permukaan laut (8,5 lbs/sq in – 15,6 lbs/sq in)



Gambar 2. Bola standar yang digunakan diliga Indonesia, *Uefa Champions League*, dan *English Premiere League*.

Sumber: Google <https://sportaways.com/bola-sepak-speks-illuzion-ii-mada-fb-match-ball-FIFA-approved-white-cyan-pink.html>

Semua bola yang digunakan dalam pertandingan yang dimainkan dalam kompetisi resmi diselenggarakan di bawah naungan *FIFA* atau konfederasi harus menanggung salah satu dari *FIFA Quality Pro*, *FIFA Quality*, dan *IMS (International Match Standard)*. Setiap tanda menunjukkan bahwa bola telah diuji secara resmi dan memenuhi persyaratan teknis khusus untuk tanda tersebut yang merupakan tambahan dari spesifikasi minimum yang ditetapkan dalam peraturan nomor 2 dan harus disetujui oleh *IFAB*. Kompetisi nasional mungkin mengharuskan penggunaan bola yang memuat salah satu dari tanda tersebut. Tidak ada bentuk iklan komersial yang diperbolehkan pada bola, kecuali

logo/lambang pertandingan, penyelenggara kompetisi dan merek dagang produsen resmi.

## 2) Penggantian bola yang rusak

Jika bola rusak maka pemutaran dihentikan dan dimulai kembali dengan menjatuhkan bola pengganti ke tempat bola semula. Jika bola rusak pada saat *kick-off*, tendangan gawang, tendangan sudut, tendangan bebas, tendangan penalti atau lemparan ke dalam, pertandingan dimulai kembali. Jika bola menjadi rusak selama tendangan penalti atau dari tendangan penalti saat bergerak maju dan sebelum menyentuh pemain, mistar gawang atau tiang gawang, maka tendangan penalti dilakukan kembali. Bola tidak boleh diganti selama pertandingan tanpa izin wasit.

### c. Aturan 3 (Jumlah Pemain)

#### 1) Jumlah pemain

Pertandingan dimainkan oleh dua tim, masing-masing dengan maksimal sebelas pemain, dan harus ada yang menjadi penjaga gawang. Pertandingan tidak dapat dimulai atau dilanjutkan jika salah satu tim kurang dari tujuh pemain. Jika sebuah tim memiliki kurang dari tujuh pemain karena satu atau lebih pemain sengaja meninggalkan lapangan permainan, wasit tidak wajib menghentikan permainan dan kesempatan dapat dimainkan, tetapi pertandingan tidak boleh dilanjutkan setelah bola keluar dari permainan jika tim tidak memiliki jumlah minimal tujuh pemain. peraturan kompetisi harus menentukan beberapa orang pemain pengganti yang boleh atau dinominasikan saat pertandingan.

## 2) Jumlah pergantian pemain

Dalam kompetisi resmi jumlah pemain pengganti, maksimal lima, yang dapat digunakan dalam setiap pertandingan yang dimainkan dalam kompetisi resmi ditentukan oleh *FIFA*, konfederasi atau asosiasi sepakbola nasional kecuali kompetisi yang melibatkan tim atau klub pertama di divisi teratas atau tim internasional senior 'A', di mana maksimal adalah tiga pemain pengganti. Aturan kompetisi harus menyatakan berapa banyak pengganti yang dapat disebutkan, dari tiga hingga maksimal dua belas, dan apakah satu pemain pengganti tambahan dapat digunakan saat pertandingan memasuki babak tambahan waktu.

## 3) Pemain pengganti kembali

Penggunaan pergantian kembali hanya diizinkan pada pemuda, veteran, orang berkebutuhan khusus dan sepakbola akar rumput, tunduk pada kesepakatan asosiasi sepakbola nasional, konfederasi atau *FIFA*

## 4) Prosedur Pergantian

Nama-nama pemain pengganti harus diberikan kepada wasit sebelum pertandingan dimulai. Setiap pengganti yang tidak disebutkan namanya tidak diperbolehkan. Untuk mengganti pemain dengan pemain pengganti, berikut harus diperhatikan:

- a. Wasit harus diberitahu sebelum pergantian pemain dilakukan
- b. Pemain yang diganti menerima izin wasit untuk meninggalkan lapangan permainan, kecuali sudah keluar lapangan, dan harus pergi dengan titik terdekat di garis batas kecuali jika wasit menunjukkan

bahwa pemain dapat pergi langsung digaris tengah atau titik lain (misalnya untuk keselamatan/keamanan atau cedera)

- c. Harus segera pergi ke area teknis atau ruang ganti dan tidak mengambil bagian lebih lanjut dalam pertandingan, kecuali jika penggantian kembali diizinkan
  - d. Jika pemain yang akan diganti menolak untuk pergi, permainan dilanjutkan.
  - e. Pemain pengganti hanya masuk selama penghentian permainan, berada digaris tengah, masuk setelah pemain yang diganti keluar, dan setelah menerima sinyal dari wasit.
- 5) Mengganti penjaga gawang

Setiap pemain dapat bertukar tempat dengan penjaga gawang jika wasit diberitahu sebelum perubahan dilakukan, perubahan dilakukan selama penghentian dalam permainan

6) Pelanggaran dan sanksi

Jika pemain pengganti memulai pertandingan dan wasit tidak diberitahu tentang perubahan ini, maka wasit mengizinkan pemain pengganti yang disebutkan untuk melanjutkan permainan, tidak ada sanksi pendisiplinan terhadap pemain pengganti yang ditunjuk, pemain yang ditunjuk menjadi starter bisa menjadi pemain pengganti, jumlah pergantian pemain tidak dikurangi, wasit melaporkan kejadian tersebut ke pihak yang berwenang

Jika pergantian dilakukan selama jeda paruh waktu atau sebelum perpanjangan waktu, prosedur harus diselesaikan sebelum pertandingan dimulai kembali. Jika seorang pemain bertukar tempat dengan penjaga gawang tanpa izin wasit, maka wasit memungkinkan permainan dilanjutkan, memperingatkan kedua pemain setelah bola keluar dari permainan. Untuk pelanggaran lainnya para pemain diperingatkan, permainan dimulai kembali dengan tendangan bebas tidak langsung dari posisi bola ketika permainan dihentikan.

7) Pemain dan pemain pengganti dikeluarkan

Seorang pemain dapat dikeluarkan jika sebelum penyerahan daftar tim tidak disebutkan namanya pada daftar tim dalam kapasitas apapun, setelah disebutkan dalam daftar tim dan sebelum *kick-off* dapat digantikan oleh pemain pengganti yang ditunjuk, setelah *kick-off* tidak dapat diganti.

8) Orang lainnya di lapangan permainan

Pelatih dan ofisial lainnya yang disebutkan dalam daftar tim adalah ofisial tim. Siapa pun yang tidak disebutkan dalam daftar tim adalah pihak luar. Jika seorang ofisial tim, pemain pengganti, atau pemain yang diusir atau agen luar memasuki lapangan permainan, maka wasit harus menghentikan permainan jika ada gangguan pada permainan, meminta orang tersebut meninggalkan lapangan ketika permainan berhenti, mengambil tindakan hukuman yang sesuai.

Jika permainan dihentikan dan gangguan dilakukan oleh ofisial tim, pemain pengganti, atau pemain yang dikeluarkan, permainan dimulai

kembali dengan tendangan bebas langsung atau tendangan penalti, atau dimulai kembali dengan bola yang dijatuhkan. Dalam semua kasus, wasit harus mengeluarkan orang tambahan dari lapangan bermain. Jika orang tambahan masih berada di lapangan, wasit harus menghentikan permainan, meminta orang tambahan untuk keluar, mulai kembali dengan bola yang dijatuhkan atau tendangan bebas yang sesuai, dan wasit harus melaporkan kejadian tersebut kepada pihak yang berwenang.

#### **d. Peraturan 4 (Perlengkapan Pemain)**

##### 1) Keamanan

Pemain tidak boleh menggunakan perlengkapan atau memakai sesuatu yang berbahaya. Semua barang perhiasan (kalung, cincin, gelang, anting-anting, gelang kulit, karet gelang, dan lainnya.) dilarang dan harus dilepas. Menggunakan selotip untuk menutupi perhiasan tidak diperbolehkan. Pemain harus diperiksa sebelum pertandingan dimulai dan pemain pengganti sebelum mereka memasuki lapangan permainan. Jika seorang pemain memakai atau menggunakan peralatan atau perhiasan berbahaya tanpa izin, wasit harus memerintahkan pemain untuk melepaskan barang tersebut. Seorang pemain yang menolak untuk mematuhi aturan tersebut harus diperingatkan (kartu kuning).

##### 2) Perlengkapan wajib

Perlengkapan wajib pemain terdiri dari barang terpisah seperti jersey berlengan, celana pendek, kaus kaki selotip atau bahan apapun yang digunakan atau dipakai secara eksternal harus sama warnanya dengan

bagian dari kaos kaki yang digunakan, *shinguards* ini harus terbuat dari bahan yang cocok untuk memberikan perlindungan yang layak dan ditutupi oleh kaos kaki, alas kaki.



Gambar 3. perlengkapan pemain sepakbola, serta *ETPS*.

Sumber: *FIFA* <https://www.FIFA.com/technical/football-technology/standards/epts> *Sportycious* <https://sportycious.com/football-equipments-959355>

Penjaga gawang boleh memakai celana olahraga, Seorang pemain yang alas kaki atau pelindung tulang keringnya hilang secara tidak sengaja harus menggantinya sesegera mungkin, jika sebelum melakukannya pemain memainkan bola atau mencetak gol, golnya dianggap sah.

### 3) Warna

Kedua tim harus memakai warna yang membedakan satu sama lain dan resmi pertandingan, setiap penjaga gawang harus memakai warna yang membedakan satu sama lain antar pemain, pemain lawan, dan resmi pertandingan, jika kedua jersey penjaga gawang berwarna sama dan tidak ada baju yang lain wasit tetap mengizinkan pertandingan dimainkan, pakaian dalam harus satu warna yang sewarna dengan warna utama lengan baju, celana dalam atau celana ketat harus berwarna sama dengan warna

utama celana pendek atau bagian bawah celana pendek, pemain dari tim yang sama harus memakai warna yang sama.

#### 4) Perlengkapan lainnya

Alat pelindung diri yang tidak berbahaya, misalnya tutup kepala, masker wajah, pelindung lutut dan lengan yang terbuat dari bahan empuk yang lembut dan ringan diperbolehkan seperti topi penjaga gawang dan kacamata olahraga. Penutup kepala, di mana penutup kepala (tidak termasuk topi penjaga gawang) yang dipakai harus berwarna hitam atau warna utama yang sama dengan kaos (asalkan pemain dari tim yang sama memakai warna yang sama), sesuai dengan penampilan perlengkapan pemain profesional.

Komunikasi elektronik, pemain (termasuk pemain pengganti dan pemain yang diusir) tidak diizinkan untuk memakai atau menggunakan segala bentuk peralatan elektronik atau komunikasi, kecuali jika *EPTS* (*Electronic Performance and Tracking System*) diperbolehkan. Penggunaan segala bentuk elektronik komunikasi oleh ofisial tim diizinkan jika berhubungan langsung dengan kesejahteraan pemain atau keamanan atau untuk alasan taktis atau pelatihan tetapi hanya kecil, bergerak, bias digenggam (*mis, mikrofon, headphone, penutup telinga, smartphone, smartwatch, tablet, laptop*) diperbolehkan digunakan. Seorang ofisial tim yang menggunakan peralatan yang tidak sah atau yang berperilaku tidak pantas akibat penggunaan peralatan elektronik atau komunikasi akan dikeluarkan dari area teknis.

5) Slogan, pernyataan, gambar, dan iklan

Perlengkapan tidak boleh memiliki slogan, pernyataan politik, agama atau pribadi atau gambar. Pemain tidak boleh menggunakan pakaian dalam yang menunjukkan politik, agama, slogan pribadi, pernyataan atau gambar, atau iklan selain dari logo pabrikan. Untuk pelanggaran apapun, baik pemain atau tim akan dikenai sanksi oleh penyelenggara kompetisi, asosiasi sepakbola nasional atau oleh *FIFA*.

Prinsip yang harus digunakan:

- a) Hukum 4 berlaku untuk semua perlengkapan (termasuk pakaian) yang dikenakan oleh pemain, pemain pengganti, juga berlaku untuk semua tim resmi di bidang teknis
- b) Yang diizinkan nomor pemain, nama, lambang/logo tim, slogan/lambang inisiatif mempromosikan permainan sepakbola, rasa hormat dan integritas serta setiap iklan diizinkan oleh peraturan kompetisi atau asosiasi sepakbola nasional, konfederasi atau peraturan *FIFA*, fakta pertandingan seperti tim, tanggal, kompetisi, tempat
- c) Slogan, pernyataan, atau gambar yang diizinkan harus dibatasi pada bagian depan baju dan ban lengan
- d) Dalam beberapa kasus, slogan, pernyataan, atau gambar mungkin hanya muncul di ban kapten.

Aturan kompetisi mungkin berisi batasan-batasan lebih lanjut, khususnya sehubungan dengan ukuran, jumlah dan posisi slogan, pernyataan yang diizinkan dan gambar. Direkomendasikan agar

perselisihan yang berkaitan dengan slogan, pernyataan atau gambar diselesaikan sebelum pertandingan/kompetisi berlangsung.

6) Pelanggaran dan sanksi

Untuk setiap pelanggaran, permainan tidak perlu dihentikan dan pemain diinstruksikan oleh wasit untuk meninggalkan lapangan permainan untuk memperbaiki perlengkapan, keluar saat permainan berhenti, kecuali perlengkapan sudah diperbaiki. Seorang pemain meninggalkan permainan harus memeriksa perlengkapan sebelum diizinkan masuk kembali, hanya masuk kembali dengan izin wasit, seorang pemain yang masuk tanpa izin harus diperingatkan, dan jika permainannya dihentikan untuk mengeluarkan peringatan, tendangan bebas tidak langsung diberikan dari posisi bola ketika permainan dihentikan.

**e. Peraturan 5 (Ketentuan Wasit)**

1) Wewenang wasit

Setiap pertandingan dikendalikan oleh seorang wasit yang memiliki wewenang penuh untuk menegakkan peraturan permainan berkaitan dengan pertandingan.

2) Keputusan wasit

Keputusan akan dibuat sebaik mungkin sesuai kemampuan wasit dan peraturan permainan dan akan didasarkan pada pendapat wasit, yang memiliki keleluasaan untuk mengambil tindakan yang tepat dalam kerangka kerja peraturan permainan. Keputusan wasit berhubungan dengan permainan harus selalu dihormati. Wasit tidak boleh mengubah keputusan

untuk memulai kembali keputusan karena menyadari bahwa itu tidak benar atau atas saran ofisial pertandingan lain jika permainan telah dimulai kembali. Namun, jika di akhir babak, wasit meninggalkan lapangan permainan untuk pergi ke area *review* wasit (*RRA*) atau menginstruksikan para pemain untuk kembali ke lapangan permainan, ini tidak bias mencegah wasit mengubah keputusan untuk kejadian yang terjadi sebelum akhir babak. Kecuali sebagaimana diuraikan dalam peraturan *LOTG* 12 dan 3 dan protokol *VAR*, sanksi disiplin hanya dapat dikeluarkan setelah permainan dimulai kembali jika ofisial pertandingan lain telah diidentifikasi dan berusaha untuk mengkomunikasikan pelanggaran kepada wasit sebelum permainan dimulai.

### 3) Wewenang dan Tugas

Menegakkan hukum permainan, mengontrol pertandingan bekerja sama dengan ofisial pertandingan lainnya, bertindak sebagai pencatat waktu, mencatat pertandingan dan memberikan laporan kepada pihak yang berwenang, termasuk informasi tentang tindakan disipliner dan insiden lain yang terjadi sebelum, selama atau setelah pertandingan, dan mengawasi dan atau menunjukkan dimulainya kembali permainan

### 4) Keuntungan atau *Advantage*

Memungkinkan permainan tetap berlanjut ketika terjadi pelanggaran dan tim yang tidak melakukan pelanggaran akan mendapatkan keuntungan dari *advantage*, dan menghukum pelanggaran jika kesempatan diantisipasi keuntungan tidak terjadi pada saat itu atau dalam beberapa detik.

5) Tindakan disiplin

- a) Menghukum pelanggaran yang lebih serius, dalam hal sanksi, *restart*, benturan fisik dan dampak taktis, ketika lebih dari satu pelanggaran terjadi pada waktu yang sama
- b) Mengambil tindakan disipliner terhadap pemain yang bersalah atas pelanggaran yang dapat diperingatkan dan dikeluarkan
- c) Memiliki wewenang untuk mengambil tindakan pendisiplinan dari memasuki lapangan permainan untuk pemeriksaan sebelum pertandingan sampai meninggalkan lapangan permainan setelah pertandingan berakhir (termasuk tendangan dari titik penalti).
- d) Memiliki wewenang untuk memberikan kartu kuning atau merah, dan jika aturan kompetisi mengizinkan, memberhentikan pemain sementara waktu
- e) Mengambil tindakan terhadap ofisial tim yang gagal bertindak secara bertanggung jawab dan wasit memperingatkan atau memberikan kartu kuning untuk peringatan atau kartu merah untuk pengusiran dari lapangan permainan dan sekitarnya, termasuk bidang teknis. Ofisial tim medis yang melakukan pelanggaran pengusiran dapat tetap tinggal dan bertugas jika tim tersebut tidak memiliki tenaga medis lainnya yang tersedia.
- f) Bertindak atas saran ofisial pertandingan lainnya mengenai insiden yang wasit belum melihat.

7) Cedera

- a) Melanjutkan permainan berlanjut sampai bola keluar dari permainan jika pemain hanya mengalami cedera ringan

- b) Menghentikan permainan jika pemain mengalami cedera serius dan memastikan bahwa pemain dikeluarkan dari lapangan permainan. Pemain cedera yang tidak dirawat dilapangan permainan hanya dapat masuk lapangan setelah permainan dimulai kembali.
- c) Memastikan bahwa setiap pemain yang berdarah meninggalkan lapangan permainan. Pemain mungkin hanya masuk kembali saat menerima sinyal dari wasit, dan pendarahan telah berhenti
- d) Jika wasit telah mengizinkan tim medis dan pembawa tandu untuk masuk lapangan permainan pemain harus pergi dengan tandu atau berjalan kaki. Seorang pemain yang tidak mematuhi harus diperingatkan untuk perilaku tidak sportif
- e) Jika wasit telah memberi wewenang kepada tim medis atau pembawa tandu untuk memeriksa pemain, pemain harus segera meninggalkan lapangan dengan tandu atau berjalan, pemain yang tidak mematuhi, harus diberi peringatan kartu kuning
- f) Jika permainan belum dihentikan karena alasan lain, atau jika cedera yang diderita seorang pemain bukan hasil pelanggaran, permainan dimulai kembali dengan bola yang dijatuhkan

8) Gangguan dari luar

Menghentikan, menangguhkan, atau meninggalkan pertandingan karena pelanggaran atau karena gangguan dari luar, jika:

- a) Lampu sorot tidak memadai, sebuah benda yang dilemparkan oleh seorang penonton, wasit dapat mengizinkan pertandingan untuk melanjutkan atau menghentikan tergantung pada tingkat keparahan insiden
  - b) Penonton meniup peluit yang mengganggu permainan, permainan dihentikan dan memulai kembali dengan bola yang dijatuhkan
  - c) Bola tambahan, benda atau binatang lain memasuki lapangan permainan selama pertandingan, maka wasit harus hentikan permainan dan mulai ulang dengan bola yang dijatuhkan.
- 9) Asisten wasit video *VAR (Video Assistant Referee)*

Penggunaan *VAR* hanya diperbolehkan dimana pertandingan penyelenggara kompetisi telah memenuhi semua protokol *VAR* dan persyaratan implementasi (sebagaimana diatur dalam buku pegangan *VAR*) dan telah menerima secara tertulis izin dari *The IFAB* dan *FIFA*. Wasit hanya dapat dibantu oleh (*VAR*) pada saat pertandingan berlangsung dari kesalahan yang jelas dan nyata atau insiden serius yang terlewatkan terkait dengan gol atau bukan gol, penalti atau bukan penalti, kartu merah langsung (bukan peringatan kedua), kesalahan identitas saat wasit memperingatkan atau mengeluarkan pemain dari tim yang melanggar. Bantuan dari *VAR* akan berhubungan dengan penggunaan tayang ulang dari kejadian. Wasit akan membuat keputusan akhir yang mungkin hanya berdasarkan informasi dari *VAR* atau wasit yang meninjau memutar ulang rekaman secara langsung (*review* dilapangan).

#### 10) Perlengkapan wasit

Perlengkapan wajib wasit yang harus dilengkapi adalah peluit, jam tangan, kartu merah dan kuning, *notebook* (atau cara lain untuk mencatat pertandingan).



Gambar 4. Wasit dengan kelengkapan alatnya seperti peluit, kartu, jam/*stopwatch*, *headset*, dan lainnya.

Sumber: Talksport <https://talksport.com/football/efl/527337/which-football-teams-premier-league-referee-support-leeds-united-newcastle-united-aston-villa/>

Peralatan lainnya wasit dapat diizinkan untuk menggunakan peralatan untuk berkomunikasi dengan ofisial pertandingan seperti *headset*, *EPTS* atau peralatan pemantau kebugaran lainnya. Wasit dan ofisial pertandingan di lapangan lainnya dilarang mengenakan perhiasan atau peralatan elektronik lainnya, termasuk kamera.

#### f. Peraturan 6 (Asisten Wasit)

Ofisial pertandingan lainnya (dua asisten wasit, ofisial keempat, dua tambahan asisten wasit, asisten wasit cadangan, *VAR* dan setidaknya satu asisten *VAR* (*AVAR*)) dapat ditunjuk untuk pertandingan. Mereka akan membantu wasit dalam mengontrol pertandingan sesuai dengan hukum pertandingan tetapi keputusan akhir akan selalu diambil oleh wasit. Wasit,

asisten wasit, ofisial keempat, asisten wasit tambahan dan asisten wasit cadangan adalah ofisial pertandingan di lapangan. VAR dan AVAR adalah ofisial pertandingan video dan membantu wasit sesuai dengan protokol VAR sebagaimana ditentukan oleh IFAB.

Ofisial pertandingan beroperasi di bawah arahan wasit. Membantu wasit tentang pelanggaran ketika mereka memiliki pandangan yang lebih jelas daripada wasit dan mereka harus menyerahkan laporan kepada pihak yang berwenang atas setiap masalah serius pelanggaran atau insiden lain yang terjadi di luar pandangan wasit dan ofisial pertandingan lainnya. Mereka harus memberi tahu wasit dan pertandingan lainnya pejabat dari setiap laporan yang dibuat. Ofisial pertandingan di lapangan membantu wasit dengan memeriksa lapangan permainan, bola dan peralatan pemain dan memelihara catatan waktu, gol, pelanggaran, dan lainnya.

1) Asisten wasit

- a) Mengawasi seluruh bola yang meninggalkan lapangan permainan dan tim mana yang berhak mendapatkan tendangan sudut, tendangan gawang atau lemparan ke dalam
- b) Menentukan dimana pemain dalam posisi *offside* dapat dihukum
- c) Memberi tahu wasit, dan memantau prosedur saat pergantian pemain
- d) Mengawasi proses tendangan penalti, penjaga gawang keluar dari garis gawang sebelum bola ditendang ,dan jika bola melewati garis, jika asisten wasit tambahan telah ditunjuk asisten wasit mengambil posisi sesuai dengan titik penalti

## 2) Oficial Keempat

Bantuan ofisial keempat meliputi mengawasi prosedur penggantian, memeriksa perlengkapan pemain atau pemain pengganti, masuknya kembali pemain setelah mendapat sinyal persetujuan dari wasit, mengawasi bola pengganti, menunjukkan jumlah minimal waktu tambahan yang dimainkan wasit pada setiap akhir babak (termasuk waktu tambahan), memberi tahu wasit tentang perilaku yang tidak bertanggung jawab oleh setiap penghuni area teknis manapun.

## 3) Asisten Wasit Tambahan

Asisten wasit tambahan dapat menunjukkan ketika seluruh bola melewati garis gawang, termasuk saat sebuah gol dicetak, menunjukkan tim mana yang berhak mendapatkan tendangan sudut atau tendangan gawang, menunjukkan apakah, pada saat adu penalti, penjaga gawang bergerak keluar dari garis gawang sebelum bola ditendang dan jika bola melewati garis

## 4) Cadangan asisten wasit

Satu-satunya tugas asisten wasit cadangan adalah mengganti asisten wasit atau ofisial keempat yang tidak dapat melanjutkan.

## 5) Oficial pertandingan video

Asisten wasit video (*VAR*) adalah ofisial pertandingan yang dapat membantu wasit untuk membuat keputusan menggunakan rekaman ulang hanya untuk kesalahan yang jelas atau insiden serius yang terlewatkan.

Asisten dari asisten wasit video (*AVAR*) adalah ofisial pertandingan yang membantu *VAR* terutama oleh:

- a) Menonton rekaman televisi saat *VAR* sibuk dengan pemeriksaan atau sebuah *review*
- b) Mencatat insiden terkait *VAR* dan masalah komunikasi atau teknologi
- c) Membantu komunikasi *VAR* dengan wasit
- d) Mencata waktu yang hilang saat pertandingan ditunda untuk pemeriksaan atau *review*
- e) Menyampaikan informasi tentang keputusan terkait *VAR* kepada pihak terkait

**g. Peraturan 7 (Durasi Pertandingan)**

1) Periode bermain

Pertandingan berlangsung selama dua babak yang sama selama 45 menit, yang hanya dapat dikurangi jika disepakati antara wasit dan kedua tim sebelum dimulainya pertandingan dan sesuai dengan aturan kompetisi.

2) Interval paruh waktu

Pemain berhak atas jeda pada babak pertama, tidak lebih dari 15 menit, istirahat minum sejenak (yang tidak boleh lebih dari satu menit) diperbolehkan di jeda paruh waktu pada tambahan waktu. Aturan kompetisi harus menyatakan durasi interval paruh waktu dan itu hanya dapat diubah dengan izin wasit.

3) Tambahan untuk waktu yang hilang

Tambahan dilakukan oleh wasit di setiap babak untuk semua waktu yang hilang di babak itu dari mulai pergantian, perawtan atau pemindahan pemain yang cedera, membuang-buang waktu, sanksi disiplin, penghentian medis yang diizinkan oleh peraturan kompetisi, penundaan terkait pemeriksaan dan *review VAR*, penyebab lain, termasuk penundaan yang signifikan untuk memulai kembali pertandingan (misalnya selebrasi gol).

Ofisial keempat menunjukkan waktu tambahan minimal yang ditentukan oleh wasit diakhir menit setiap babak. Waktu tambahan dapat ditambah oleh wasit tetapi tidak dapat dikurangi.

4) Tendangan penalti

Jika tendangan penalti harus dilakukan atau diulang, waktu diperpanjang sampai tendangan penalti selesai.

5) Pertandingan terbengkalai

Pertandingan yang ditinggalkan akan diputar ulang kecuali peraturan kompetisi atau penyelenggara menentukan sebaliknya.

**h. Peraturan 8 (Memulai dan Memulai Kembali Permainan)**

*Kick-off* dimulai kedua babak dari pertandingan, kedua babak perpanjangan waktu dan dimulainya kembali pertandingan setelah gol tercipta. Tendangan bebas (langsung atau tidak langsung), tendangan penalti, lemparan ke dalam, tendangan gawang dan tendangan sudut adalah waktu memulai kembali permainan lainnya (pada peraturan *LOTG 13* dan

17), bola yang dijatuhkan adalah dimulainya pertandingan kembali ketika wasit menghentikan pertandingan.

1) *Kick-off*

Aturan *kick off* yaitu tim yang memenangkan lemparan koin memutuskan tujuan mana yang akan diserang babak pertama atau untuk melakukan *kick-off*, tim yang memutuskan gol mana yang akan diserang di babak pertama melakukan *kick-off* untuk memulai babak kedua, untuk babak kedua, tim berganti tempat dan menyerang tujuan yang berlawanan, setelah tim mencetak gol, *kick-off* dilakukan oleh lawan mereka.

Prosedur untuk setiap *kick-off* yaitu semua pemain, kecuali pemain yang melakukan *kick-off*, harus berada di setengah lapangan mereka sendiri bidang permainan, lawan dari tim yang melakukan *kick-off* harus setidaknya 9,15 m (10 yards) dari bola sampai dalam permainan, bola harus diam ditanda tengah, wasit memberi isyarat, bola dalam permainan ketika ditendang dan bergerak dengan jelas, sebuah gol dapat dicetak secara langsung terhadap lawan sejak *kick-off*; jika bola langsung masuk ke gawang penendang, tendangan sudut diberikan kepada lawan. Jika pemain yang melakukan *kick-off* menyentuh bola lagi sebelum disentuh pemain lain, maka tendangan bebas tidak langsung diberikan, atau untuk pelanggaran *handball*, tendangan bebas langsung diberikan. Jika terjadi pelanggaran prosedur *kick-off* lainnya, *kick-off* diulang.

## 2) Bola yang dijatuhkan

Prosedur bola yang dijatuhkan untuk penjaga gawang tim yang bertahan di area penaltinya jika, saat permainan dihentikan bola berada di area penalti atau, sentuhan terakhir bola berada di area penalty, dalam semua kasus lain, wasit menjatuhkan bola untuk satu pemain dari tim yang terakhir menyentuh bola pada posisi terakhir menyentuh pemain, semua pemain lain dari kedua tim harus berada setidaknya 4 m (4,5 yards) dari bola sampai dalam permainan, bola dalam permainan ketika menyentuh tanah.

### i. Peraturan 9 (Bola didalam dan diluar permainan)

Bola keluar dari permainan, bola keluar dari permainan ketika telah seluruhnya melewati garis gawang atau garis sentuh di tanah atau di udara, permainan telah dihentikan oleh wasit, menyentuh wasit pertandingan bola tetap berada di lapangan permainan dan tim memulai serangan yang menjanjikan atau bola langsung masuk ke gawang atau tim yang menguasai bola berubah. Dalam semua kasus ini, permainan di mulai kembali dengan bola yang dijatuhkan.

Bola dalam permainan, bola dalam permainan pada semua waktu lainnya ketika menyentuh wasit pertandingan dan ketika itu memantul dari tiang gawang, mistar gawang atau tiang bendera sudut dan tetap berada di lapangan bermain.

**j. Peraturan 10 (Mencetak Gol Menentukan Hasil Pertandingan)**

1) Gol dicetak

Gol dicetak ketika seluruh bola melewati garis gawang, antara tiang gawang dan di bawah mistar gawang, asalkan tidak ada pelanggaran dilakukan oleh tim yang mencetak gol.

2) Tim pemenang

Tim yang mencetak lebih banyak gol adalah pemenangnya. Jika kedua tim tidak mencetak gol atau jumlah gol yang sama, pertandingan seri. Ketika aturan kompetisi mengharuskan tim pemenang setelah pertandingan seri atau pertandingan kandang dan tandang, satu-satunya prosedur yang diizinkan untuk menentukan tim pemenang adalah aturan gol tandang, dua periode waktu tambahan yang sama tidak lebih dari 15 menit, dan tendangan dari titik penalti diberikan.

3) Tendangan dari titik penalti

Tendangan dari titik penalti dilakukan setelah pertandingan berakhir dan kecuali dinyatakan lain, disesuaikan dengan peraturan permainan yang relevan dan berlaku.

Prosedur sebelum tendangan dari titik penalti dimulai:

- a) Wasit melempar koin lagi, dan tim yang memenangkan lemparan yang memutuskan apakah akan melakukan tendangan pertama atau kedua
- b) Pengecualian bagi pemain pengganti penjaga gawang yang tidak dapat melanjutkan pertandingan, hanya pemain yang berada dilapangan

permainan atau sementara diluar lapangan bermain cedera dan lainnya  
diakhir pertandingan berhak untuk mengambil tendangan

- c) Setiap tim bertanggung jawab untuk memilih dari pemain yang memenuhi syarat urutannya yang akan mereka ambil.
- d) Jika diakhir pertandingan dan sebelum atau selama tendangan salah satu tim memiliki jumlah pemain yang lebih besar daripada lawannya, tim tersebut harus mengurangi jumlahnya ke jumlah yang sama dengan lawannya dan wasit harus diberitahu tentang daftar nama dan nomor pemain yang tidak mengambil bagian. Setiap pemain yang dikecualikan tidak memenuhi syarat untuk mengambil bagian dalam tendangan (kecuali sebagaimana diuraikan di bawah)
- e) Penjaga gawang yang tidak dapat melanjutkan sebelum atau selama tendangan dapat digantikan oleh pemain yang tidak menjadi penandang untuk menyamakan jumlah pemain
- f) Jika penjaga gawang sudah melakukan tendangan, penggantinya tidak boleh melakukan tendangan sampai tendangan berikutnya

Prosedur selama tendangan dari titik penalti :

- a) Hanya pemain dan ofisial pertandingan yang memenuhi syarat yang diizinkan untuk tetap berada di lapangan permainan
- b) Semua pemain yang memenuhi syarat, kecuali pemain yang melakukan tendangan keduanya dan penjaga gawang, harus tetap berada di dalam lingkaran tengah

- c) gawang penendang harus tetap berada di lapangan permainan, di luar daerah penalti, digaris gawang
- d) Tendangan selesai ketika bola berhenti bergerak, keluar dari permainan atau wasit menghentikan permainan karena pelanggaran apapun penendang tidak boleh memainkan bola untuk kedua kalinya
- e) Wasit membuat catatan tendangan
- f) Jika penjaga gawang melakukan pelanggaran dan tendangan harus diulang, penjaga gawang harus mengingatkan
- g) Jika penendang dihukum karena pelanggaran yang dilakukan setelah wasit melakukan memberi isyarat agar tendangan dilakukan, tendangan tersebut dicatat sebagai meleset dan penendang diperingatkan
- h) Jika penjaga gawang dan penendang melakukan pelanggaran pada saat yang bersamaan, tendangan dicatat tidak sah dan penendang diberi kartu kuning
- i) Kedua tim melakukan lima tendangan secara bergantian oleh kedua tim dengan pemain yang berbeda
- j) Jika, setelah kedua tim melakukan lima tendangan, skornya seimbang, tendangan dilanjutkan sampai satu tim mencetak gol lebih banyak dari dari jumlah tendangan yang sama
- k) Tendangan dari titik penalti tidak boleh ditunda untuk pemain yang keluar lapangan bermain. Tendangan pemain akan dianulir jika pemain tersebut tidak kembali tepat waktu untuk melakukan tendangan

## **k. Peraturan 11 (*Offside*)**

### 1) Posisi *offside*

Berada dalam posisi *offside* bukanlah suatu pelanggaran, seorang pemain berada dalam posisi *offside* jika setiap bagian dari kepala, badan atau kaki berada di bagian lawan (tidak termasuk garis tengah), dan bagian kepala, badan atau kaki berada lebih dekat dengan garis gawang lawan daripada bola dan lawan kedua terakhir. Seorang pemain tidak berada dalam posisi *offside* jika sejajar dengan lawan kedua terakhir atau dua lawan terakhir.

### 2) Pelanggaran *offside*

Seorang pemain dalam posisi *offside* pada saat bola dimainkan atau disentuh oleh rekan satu tim hanya dihukum karena terlibat dalam permainan aktif dengan:

- a) Mengganggu permainan dengan memainkan atau menyentuh bola yang dilewati atau disentuh rekan satu tim
- b) Mengganggu lawan dengan mencegah lawan untuk memainkan bola dengan jelas menghalangi garis pandang lawan atau menantang lawan untuk merebut bola
- c) Jelas mencoba memainkan bola yang didekatnya ketika aksi ini berdampak pada lawan atau membuat tindakan nyata yang jelas berdampak pada kemampuan suatu lawan untuk memainkan bola
- d) Mendapatkan keuntungan dengan memainkan bola atau mengganggu lawan atau pemain yang bergerak dari atau berdiri diposisi *offside*

menghalangi lawan dan mengganggu pergerakan lawan terhadap bola ini merupakan pelanggaran *offside* jika berdampak pada kemampuan bermain lawan.

Pemain dalam posisi *offside* bergerak ke arah bola dengan maksud memainkan bola dan dilanggar sebelum memainkan atau mencoba memainkan bola, atau menantang lawan untuk merebut bola, pelanggaran tersebut akan dihukum seperti yang telah terjadi sebelum pelanggaran *offside*. Pelanggaran dilakukan terhadap pemain dalam posisi *offside* yang sudah bermain atau mencoba memainkan bola, atau menantang lawan untuk merebut bola, pelanggaran *offside* dihukum seperti yang terjadi sebelum pelanggaran.

3) Tidak ada pelanggaran

Tidak ada pelanggaran *offside* jika seorang pemain menerima bola langsung dari tendangan gawang, lemparan kedalam, dan tendangan sudut.

4) Pelanggaran dan sanksi

Jika pelanggaran *offside* terjadi, wasit memberikan tendangan bebas tidak langsung dimana pelanggaran itu terjadi, termasuk jika itu terjadi di setengah lapangan permainan pemain yang melanggar. Pemain bertahan yang meninggalkan lapangan permainan tanpa izin wasit akan dianggap berada di garis gawang atau garis tepi untuk tujuan *offside* sampai penghentian berikutnya dalam permainan atau sampai tim bertahan telah memainkan bola ke arah garis tengah dan berada diluar daerah penaltinya. Pemain penyerang dapat melangkah atau menjauh dari lapangan permainan

untuk tidak terlibat dalam bermain aktif. Jika pemain masuk kembali dari garis gawang dan terlibat dalam bermain sebelum penghentian berikutnya dalam permainan pemain akan dianggap *offside*. Pemain yang dengan sengaja meninggalkan lapangan permainan dan masuk kembali tanpa izin wasit dan tidak dihukum karena *offside* dan mendapat keuntungan harus diperingatkan. Jika seorang pemain penyerang tetap diam diantara tiang gawang dan di dalam gawang saat bola masuk ke gawang, gol harus diberikan kecuali pemain melakukan pelanggaran *offside* atau pelanggaran hukum *LOTG* 12, dalam hal ini permainan dimulai kembali dengan tendangan bebas tidak langsung atau langsung.

#### **1. Peraturan 12 (Pelanggaran)**

Tendangan bebas langsung dan tidak langsung serta tendangan penalti hanya dapat diberikan untuk pelanggaran yang dilakukan saat bola dalam permainan.

##### **1) Tendangan bebas langsung**

Jika pelanggaran melibatkan kontak, maka akan dihukum dengan tendangan bebas langsung, seperti :

- a) Kelalaian dan ceroboh adalah ketika pemain menunjukkan kurangnya perhatian atau pertimbangan ketika membuat tindakan pelanggaran tanpa peringatan terlebih dahulu. Tidak ada sanksi disiplin dibutuhkan
- b) Kenekatan dan sembrono adalah ketika pemain bertindak tanpa memperdulikan bahaya, atau tanpa konsekuensi untuk lawan dan harus diperingatkan (kartu kuning).

- c) Menggunakan kekuatan berlebihan adalah ketika seorang pemain melebihi penggunaan kekuatan yang diperlukan dan/atau membahayakan keselamatan lawan dan harus dikeluarkan (kartu merah).

Tendangan bebas langsung diberikan jika seorang pemain melakukan salah satu pelanggaran diatas terhadap lawan seperti menyerang, melompati, menendang atau mencoba menendang, mendorong, menabrak atau upaya untuk menabrak (termasuk tandukan kepala), menekel atau menantang, menyandung atau upaya menyandung.

Pelanggaran *hansball* ditentukan dari batas atas lengan sejajar dengan bagian bawah ketiak. Merupakan sebuah pelanggaran jika pemain melakukan tindakan seperti:

- a) Dengan sengaja menyentuh bola dengan tangan atau lengannya, termasuk menggerakkan tangan atau lengannya ke bola
  - b) Mencetak gol di gawang lawan langsung dari tangan atau lengannya meskipun tidak disengaja, termasuk penjaga gawang
  - c) Setelah bola menyentuh tangan atau lengannya bahkan jika tidak disengaja mencetak gol ke gawang lawan dan menciptakan peluang mencetak gol
- 2) Tendangan bebas tidak langsung

Tendangan bebas tidak langsung diberikan jika seorang pemain bermain dengan cara yang berbahaya, menghambat kemajuan tanpa

melakukan kontak apapun, bersalah karena perbedaan pendapat, menggunakan bahasa yang menyinggung, menghina dengan kasar atau pelanggaran lisan lainnya, mencegah penjaga gawang melepaskan bola dari tangan atau tendangan atau mencoba menendang bola ketika penjaga gawang sedang berusaha melepaskannya, melakukan pelanggaran lainnya, yang tidak disebutkan dalam undang-undang lainnya.

Tendangan bebas tidak langsung diberikan jika penjaga gawang didalam daerah penaltinya melakukan salah satu pelanggaran seperti mengontrol bola dengan tangan atau lengan lebih dari enam detik sebelum melepaskannya, menyentuh bola dengan tangan atau lengan setelah melepaskannya dan sebelum disentuh pemain lain, menyentuh bola dengan tangan atau lengan kecuali penjaga gawang telah jelas berusaha menendang bola untuk melepaskannya ke dalam permainan, menyentuh bola dengan tangan atau lengan yang sengaja ditendang ke gawang oleh rekan satu tim, menerima bola langsung dengan tanganya dari lemparan ke dalam yang dilakukan oleh rekan setimnya

### 3) Tindakan pendisiplinan

Wasit memiliki kewenangan untuk mengambil tindakan pendisiplinan untuk tidak memasuki lapangan permainan guna pemeriksaan sebelum pertandingan sampai meninggalkan lapangan permainan setelah pertandingan berakhir (termasuk tendangan dari titik penalti). Pemain atau ofisial tim yang melakukan pelanggaran kartu kuning atau kartu merah, baik didalam atau diluar lapangan permainan, akan didisiplinkan sesuai dengan

pelanggarannya. Kartu kuning menunjukkan peringatan dan kartu merah menunjukkan pemain dikeluarkan. Hanya pemain, pemain pengganti, atau ofisial tim yang boleh ditunjukkan kartu merah atau kuning.

Menunda mulai ulang permainan untuk menunjukkan kartu, Setelah wasit memutuskan untuk memberi peringatan (kartu kuning) atau mengeluarkan pemain (kartu merah), permainan tidak boleh dimulai kembali sampai sanksi telah diberikan, kecuali tim yang tidak melanggar dapat mengambil tendangan bebas cepat dan memiliki peluang mencetak gol yang jelas. Jika wasit belum memulai prosedur sanksi disiplin, maka sanksi diberikan pada pemberhentian berikutnya. jika pelanggaran itu menyangkal peluang mencetak gol yang jelas, pemain diperingatkan.

*Advantage* atau keuntungan, Jika wasit memainkan keuntungan untuk pelanggaran yang mendapat peringatan (kartu kuning) atau pengusiran (kartu merah) akan diberikan jika permainan dihentikan, peringatan (kartu kuning) atau pengusiran (kartu merah) harus dikeluarkan saat bola keluar dari permainan. Keuntungan tidak boleh diterapkan dalam situasi yang melibatkan pelanggaran serius, tindakan kekerasan atau pelanggaran kedua yang dapat diperingatkan kecuali ada pelanggaran yang jelas memiliki kesempatan untuk mencetak gol.

Pelanggaran yang di beri peringatan kartu kuning, seorang pemain diperingatkan (kartu kuning) jika bersalah yaitu menunda dimulainya kembali permainan, perbedaan pendapat dengan kata-kata atau tindakan, masuk kembali atau dengan sengaja meninggalkan lapangan permainan

tanpa izin wasit, tidak menghormati jarak yang diperlukan saat permainan dimulai kembali dengan bola yang dijatuhkan, tendangan sudut tendangan, tendangan bebas atau lemparan ke dalam, pelanggaran yang terus-menerus, perilaku tidak sportif, memasuki area *review* wasit (*RRA*), menggunakan sinyal *review* (layar TV) secara berlebihan.

Perhatian untuk perilaku tidak sportif, ada keadaan yang berbeda ketika seorang pemain harus diperingatkan (kartu kuning) untuk perilaku tidak sportif termasuk jika seorang pemain berusaha menipu wasit dengan berpura-pura terluka dan dilanggar, bertukar tempat dengan kiper selama permainan tanpa izin wasit, melakukan pelanggaran tendangan bebas langsung secara ceroboh, menangani bola untuk mengganggu atau menghentikan serangan yang menjanjikan, melakukan pelanggaran yang mengganggu atau menghentikan serangan yang menjanjikan, membuat tanda tanpa izin di lapangan permainan, memainkan bola saat meninggalkan lapangan permainan setelah diberi izin untuk pergi, menunjukkan kurangnya rasa hormat terhadap permainan.

Perayaan gol, pemain dapat melakukan selebrasi ketika sebuah gol tercipta, tetapi selebrasi tidak boleh berlebihan, perayaan koreografi tidak dianjurkan dan tidak boleh menyebabkan pembuangan waktu yang berlebihan. Meninggalkan lapangan permainan untuk merayakan gol bukanlah pelanggaran yang dapat diperingatkan tetapi pemain harus kembali sesegera mungkin. Seorang pemain harus diperingatkan (kartu kuning) bahkan jika gol dianulir yaitu pemain melakukan perayaan gol

dengan memanjat pagar pembatas, mendekati penonton yang menyebabkan masalah keselamatan atau keamanan, memberi isyarat atau bertindak dengan cara yang provokatif, menghina, atau menghasut, menutup kepala atau wajah dengan topeng atau benda serupa lainnya, melepas baju atau menutupi kepala dengan baju.

Pelanggaran yang dikeluarkan, pemain yang melakukan salah satu dari pelanggaran seperti menahan tim lawan mencetak gol atau peluang mencetak gol dengan sengaja memegang bola, melakukan permainan yang benar-benar kotor, menggigit atau meludahi seseorang, melakukan tindakan kekerasan, menggunakan bahasa atau gerakan kasar yang menyinggung dan menghina, menerima peringatan kedua dalam pertandingan yang sama, memasuki ruang pengoperasian video (*VOR*).

#### **m. Peraturan 13 (Tendangan Bebas)**

##### 1) Jenis tendangan bebas

Tendangan bebas dibedakan menjadi dua yaitu tendangan bebas langsung dan tidak langsung. Keduanya diberikan kepada tim lawan dari seorang pemain, pemain pengganti, pemain yang diganti, atau pemain yang dikartu merah, atau ofisial tim yang bersalah atas pelanggaran. Jika tendangan bebas langsung ditendang langsung ke gawang lawan, sebuah gol diberikan. Jika tendangan bebas tidak langsung ditendang langsung ke gawang lawan, tendangan gawang diberikan. Jika tendangan bebas langsung atau tidak langsung ditendang langsung ke dalam tim sendiri dan terjadi gol bunuh diri, tendangan sudut diberikan

Sinyal tendangan bebas tidak langsung yaitu wasit menunjukkan tendangan bebas tidak langsung dengan mengangkat tangan di atas kepala, sinyal ini dipertahankan sampai tendangan dilakukan dan bola menyentuh pemain lain, keluar dari permainan atau jelas bahwa tidak ada gol yang tercipta secara langsung.

## 2) Prosedur tendangan bebas

Semua tendangan bebas dilakukan dari tempat terjadinya pelanggaran, kecuali:

- a) Tendangan bebas tidak langsung ke tim penyerang untuk pelanggaran di dalam area gawang lawan diambil dari titik terdekat pada garis area gawang yang membentang sejajar dengan garis gawang
- b) Tendangan bebas untuk tim bertahan di area gawang mereka dilakukan dari mana saja di area tersebut
- c) Tendangan bebas untuk pelanggaran yang melibatkan pemain yang masuk, masuk kembali, atau keluar lapangan permainan tanpa izin dilakukan dari posisi bola saat permainan dihentikan. Namun, jika seorang pemain melakukan pelanggaran di luar lapangan permainan, permainan dimulai kembali dengan tendangan bebas yang dilakukan di garis batas terdekat tempat pelanggaran itu terjadi, untuk pelanggaran tendangan bebas langsung, tendangan penalti adalah diberikan jika ini berada di dalam area penalti pelanggar

Posisi bola saat tendangan bebas dilakukan yaitu bola tidak bergerak dan penendang tidak boleh menyentuh bola lagi sampai bola menyentuh

pemain lain, berada dalam permainan saat ditendang dan bergerak dengan jelas. Saat bola dimainkan, semua lawan harus tetap paling sedikit 9,15 m (10 *yard*) dari bola, kecuali mereka berada di garis gawang sendiri antara tiang gawang. Pemain harus tetap setidaknya 1 m (1 *yard*) dari pagar sampai bola dalam permainan.

### 3) Pelanggaran dan Sanksi

Jika saat tendangan bebas dilakukan, lawan lebih dekat dengan bola daripada jarak yang diperlukan, tendangan akan diulang kecuali jika peluang dapat dibuat, tapi jika pemain melakukan tendangan bebas dengan cepat dan lawan yang berjarak kurang dari 9,15 m (10 *yard*) dari bola yang memotongnya, wasit mengizinkan permainan untuk dilanjutkan. Namun, lawan yang dengan sengaja mencegah tendangan bebas dilakukan dengan cepat harus diberi peringatan (kartu kuning) karena menunda dimulainya permainan. Jika, ketika tendangan bebas dilakukan, jika pemain tim penyerang kurang dari 1 m (1 *yard*) dari pagar betis pemain tim bertahan, maka tendangan bebas tidak langsung diberikan.

#### **n. Peraturan 14 (Tendangan Penalti)**

Tendangan penalti diberikan jika seorang pemain melakukan pelanggaran tendangan bebas langsung di dalam daerah penalti mereka. Sebuah gol dapat dicetak langsung dari tendangan penalti

##### 1) Prosedur tendangan penalti

- a) Bola harus diam di titik penalti dan tiang gawang, mistar gawang, dan jaring gawang tidak boleh bergerak.

- b) Pemain yang melakukan tendangan penalti harus diidentifikasi dengan jelas. Penjaga gawang yang bertahan harus tetap berada di garis gawang, menghadap penendang, diantara tiang gawang tanpa menyentuh tiang gawang, mistar gawang atau jaring gawang sampai bola ditendang.
- c) Para pemain selain penendang dan penjaga gawang harus setidaknya di 9,15 m (10 *yard*) dari titik penalti, dibelakang titik penalti diluar kotak penalti, dan didalam lapangan permainan.
- d) Pemain yang melakukan tendangan penalti harus menendang bola ke depan, *backheel* diperbolehkan asalkan bola bergerak maju ke gawang,
- e) Saat bola ditendang penjaga gawang yang bertahan harus setidaknya satu bagian kaki berada atau menyentuh garis gawang,
- f) Bola dalam permainan ketika ditendang dan jelas bergerak,
- g) Penendang tidak boleh memainkan bola lagi sampai bola menyentuh pemain lain,
- h) Tendangan penalti selesai ketika bola berhenti bergerak, keluar dari permainan atau wasit menghentikan permainan karena terjadi pelanggaran.
- i) Waktu tambahan diperbolehkan untuk tendangan penalti dilakukan dan diselesaikan diakhir setiap babak pertandingan atau perpanjangan waktu.

## 2) Pelanggaran dan Sanksi

Setelah wasit memberi isyarat untuk melakukan tendangan penalti, tendangan tersebut harus diambil, jika tidak diambil wasit dapat mengambil tindakan pendisiplinan sebelum memberi isyarat lagi untuk melakukan tendangan. Jika sebelum bola dalam permainan, salah satu dari pemain yang melakukan tendangan penalti atau rekan setimnya melakukan pelanggaran jika bola masuk gawang maka tendangan diulang, dan jika bola tidak masuk gawang maka wasit menghentikan permainan dan memulai kembali dengan tendangan bebas tidak langsung. Jika penjaga gawang atau rekan setimnya melakukan pelanggaran jika bola masuk ke gawang, gol diberikan, jika bola tidak masuk gawang tendangan diulang, pemain dari kedua tim melanggar hukum permainan maka tendangan diulang.

### **o. Peraturan 15 (Lemparan ke Dalam)**

Lemparan ke dalam diberikan kepada lawan dari pemain yang terakhir menyentuh bola ketika seluruh bola melewati garis samping, di tanah atau di udara. Sebuah gol tidak dapat dicetak langsung dari lemparan ke dalam, jika bola masuk ke gawang lawan maka tendangan gawang diberikan, jika bola masuk ke gawang pelempar maka tendangan sudut diberikan.

#### 1) Prosedur lemparan ke dalam

Pada saat menyerahkan bola, pelempar harus berdiri menghadap lapangan permainan, bagian dari setiap kaki berada di garis tepi atau di tanah di luar garis tepi, melempar bola dengan kedua tangan dari belakang

dan diatas kepala dari titik di mana bola meninggalkan lapangan permainan, semua lawan harus berdiri setidaknya 2 m (2 yard) dari titik di atas garis samping dimana lemparan ke dalam dilakukan,

Bola dalam permainan ketika memasuki lapangan permainan. Jika bola menyentuh tanah sebelum masuk, lemparan ke dalam dilakukan kembali oleh tim yang sama dari posisi yang sama. Jika lemparan ke dalam tidak dilakukan dengan benar, maka lemparan ke dalam dilakukan kembali oleh tim lawan. Jika seorang pemain, saat melakukan lemparan ke dalam dengan benar, dengan sengaja melempar bola kelawan agar bisa memainkan bola lagi tapi tidak sembarangan atau sembrono atau menggunakan kekuatan yang berlebihan, wasit mengizinkan permainan untuk dilanjutkan. Pelempar tidak boleh menyentuh bola lagi sampai bola itu menyentuh pemain lain.

## 2) Pelanggaran dan Sanksi

Jika setelah bola dalam permainan, pelempar menyentuh bola lagi sebelum bola itu menyentuh pemain lain, maka tendangan bebas tidak langsung diberikan, jika pelempar tersebut dengan sengaja memegang bola dan terjadi pelanggaran *handball* maka tendangan bebas langsung diberikan, dan jika pelanggaran terjadi di dalam daerah penalti pelempar maka tendangan penalti diberikan kecuali bola ditangani oleh penjaga gawang tim bertahan maka dalam hal ini tendangan bebas tidak langsung diberikan. Lawan yang mengalihkan perhatian atau menghalangi pelempar

bergerak lebih dekat dari 2 m (2 *yard*) ke tempat lemparan dilakukan, maka harus diperingatkan,

**p. Peraturan 16 (Tendangan Gawang)**

Tendangan gawang diberikan ketika seluruh bola melewati garis gawang, di tanah atau diudara, setelah terakhir menyentuh pemain dari tim penyerang, dan tidak ada gol yang tercipta. Gol dapat dicetak langsung dari tendangan gawang, tetapi hanya terhadap lawan tim.

1) Prosedur tendangan gawang

Bola harus diam dan ditendang dari titik manapun di dalam area gawang oleh pemain dari tim bertahan, bola dalam permainan ketika ditendang dan bergerak dengan jelas, lawan harus berada di luar area penalti sampai bola dalam permainan.

2) Pelanggaran dan sanksi

Jika setelah bola dalam permainan, penendang menyentuh bola lagi sebelum bola itu menyentuh pemain lain, tendangan bebas tidak langsung diberikan. Jika penendang dengan sengaja memegang bola dan terjadi pelanggaran *handball* maka tendangan bebas langsung diberikan, tendangan penalti diberikan jika pelanggaran terjadi di dalam area penalti penendang, kecuali jika penendang adalah penjaga gawang, dalam hal ini tendangan bebas tidak langsung diberikan. Jika ketika tendangan gawang dilakukan, ada lawan yang berada di dalam area penalti karena mereka tidak punya waktu untuk pergi, wasit mengizinkan permainan untuk dilanjutkan. Jika lawan yang berada di area penalti ketika tendangan gawang dilakukan,

atau memasuki area penalti sebelum bola dalam permainan, atau menyentuh bola sebelum dalam permainan, tendangan gawang diulang. Untuk pelanggaran lainnya, tendangan diulang.

**q. Peraturan 17 (Tendangan Sudut)**

Tendangan sudut diberikan ketika seluruh bola melewati garis gawang, di tanah atau di udara, setelah bola terakhir menyentuh pemain dari tim bertahan, dan tidak ada gol yang tercipta. Gol dapat dicetak langsung dari tendangan sudut, tetapi hanya terhadap lawan tim.

1) Prosedur tendangan sudut

Bola harus ditempatkan di area sudut terdekat ke titik dimana bola melewati garis gawang, bola harus diam dan ditendang oleh pemain dari tim penyerang, bola dimainkan ketika ditendang bergerak dengan jelas, tiang bendera sudut tidak boleh dipindahkan, lawan harus tetap berada setidaknya 9,15 m (10 *yard*) dari busur sudut sampai bola dimainkan.

2) Pelanggaran dan sanksi

Jika setelah bola dimainkan, penendang menyentuh bola lagi sebelum bola itu menyentuh pemain lain, tendangan bebas tidak langsung diberikan, jika penendang melakukan pelanggaran *handball*, maka tendangan bebas langsung diberikan, jika seorang pemain saat melakukan tendangan sudut dengan benar, dengan sengaja menendang bola ke lawan agar bisa memainkan bola lagi tetapi tidak sembarangan atau sembrono atau tidak menggunakan kekuatan yang berlebihan, wasit mengizinkan

permainan untuk dilanjutkan. Untuk pelanggaran lainnya, tendangan diulang.

#### **4. Hakikat ASKAB PSSI Wonosobo**

ASKAB PSSI Wonosobo adalah Asosiasi Kabupaten di Wonosobo, yang merupakan induk organisasi sepakbola di bawah naungan ASPROV Jawa Tengah dan PSSI. Kantor ASKAB PSSI Wonosobo berada di Jl. Soekarno - Hatta No.6, RW.04, Wonosobo Timur, Wonosobo Timur, Kec. Wonosobo, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah 56311. ASKAB PSSI Wonosobo memiliki tugas mengatur dan mengelola segala aktivitas sepakbola di kabupaten Wonosobo dari kompetisi sampai pembinaan prestasi. ASKAB PSSI Wonosobo memiliki kompetisi resmi seperti Liga 1, Liga 2, dan Praliga Wonosobo. Dari jadwal kompetisi, pertandingan, perangkat pertandingan, tim yang mengikuti kompetisi, aturan atau regulasi kompetisi harus diatur oleh ASKAB PSSI Wonosobo.

Kompetisi liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo merupakan level kompetisi paling tertinggi dan bergengsi di Wonosobo. Tim yang ikut dalam kompetisi ini merupakan tim-tim terbaik yang ada di Wonosobo. Total peserta Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo berjumlah 16 tim. Berikut merupakan daftar tim yang akan mengikuti liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo tahun 2021.

Tabel 1. Daftar Peserta Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo

No	Nama Tim / Klub	Alamat
1.	RONGGOLAWE FC	Kembaran, Kec. Kalikajar
2.	PS. GELORA	Karang Luhur, Kec. Kertek
3.	PERSESEN	Sendang Sari, Kec. Garung
4.	ANGGORA FC	Mergosari, Kec. Sukoharjo
5.	PS. TAMBAK YUDHO	Gondang, Kec. Watumalang
6.	PERSIK	Kliwonan, Kec. Kertek
7.	GREEN KAMPRET	Kejiwan, Kec. Wonosobo
8.	SFC. SITERUS	Siterus, Kec. Kejajar
9.	PUSAKA	Kalierang, Kec. Selomerto
10.	CFC KREO	Kreo, Kec. Kejajar
11.	ANKEL FC	Wonokasih, Kec. Leksono
12.	DINASTY	Keseneng, Kec. Mojotengah
13.	SUNAN AMPEL	Ngampel, Kec. Selomerto
14.	PIJAR	Sijambu, Kec. Kertek
15.	MAHINDRA SATYAM	Jetis, Kec. Leksono
16.	PERSIJA	Jlamprang, Kec. Wonosobo

(Sumber : ASKAB PSSI WONOSOBO)

Kompetisi liga 1 dan 2 masing–masing memiliki kuota 16 tim yang ikut serta dalam kompetisi tersebut. Kompetisi ini menerapkan sistem degradasi dan promosi di setiap musimnya. Aturan kompetisi tersebut yaitu dari 16 tim dibagi menjadi 4 grup. Dua tim yang berada diposisi 1 dan 2 di

setiap grup setelah melakukan penyisihan maka berhak lolos ke fase *knock out* (8 besar). Empat tim disetiap grup yang berada di papan bawah akan terdegradasi ke Liga 2, sebaliknya empat tim dari Liga 2 yang mampu masuk semi final maka berhak mendapatkan tempat promosi ke Liga 1. Sedangkan regulasi untuk Praliga ASKAB PSSI Wonosobo yaitu 4 tim yang mampu berada dipapan atas sampai akhir kompetisi akan mendapatkan tempat untuk promosi ke liga 2 ASKAB PSSI Wonosobo, total peserta tim yang mengikuti Praliga ASKAB PSSI Wonosobo berubah-ubah setiap musimnya tergantung berapa banyak tim yang mendaftar.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sangat dibutuhkan untuk mendukung kajian teoritis yang telah dikemukakan untuk digunakan sebagai landasan penyusunan penelitian ini.

1. Nurhidayat. 2019. "*Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Futsal (laws of the game 2014/2015) (Survei Pada Tim Futsal Liga Wonosobo Tahun 2019)*". Skripsi. Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Drs. Kriswantoro, M.Pd. Latar belakang penelitian adalah kurangnya pemahaman pemain futsal terhadap peraturan futsal *FIFA (laws of the game 2014/2015)* Permasalahan dalam penelitian ini 1) Bagaimanakah tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan futsal *FIFA (laws of the game 2014/2015)*? Metode penelitian ini adalah survey. Populasi penelitian, pemain futsal tim Liga Wonosobo tahun 2019. Sampel penelitian, pemain futsal Liga

Wonosobo tahun 2019 Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampel. Pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi, observasi, angket atau kuesioner. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif persentase. Hasil penelitian tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan futsal (*Laws Of The Game*) 2014/2015 liga Wonosobo cukup baik. Simpulan dari penelitian ini bahwa pemain futsal Liga Wonosobo mempunyai tingkat pemahaman yang cukup baik terhadap peraturan permainan futsal (*Laws Of The Game*) 2014/2015. Saran agar pemain meningkatkan pengetahuan pemahaman pemain terhadap peraturan permainan futsal (*Laws Of The Game*) 2014/2015.

2. Mukhammad Khafidz. 2019. Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap *Law Of The Game* 2018/2019 Sepakbola (Survey Pada Tim Sepakbola Peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang Tahun 2019). Skripsi, Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan. Drs. Kriswantoro, M.Pd. Permasalahan penelitian adalah seberapa tinggi tingkat pemahaman pemain terhadap *Law Of The Game* 2018/2019. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman pemain terhadap *Law Of The Game* 2018/2019 Sepakbola (Survey Pada Tim Sepakbola Peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang). Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif presentase. Analisis data menggunakan rumus deskriptif presentase. Teknik pemilihan sampel menggunakan *purposive sample*. Populasi penelitian ini adalah pemain sepakbola di klub peserta Liga Divisi 1 ASKOT Kota Semarang sebanyak 275 orang dan dipilih sampel 100 orang. Hasil penelitian menunjukkan presentase

tingkat pemahaman tertinggi sebesar 35% untuk kategori cukup baik, dan terendah sebesar 3% untuk kategori sangat kurang. Artinya tingkat pemahaman pemain apabila dihitung kriteria terbanyak yaitu pada kategori cukup baik. Simpulan yang diperoleh adalah tingkat pemahaman pemain terhadap *Law Of The Game* 2018/2019 sepakbola cukup baik. Saran yang dapat disampaikan adalah setiap jajaran tim sepakbola peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang terutama pelatih kepala diharapkan selalu memberikan edukasi tentang *Law Of The Game* agar pemain lebih paham tentang *Law Of The Game*. Para pemain diharapkan mampu mempelajari tentang *Law Of The Game* entah melalui media ataupun saling *sharing* dengan teman satu tim agar saling paham tentang *Law Of The Game*.

### **C. Kerangka Berfikir**

Sepakbola adalah olahraga terbesar di dunia, dan dimainkan di setiap negara di berbagai tingkatan. Sepakbola merupakan olahraga yang memiliki peraturan permainan, peraturan tersebut resmi dibuat oleh *IFAB* dan dikeluarkan oleh *FIFA* sebagai induk organisasi tertinggi di dunia. PSSI sebagai anggota dari *FIFA* maka peraturan permainannya juga harus mengacu pada peraturan yang dikeluarkan oleh *FIFA*. Peraturan permainan sepakbola yang digunakan di Indonesia merupakan peraturan resmi dari *FIFA* yang diamanatkan oleh PSSI. Peraturan permainan sepakbola ini sering disebut dengan *Law Of The Game*. Peraturan ini selalu memiliki perkembangan atau perubahan (revisi) setiap tahunnya. PSSI sendiri masih menggunakan aturan *LOTG* tahun 2020/2021.

Pemahaman tentang peraturan permainan sepakbola sangatlah penting bagi pemain-pemain sepakbola tingkat nasional sampai tingkat daerah, karena bertujuan untuk menerapkan aturan yang menjaga agar permainan tetap adil disetiap pertandingan. Ini merupakan fondasi penting untuk menciptakan permainan yang baik. Pertandingan terbaik adalah dimana wasit jarang diperlukan karena para pemain bermain dengan menghormati satu sama lain, petugas pertandingan, dan peraturan.

Dengan landasan tersebut maka peneliti mempunyai gagasan untuk mengetahui pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*LOTG*) tahun 2020/2021 pada tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo tahun 2021. Kemudian dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengetahui tingkat pemahaman pemain tentang peraturan permainan sepakbola (*LOTG*) tahun 2020/2021 pada tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo tahun 2021. Selain itu setelah adanya penelitian ini pelatih dapat memberi program latihan dengan materi (*LOTG*) tahun 2020/2021 supaya dapat meningkatkan pemahaman pemain terhadap peraturan tersebut setelah mengetahui hasil penelitian ini. Dan bagi pemain setelah mengetahui hasil penelitian ini, semoga dapat menambah wawasan dan meningkatkan pemahaman tentang peraturan tersebut.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana tingkat pemahaman pemain Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo terhadap peraturan sepakbola (*Law Of The Game 2020/2021*) ?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana peneliti menggunakan data-data secara kuantitatif atau secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sugiyono (2016:147) menyatakan bahwa penelitian deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat deskriptif kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. (Sugiyono, 2016:8).

#### **B. Definisi Operasional Variabel**

Menurut Sugiyono (2015: 38), definisi “operasional variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi Arikunto, 2010:161). Berdasarkan masalah yang akan diteliti maka definisi operasional variabel penelitian ini adalah pemahaman yang merupakan kemampuan berfikir setingkat lebih tinggi dari mengetahui, pemahaman

diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk dapat menjelaskan dan menginterpretasikan sesuatu yang telah diketahui sebelumnya mengenai peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game* 2020/2021) pada pemain Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo tahun 2021 yang diukur dengan menggunakan angket atau kuesioner.

### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian di Kabupaten Wonosobo tepatnya dilakukan pada tim peserta Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo di kantor ASKAB PSSI Wonosobo yang beralamat Jl. Soekarno-Hatta No.6, RW.04, Wonosobo Timur, Wonosobo Timur, Kec. Wonosobo, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah 56311. Proses pengambilan data penelitian ini dilakukan pada tanggal 24 November 2021-11 Desember 2021

### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi**

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2016:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini peneliti harus menentukan populasi sebagai objek penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh pemain yang tercatat aktif sebagai pemain pada tim peserta Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo tahun 2021 selama penelitian ini dilakukan. Jumlah populasi total ada 16 tim dengan jumlah 18 pemain per tim.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2016:81). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *purposive sample*. Menurut Suharsimi Arikunto, (2010:183) *purposive sample* adalah sampel bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Sugiyono (2016:85) *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun sampel yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemain Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo 2021 yang timnya masuk delapan besar pada pagelaran Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo tahun sebelumnya, serta dua tim promosi dari Liga 2 ASKAB PSSI Wonosobo.

Delapan tim yang masuk delapan besar yaitu PS RONGGOLawe Kembaran, PS ANKEL Wonokasihan, PS GELORA Kertek, PERSIK Kliwonan, PERSESEN Sendangsari, ANGGORA FC Mergosari, FC GREEN CAMPRET Kejiwan, PS TAMBAK YUDHA Kalitulang, dan dua tim promosi yaitu PS MAHINDRA SATYAM Jetis Pacarmulyo, CFC KREO Kejajar. Total ada 10 tim dengan jumlah 18 orang per tim yang dijadikan sebagai sampel.

## **E. Instrument Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

### 1. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2013: 13), instrumen penelitian adalah alat dan fasilitas yang digunakan pada waktu penelitian dengan menggunakan suatu metode. Untuk menciptakan instrumen penelitian yang baik, diperlukan validitas dan reliabilitas instrumen. Menurut Sutrisno Hadi 1991(dalam Dimas Budi 2017) menyatakan dalam menyusun instrumen, dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) mendefinisikan kontrak
- 2) faktor / indikator
- 3) menyusun butir-butir pernyataan
- 4) kalibrasi ahli.
- 5) uji coba.
- 6) analisis hasil coba (validitas dan realibitas).

#### 1) Mendefinisikan Konstrak

Merupakan langkah pertama yang membatasi variable yang diukur. Kontrak dalam penelitan ini adalah tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021)pada tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo

#### 2) Menyidik Faktor

Langkah ini bertujuan untuk melakukan pemeriksaan mikroskopik kontrak dan menemukan unsur-unsurnya. Faktor atau indikator ditetapkan dari variabel yang dijadikan untuk menyusun instrument bagian pernyataan-pernyataan yang diajukan pada responden. Faktor-faktor tersebut terdapat pada peraturan permainan sepakbola (*LOTG* 2020/2021).

### 3) Menyusun Butir-butir Pernyataan

Untuk menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor yang menyusun konstruk dijabarkan menjadi kisi-kisi instrumen peneliti dan kemudian dikembangkan dalam butir-butir soal atau pernyataan. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor tersebut. Indikator-indikator yang ada disusun butir-butir soal atau pernyataan yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut, yaitu berdasarkan peraturan permainan sepakbola (*LOTG 2020/2021*).

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Angket Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game 2020/2021*) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir
Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Permainan Sepakbola ( <i>Law Of The Game 2020/2021</i> ) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo	Aturan 1 Lapangan permainan	1. Ukuran lapangan permainan 2. Tanda garis lapangan	1,2,3
	Aturan 2 Bola	1. Kualitas bola 2. Penggantian bola	4,5,6
	Aturan 3 Jumlah pemain	1. Jumlah pemain 2. Jumlah pemain pengganti 3. Prosedur pergantian pemain	7,8,9,10,11,12
	Aturan 4 Perlengkapan pemain	1. Perlengkapan wajib 2. Warna pakaian 3. Peralatan lainnya	13,14,15
	Aturan 5 Wasit	1. Wewenang wasit 2. Keputusan wasit 3. VAR	16,17,18

<p style="text-align: center;">Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Permainan Sepakbola (<i>Law Of The Game</i> 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo</p>	Aturan 6 Asistan wasit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jumlah asistan wasit</li> <li>2. Tugas asistan wasit</li> </ol>	19,20,21
	Aturan 7 Lama pertandingan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Periode bermain</li> <li>2. Interval paruh waktu</li> <li>3. Kelonggaran waktu yang hilang</li> </ol>	22,23,24
	Aturan 8 Memulai dan memulai kembali permainan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Kick off</i></li> <li>2. Bola yang dijatuhkan</li> </ol>	25,26,27,28
	Aturan 9 Bola didalam permainan dan diluar permainan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola keluar dari permainan</li> <li>2. Bola dalam permainan</li> </ol>	29,30
	Aturan 10 Cara mencetak gol	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gol yang dicetak</li> <li>2. Tim pemenang</li> </ol>	31,32,33,34
	Aturan 11 <i>Offside</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Posisi <i>offside</i></li> <li>2. Pelanggaran <i>offside</i></li> </ol>	35,36,37,38
	Aturan 12 Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggaran tindakan sembrono</li> <li>2. Pelanggaran menggunakan kekuatan berlebihan (kotor)</li> <li>3. Pelanggaran perilaku tidak sportif</li> <li>4. Perayaan gol</li> <li>5. Menunda memulainya permainan</li> <li>6. <i>Advantage</i></li> </ol>	39,40,41,42,43 44
	Aturan 13 Tendangan bebas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tendangan bebas langsung</li> </ol>	45,46,47,48

<p style="text-align: center;">Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Permainan Sepakbola (<i>Law Of The Game</i>2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo</p>		2. Tendangan bebas tidak langsung	
	Aturan 14 Tendangan penalty	1. Prosedur tendangan penalti 2. Pelanggaran dan sanksi penalty	49,50
	Aturan 15 Lemparan kedalam	1. Prosedur lemparan kedalam 2. Pelanggaran dan sanksi lemparan kedalam	51,52,53,54
	Aturan 16 Tendangan gawang	1. Prosedur tendangan gawang 2. Pelanggaran dan sanksi tendangan gawang	55,56,57
	Aturan 17 Tendangan sudut	1. Prosedur tendangan sudut 2. Pelanggaran dan sanksi tendangan sudut	58,59,60

Tabel 3. Angket Penelitian, Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN	
		BENAR	SALAH
1.	Lapangan sepakbola untuk pertandingan internasional memiliki panjang lapangan minimal 100 meter maksimal 110 meter dan lebar lapangan minimal 64 meter maksimal 75 meter		

2.	Panjang lapangan sepakbola untuk pertandingan biasa minimal 85 meter maksimal 100 meter dengan lebar lapangan minimal 50 meter maksimal 80 meter		
3.	Lapangan sepakbola harus berbentuk persegi panjang ditandai dengan garis kontinu yang sama selebar 12 cm dan harus berwarna sama (putih)		
4.	Dalam pertandingan semua bola yang digunakan harus bundar, terbuat dari bahan yang sesuai, dan memiliki tanda secara resmi dari <i>FIFA</i>		
5.	Bola standar <i>FIFA</i> berbahan kulit dan karet dengan keliling antara 60-65 cm, dan dengan berat antara 410-450 gram		
6.	Jika bola rusak permainan dihentikan dan dimulai kembali dengan menjatuhkan bola pengganti ke tempat bola semula dengan izin wasit		
7.	Jumlah pemain dalam pertandingan masing-masing 11 pemain, dan harus ada yang menjadi penjaga gawang		
8.	Pertandingan tidak dapat dimulai atau dilanjutkan jika salah satu tim kurang dari 7 pemain		
9.	Jika dalam pertandingan salah satu dari tim lima pemainnya mendapatkan kartu merah, maka permainan tetap dilanjutkan		
10.	Dalam kompetisi resmi jumlah pergantian maksimal 5 pemain, dan hanya 3 kali kesempatan pergantian dilakukan		
11.	Dalam melakukan pergantian pemain wasit harus diberitahu, dan pemain yang diganti harus meninggalkan lapangan ke titik terdekat digaris batas lapangan		
12.	Dalam pergantian pemain, pemain yang diganti diperbolehkan meninggalkan lapangan diarea manapun tanpa izin dari wasit		
13.	Perlengkapan wajib yang digunakan pemain salah satunya adalah <i>Shinguards</i> (pelindung kaki), jika seorang pemain tidak menggunakannya maka wasit akan memberikan peringatan (kartu kuning)		
14.	Dalam sebuah pertandingan kedua tim harus memakai warna yang berbeda, membedakan satu sama lain		

15.	Dalam sebuah pertandingan resmi seorang pemain diperbolehkan menggunakan peralatan seperti perhiasan kalung, cincin, dan gelang		
16.	Dalam sebuah pertandingan wasit memiliki wewenang penuh untuk menegakkan hukum permainan sehubungan dengan pertandingan		
17.	Keputusan wasit didasarkan dengan hukum permainan mengenai fakta yang berhubungan dengan permainan, dan tidak bisa diubah, serta harus dihormati pemain		
18.	Wasit hanya dapat dibantu oleh <i>Video Assistant Referee (VAR)</i> pada saat pertandingan berlangsung dari kesalahan/insiden yang serius, jelas, dan nyata yang terlewatkan		
19.	Dalam memimpin pertandingan resmi internasional wasit dibantu oleh 5 asisten wasit		
20.	Dua hakim garis, ofisial wasit keempat, <i>VAR</i> , dan <i>AVAR</i> merupakan asisten wasit		
21.	Asisten wasit pertandingan dilapangan membantu wasit dengan memeriksa lapangan, bola, peralatan pemain, memelihara cacatan waktu, kesalahan pemain, pergantian pemain dan lainnya		
22.	Dalam kompetisi resmi internasional pertandingan berlangsung selama 2 babak yang sama selama 45 menit		
23.	Dalam sebuah pertandingan jeda paruh waktu dapat berlangsung selam 15 menit lebih sesuai dengan keinginan tim		
24.	Tambahan waktu disetiap babak ditentukan wasit diukur dari setiap waktu yang hilang dibabak itu		
25.	<i>Kick off</i> atau memulai pertandingan hanya dilakukan di babak pertama		
26.	Dalam sebuah pertandingan salah satu tim mencetak gol, maka <i>kick off</i> dilakukan		
27.	Bola yang dijatuhkan untuk memulai pertandingan dilakukan ketika insiden bola mengenai wasit, pergantian bola yang rusak, dan lainnya		
28.	Bola yang dijatuhkan untuk memulai pertandingan diberikan untuk pemain dari tim yang terakhir menyentuh bola		

29.	Bola keluar dari permainan yaitu ketika seluruhnya telah keluar dari lapangan melewati garis gawang atau garis <i>touchline</i> (garis samping) baik melalui lapangan atau udara		
30.	Bola dalam permainan yaitu tetap berada didalam lapangan permainan sekalipun bola menyentuh wasit, gawang, dan tiang bendera sudut		
31.	Gol dicetak dan dinyatakan sah ketika seluruh bola melewati garis gawang, antara tiang gawang, dan dibawah mistar gawang, dan tidak ada pelanggaran		
32.	Sebuah gol dapat dicetak langsung dari lemparan kedalam dan tendangan tidak langsung		
33.	Sebuah gol dapat dicetak langsung dari tendangan sudut		
34.	Tim dinyatakan menang ketika tim tersebut mencetak lebih banyak gol		
35.	Berada diposisi <i>offside</i> bukan sebuah pelanggaran		
36.	Pemain dinyatakan <i>offside</i> jika menerima bola dari rekan satu tim pada posisi didaerah lawan yang lebih dekat dari garis gawang lawan daripada bola dan lawan kedua terakhir		
37.	Tidak ada pelanggaran <i>offside</i> jika seorang pemain menerima bola langsung dari tendangan gawang, lemparan kedalam, dan tendangan sudut		
38.	Jika pelanggaran <i>offside</i> terjadi, wasit memberikan tendangan langsung dimana pelanggaran itu terjadi		
39.	Ketika seorang pemain bertindak sembrono, mengabaikan bahaya, atau tanpa konsekuensi untuk lawan maka kartu kuning diberikan		
40.	Ketika pemain menggunakan kekuatan berlebihan untuk sengaja menjagal lawan dengan kekerasan dan kebrutalan yang membahayakan lawan maka kartu merah diberikan		
41.	Seorang pemain berusaha menipu wasit dengan cara berpura-pura dilanggar dan terluka, menangani bola untuk mengganggu dan menghentikan serangan menjanjikan		

	sebagai tindakan tidak sportif maka kartu merah diberikan		
42.	Seorang pemain yang melakukan perayaan gol secara berlebihan seperti melepas baju, menggunakan topeng, serta bertindak provokatif dan menghina maka kartu kuning diberikan		
43.	Seorang pemain yang menunda memulai permainan seperti mengulur waktu meninggalkan lapangan saat diganti, membuang-buang bola maka kartu kuning diberikan		
44.	<i>Advantage</i> dimainkan wasit ketika pemain dilanggar tetapi bola tetap pada penguasaannya dan jelas memiliki kesempatan untuk mencetak gol		
45.	Tendangan bebas dibagi menjadi 2, tendangan bebas langsung dan tendangan bebas tidak langsung		
46.	Tendangan bebas langsung diberikan ketika pemain melakukan pelanggaran yang ceroboh, sembrono, dan menggunakan kekuatan yang berlebihan		
47.	Tendangan bebas tidak langsung harus dilakukan kembali jika wasit gagal memberi isyarat dan bola ditendang langsung ke gawang		
48.	Jarak pagar betis untuk melindungi gawang tidak boleh kurang dari 9,15 meter dari bola di titik tendangan bebas		
49.	Saat tendangan penalti dilakukan para pemain selain penendang harus setidaknya berada di 9,15 meter dari titik penalti, dibelakang titik penalti, diluar kotak penalti, dan didalam lapangan permainan		
50.	Jika penjaga gawang atau rekan setimnya melakukan pelanggaran saat tendangan penalti dilakukan, jika bola masuk ke gawang maka gol diberikan, jika tidak masuk ke gawang tendangan diulang		
51.	Pemain melakukan lemparan kedalam harus berdiri dan menghadap permainan, bola dilempar dengan kedua tangan dari belakang dan melewati kepala		

52.	Jika pemain yang melakukan lemparan kedalam salah satu kakinya diangkat melewati garis, maka lemparan diulang untuk tim lawan		
53.	Sebuah gol tidak dapat dicetak langsung dari lemparan kedalam		
54.	Jika pemain melakukan kesalahan saat melakukan lemparan kedalam maka lemparan dapat diulang		
55.	Tendangan gawang dilakukan dari titik manapun didalam area gawang dari tim bertahan, dan lawan harus berada diluar area penalti sampai bola dalam permainan		
56.	Gol dapat dicetak langsung dari tendangan gawang tetapi hanya dapat dilakuka terhadap lawan tim		
57.	Saat tendangan gawang dilakukan dan lawan memasuki area penalti penendang sebelum bola dimainkan, maka tendangan gawang diulang		
58.	Saat pemain melakukan tendangan sudut bola harus diam dan tetap berada dibusur sudut, dan lawan harus berada setidaknya di 9,15 meter dari busur sudut sampai bola dimainkan		
59.	Saat tendangan sudut sudah dilakukan dan bola langsung masuk kegawang lawan maka gol dianulir		
60.	Jika bola sudah ditendang, dan penendang menyentuh bola lagi sebelum bola itu menyentuh pemain lain maka tendangan bebas tidak langsung diberikan		

#### 4) Kalibrasi Ahli

Setelah menyusun instrumen angket penelitian kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing Drs. Herwin, M.Pd dan dosen ahli yaitu Nawan Primasoni S.Pd. KOR., M.Or dan kepada Wasit C1 Panggih Asmara S.Pd. sebagai ahli diperaturan sepakbola tersebut. Konsultasi ini dilakukan untuk menguji intrumen guna memperoleh

masukannya ataupun perbaikan dalam menyusun instrumen yang telah disusun. Kegiatan ini sering disebut sebagai *expert judgement* yang bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli mengenai kesesuaian instrumen.

#### 5) Uji Coba Instrumen Angket Penelitian

Uji coba instrumen angket penelitian dalam penelitian ini dilakukan pada tim PERSETA Selomerto dengan jumlah pemain 18 orang. Tujuan dilakukannya kegiatan ini yaitu untuk mengukur validitas dan reliabilitas instrumen angket penelitian sebelum digunakan peneliti.

#### 6) Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari kuesioner yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Uji coba dilakukan kepada salah satu tim di Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo sebanyak 18 responden. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah- langkah sebagai berikut:

##### a. Uji Validitas

Validitas menurut Sugiyono (2016: 177) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mencari validitas sebuah item dengan mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Untuk mencari nilai koefisien, maka peneliti menggunakan metode korelasi product moment yaitu dengan mengkorelasikan skor total yang dihasilkan oleh masing-masing responden dengan skor masing-masing item dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

$\sum X$  = Jumlah skor tiap item

$\sum Y$  = Jumlah skor total item

$\sum X^2$  = Jumlah skor-skor X yang dikuadratkan

$\sum Y^2$  = Jumlah skor-skor Y yang dikuadratkan

$\sum XY$  = Jumlah perkalian X dan Y

N = Jumlah responden uji coba

(Sumber: Arikunto, 2012: 87)

Hasil uji coba dalam penelitian ini, uji validitas instrumen diolah menggunakan bantuan program SPSS 22.0. Menurut Sugiyono (2013:128) butir pernyataan yang sah atau valid apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (0,400) pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Sebaliknya, apabila  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel (0,400) pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 dengan N maka dikatakan butir pernyataan tidak sah atau tidak valid.

Tabel 4. Hasil uji validitas persepsi

Butir	r table	r hitung	Keterangan
1	0,400	0,462	Valid
2	0,400	0,451	Valid
3	0,400	0,966	Valid
4	0,400	0,838	Valid
5	0,400	0,451	Valid
6	0,400	0,451	Valid
7	0,400	0,451	Valid
8	0,400	0,509	Valid
9	0,400	0,966	Valid

10	0,400	0,480	Valid
11	0,400	0,966	Valid
12	0,400	0,966	Valid
13	0,400	0,808	Valid
14	0,400	0,740	Valid
15	0,400	0,966	Valid
16	0,400	0,966	Valid
17	0,400	0,966	Valid
18	0,400	0,740	Valid
19	0,400	0,593	Valid
20	0,400	0,600	Valid
21	0,400	0,966	Valid
22	0,400	0,652	Valid
23	0,400	0,966	Valid
24	0,400	0,966	Valid
25	0,400	<b>0,199</b>	Gugur
26	0,400	0,498	Valid
27	0,400	0,966	Valid
28	0,400	0,966	Valid
29	0,400	0,446	Valid
30	0,400	0,380	Valid
31	0,400	0,462	Valid
32	0,400	0,451	Valid
33	0,400	0,966	Valid
34	0,400	0,838	Valid
35	0,400	0,451	Valid
36	0,400	0,451	Valid
37	0,400	0,451	Valid
38	0,400	0,498	Valid
39	0,400	0,966	Valid
40	0,400	<b>0,297</b>	Gugur
41	0,400	0,966	Valid
42	0,400	0,966	Valid
43	0,400	0,808	Valid
44	0,400	0,740	Valid
45	0,400	0,838	Valid
46	0,400	0,966	Valid
47	0,400	0,966	Valid
48	0,400	0,740	Valid
49	0,400	0,593	Valid
50	0,400	0,600	Valid
51	0,400	0,966	Valid

52	0,400	0,498	Valid
53	0,400	0,966	Valid
54	0,400	0,966	Valid
55	0,400	0,486	Valid
56	0,400	0,652	Valid
57	0,400	0,966	Valid
58	0,400	0,966	Valid
59	0,400	0,966	Valid
60	0,400	0,966	Valid

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel diatas diketahui bahwa ada dua butir pernyataan yang memiliki  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel (0,400) yaitu pada nomor 40 dan 25 sehingga dapat dinyatakan gugur, dan hanya tersisa 58 butir pernyataan yang valid dan dapat digunakan untuk penelitian. Adapun kriteria yang digunakan untuk menginterpretasikan indeks validitas tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Validitas

Besarnya Nilai	Interprestasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2012: 89)

#### b. Uji Reliabilitas

Menurut Priyatno (2014:64) uji reliabilitas dilakukan untuk “Mengetahui keajegan atau konsistensi alat ukur yang biasanya menggunakan kuesioner”. Menurut Priyatno (2014:64), cara menghitung reliabilitas adalah dengan menghitung koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*. Jika nilai *Cronbach’s Alpha*  $>$  0,6 maka dapat disimpulkan

bahwa pernyataan yang digunakan untuk mengukur masing-masing variabel dapat dipercaya. Uji keandalan *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS. Untuk mengetahui keandalan instrumen ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan komputer program *SPSS 20.0 for Windows Evaluation Version*, dan diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,986. Hasil nilai reliabilitas tersebut maka dapat diketahui nilai interpelasi r hitung berkategori sangat tinggi.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data (Suharsimi Arikunto, 2006: 149). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket atau kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data. Suryo Anwar (2009: 168) menyatakan bahwa angket atau kuesioer adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis tentang data faktual atau opini yang berkaitan dengan diri responden yang dianggap fakta atau kebenarannya yang diketahui dan perlu dijawab oleh responden.

Berikut ini merupakan mekanisme pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti:

- a) Peneliti mengajukan izin penelitian ke pihak ASKAB PSSI Wonosobo dengan membawa surat izin penelitian dari kampus.

- b) Setelah mendapatkan izin dari pihak ASKAB PSSI Wonosobo dengan diterbitkannya surat rekomendasi penelitian ke masing-masing tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo
- c) Peneliti menindak lanjuti penelitian ke masing-masing tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo
- a) Menyebarkan angket atau kuesioner kepada responden secara langsung atau melalui *google form*
- b) Responden mengisi angket baik secara langsung atau melalui *handphone* masing-masing.
- c) Peneliti mengumpulkan data dengan cara mengentri data yang masuk dari *google drive* kemudian dimasukan ke *Microsoft excel* ataupun memasukan data secara langsung dari hasil angket ke *Microsoft excel*.

Instrumen alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner tertutup, yang artinya angket atau kuesioner sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Arikunto (2013: 168), menyatakan bahwa angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa, sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (√) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Dalam hal ini maka angket akan memudahkan peneliti dalam mengelola data karena jawaban yang diperoleh lebih cepat.

## G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam penelitian ini, Metode ini digunakan untuk membahas hasil penelitian yang masih berupa data mentah sehingga akan diperoleh gambaran yang jelas mengenai hasil penelitian. Penemuan indeks persentase dihitung dengan rumus deskriptif persentase sebagai berikut:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

$DP$  = Deskriptif Presentase (%)

$n$  = Skor empirik (Skor yang diperoleh)

$N$  = Skor ideal untuk setiap item pertanyaan

(Muhammad Ali, 1993:186)

Untuk mengetahui tingkat kriteria tersebut, selanjutnya skor yang diperoleh (dalam %) dengan analisis deskriptif persentase dikonsultasikan dengan tabel kriteria.

Tabel 6. Kriteria Analisis Deskriptif Persentase

NO	INTERVAL	KRITERIA
1	86% - 100%	SANGAT BAIK
2	71% - 85%	BAIK
3	56% - 70%	CUKUP BAIK
4	41% - 51%	KURANG
5	>25% - 40%	SANGAT KURANG

(Sumber: Muhammad Ali, 1993:186)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

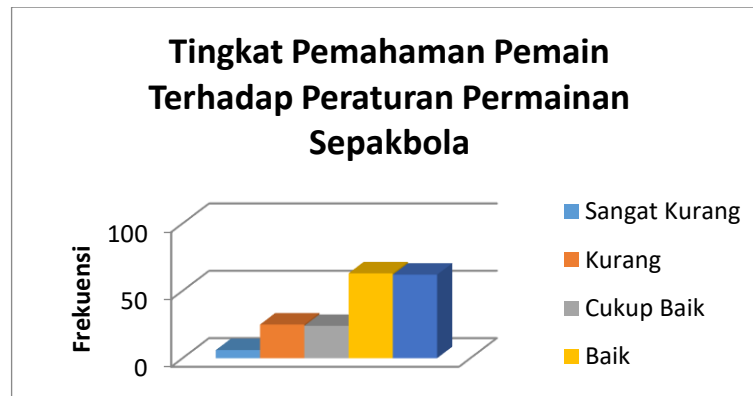
#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game* 2020/2021) pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 60 butir pernyataan dan hanya 58 yang dihitung dengan skor 0 – 1 dari 180 pemain. Hasil penelitian tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game* 2020/2021) pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game* 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosob

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	Sangat Baik	62	34,44
2	71% - 85%	Baik	63	35
3	56% - 70%	Cukup Baik	24	13,33
4	41% - 55%	Kurang	25	13,89
5	>25% - 40%	Sangat Kurang	6	3,33
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 5. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo

Hasil penelitian tersebut diketahui tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo sebagian besar berkategori baik sebanyak 63 pemain dengan persentase 35%, kategori sangat baik sebanyak 62 pemain dengan persentase 34,44%, kategori cukup sebanyak 24 pemain dengan persentase 13,33%, kategori kurang sebanyak 25 pemain dengan persentase 13,89% dan kategori sangat kurang sebanyak 6 pemain dengan persentase 3,33%. Hasil tersebut diartikan tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game* 2020/2021) pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo dapat dinyatakan baik.

### 1. Deskripsi Tingkat Pemahaman Pemain berdasarkan Tim di Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo

Hasil tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI

Wonosobo dalam penelitian ini di deskripsikan berdasarkan masing-masing tim yang berlaga di Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo. Deskripsi hasil penelitian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

**a. PS RONGGOLAWE Kembaran**

Hasil penelitian tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) pada Tim PS RONGGOLAWE Kembaran tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Tim PS RONGGOLAWE Kembaran

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	Sangat Baik	5	27,78
2	71% - 85%	Baik	8	44,44
3	56% - 70%	Cukup Baik	2	11,11
4	41% - 55%	Kurang	1	5,56
5	>25% - 40%	Sangat Kurang	2	11,11
Jumlah			18	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat

pada gambar di bawah ini :



Gambar 6. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim PS RONGGOLAWE Kembaran

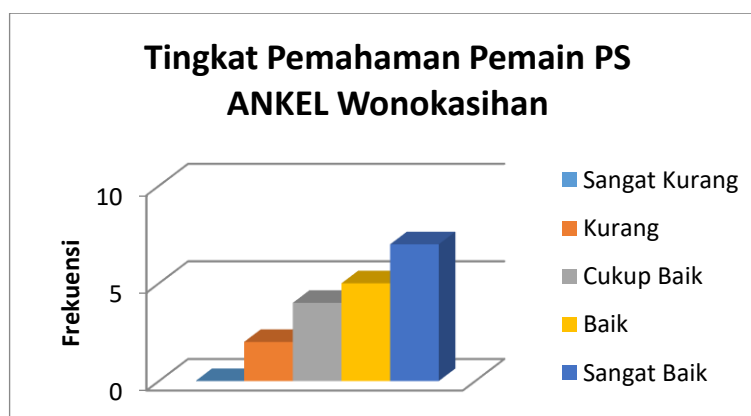
## b. PS ANKEL Wonokasih

Hasil penelitian tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) pada Tim PS ANKEL Wonokasih tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 9. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim PS ANKEL Wonokasih

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	Sangat Baik	7	38,89
2	71% - 85%	Baik	5	27,78
3	56% - 70%	Cukup Baik	4	22,22
4	41% - 55%	Kurang	2	11,11
5	>25% - 40%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			18	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 7. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim PS ANKEL Wonokasih

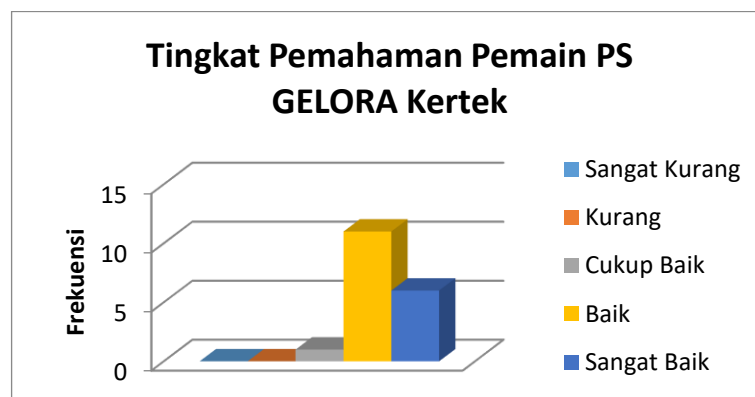
**c. PS GELORA Kertek**

Hasil penelitian tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) pada Tim PS GELORA Kertek tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim PS GELORA Kertek

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	Sangat Baik	6	33,33
2	71% - 85%	Baik	11	61,11
3	56% - 70%	Cukup Baik	1	5,56
4	41% - 55%	Kurang	0	0
5	>25% - 40%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			18	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 8. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim PS GELORA Kertek

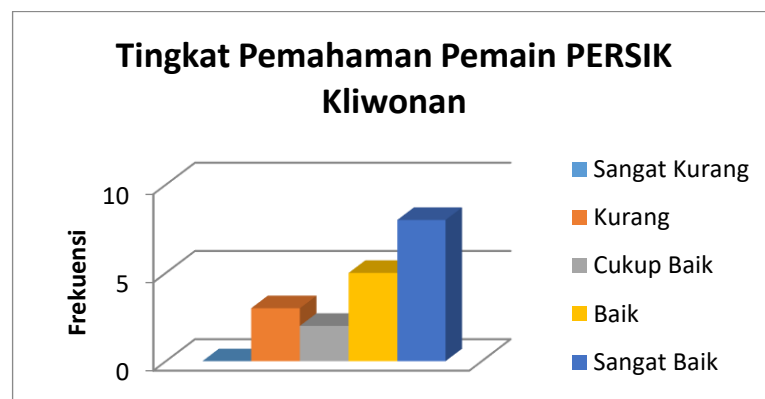
#### d. PERSIK Kliwonan

Hasil penelitian tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) pada Tim PERSIK Kliwonan tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 11. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim PERSIK Kliwonan

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	Sangat Baik	8	44,44
2	71% - 85%	Baik	5	27,78
3	56% - 70%	Cukup Baik	2	11,11
4	41% - 55%	Kurang	3	16,67
5	>25% - 40%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			18	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 9. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim PERSIK Kliwonan

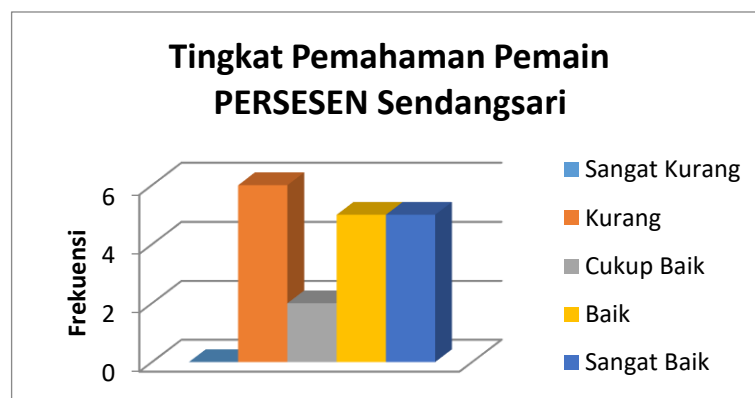
**e. PERSESEN Sendangsari**

Hasil penelitian tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) pada Tim PERSESEN Sendangsari tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim PERSESEN Sendangsari

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	Sangat Baik	5	27,78
2	71% - 85%	Baik	5	27,78
3	56% - 70%	Cukup Baik	2	11,11
4	41% - 55%	Kurang	6	33,33
5	>25% - 40%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			18	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 10. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim PERSESEN Sendangsari

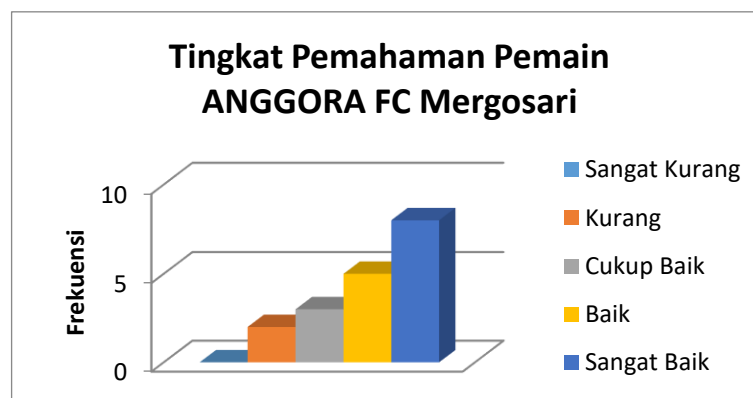
#### f. ANGGORA FC Mergosari

Hasil penelitian tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) pada Tim ANGGORA FC Mergosari tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 13. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim ANGGORA FC Mergosari

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	Sangat Baik	8	44,44
2	71% - 85%	Baik	5	27,78
3	56% - 70%	Cukup Baik	3	16,67
4	41% - 55%	Kurang	2	11,11
5	>25% - 40%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			18	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 11. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim ANGGORA FC Mergosari

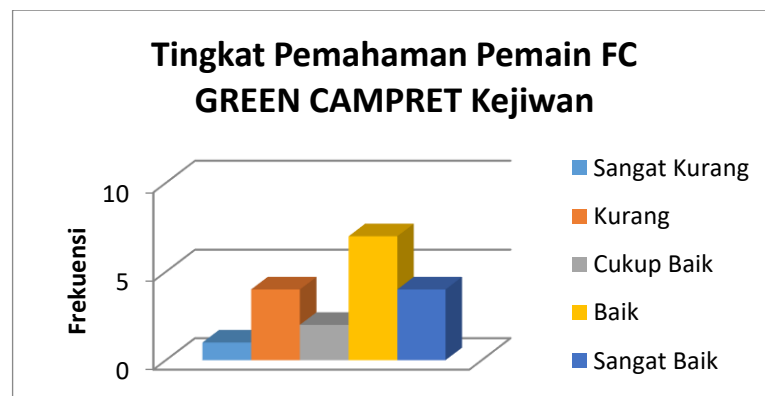
**g. FC GREEN CAMPRET Kejiwan**

Hasil penelitian tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) pada Tim FC GREEN CAMPRET Kejiwan tersebut dideskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 14. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim FC GREEN CAMPRET Kejiwan

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	Sangat Baik	4	22,22
2	71% - 85%	Baik	7	38,89
3	56% - 70%	Cukup Baik	2	11,11
4	41% - 55%	Kurang	4	22,22
5	>25% - 40%	Sangat Kurang	1	5,56
Jumlah			18	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 12. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim FC GREEN CAMPRET Kejiwan

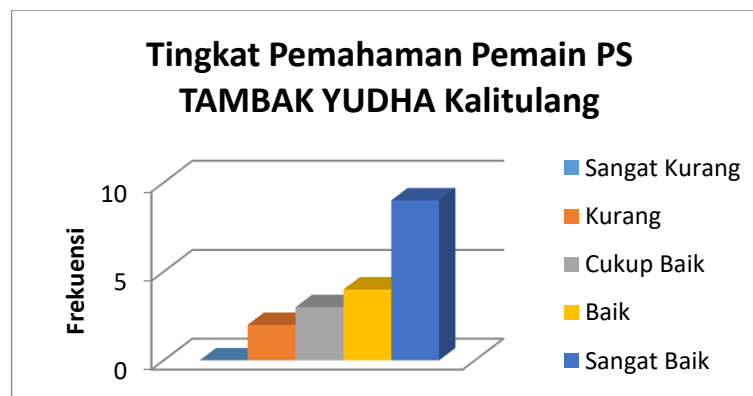
#### h. PS TAMBAK YUDHA Kalitulang

Hasil penelitian tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) pada Tim PS TAMBAK YUDHA Kalitulang tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 15. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim PS TAMBAK YUDHA Kalitulang

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	Sangat Baik	9	50
2	71% - 85%	Baik	4	22,22
3	56% - 70%	Cukup Baik	3	16,67
4	41% - 55%	Kurang	2	11,11
5	>25% - 40%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			18	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 13. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim PS TAMBAK YUDHA Kalitulang

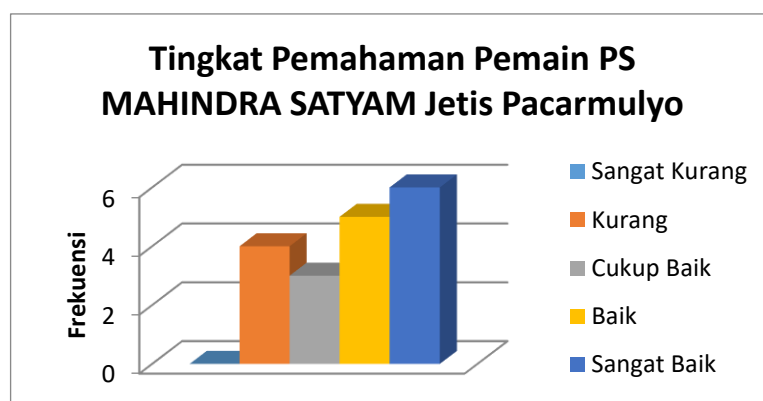
**i. PS MAHINDRA SATYAM Jetis Pacarmulyo**

Hasil penelitian tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) pada Tim PS MAHINDRA SATYAM Jetis Pacarmulyo tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 16. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim PS MAHINDRA SATYAM Jetis Pacarmulyo

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	Sangat Baik	6	33,33
2	71% - 85%	Baik	5	27,78
3	56% - 70%	Cukup Baik	3	16,67
4	41% - 55%	Kurang	4	22,22
5	>25% - 40%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			18	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 14. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim PS MAHINDRA SATYAM Jetis Pacarmulyo

#### j. CFC KREO Kejajar

Hasil penelitian tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) pada Tim CFC KREO Kejajar tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 17. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim CFC KREO Kejajar

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	Sangat Baik	5	27,78
2	71% - 85%	Baik	7	38,89
3	56% - 70%	Cukup Baik	2	11,11
4	41% - 55%	Kurang	1	5,56
5	>25% - 40%	Sangat Kurang	3	16,67
Jumlah			18	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 15. Diagram Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim CFC KREO Kejajar

**2. Deskripsi Tingkat pemahaman pemain berdasarkan peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021)**

Hasil tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo dalam penelitian ini di dasarkan pada 17 aturan sebagai berikut:

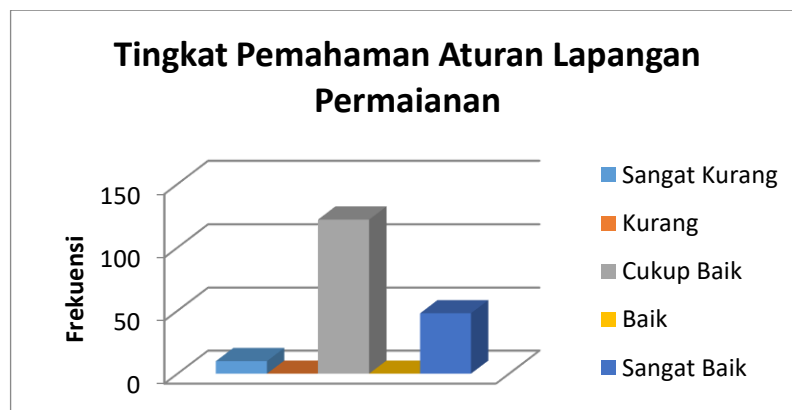
**a. Lapangan permainan (Aturan 1)**

Deskripsi tingkat pemahaman pemain liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo terhadap aturan lapangan permainan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 18. Deskripsi Pemahaman Terhadap Aturan Lapangan Permainan

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persnetase
1	86% - 100%	sangat baik	48	26,7
2	71% - 85%	Baik	0	0
3	56% - 70%	cukup baik	122	67,8
4	41% - 55%	Kurang	0	0
5	>25% - 40%	sangat kurang	10	5,6
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 16. Diagram Tingkat Pemahaman Aturan Lapangan Permainan

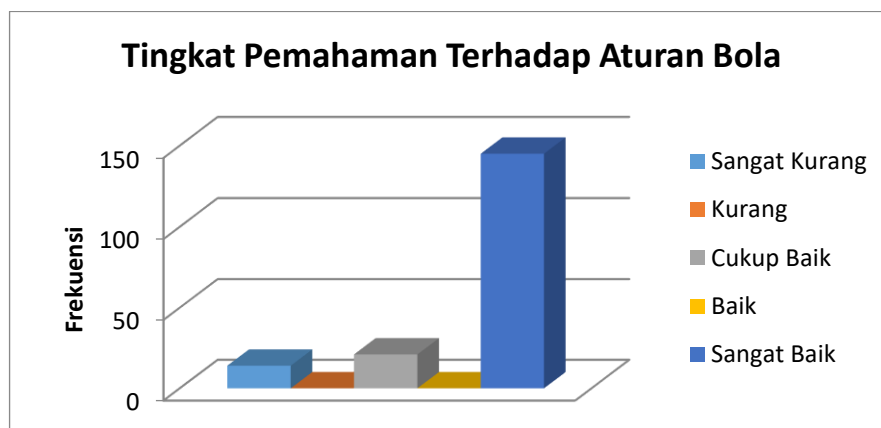
## b. Bola (Aturan 2)

Deskripsi tingkat pemahaman Tingkat Pemahaman terhadap aturan pada bola dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 19. Deskripsi Pemahaman Terhadap Aturan Bola

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	sangat baik	145	80,6
2	71% - 85%	baik	0	0
3	56% - 70%	cukup baik	21	11,7
4	41% - 55%	kurang	0	0
5	>25% - 40%	sangat kurang	14	7,8
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 17. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Aturan Bola

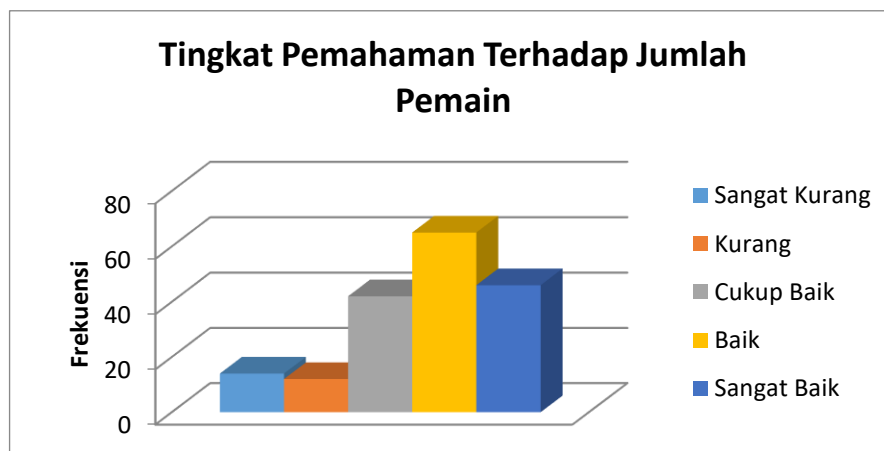
### c. Jumlah Pemain (Aturan 3)

Deskripsi hasil penelitian tingkat pemahaman terhadap aturan jumlah pemain dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 20. Deskripsi Pemahaman Terhadap Jumlah Pemain

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	sangat baik	46	25,56
2	71% - 85%	baik	65	36,11
3	56% - 70%	cukup baik	42	23,33
4	41% - 55%	kurang	12	6,67
5	>25% - 40%	sangat kurang	14	7,78
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 18. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Jumlah Pemain

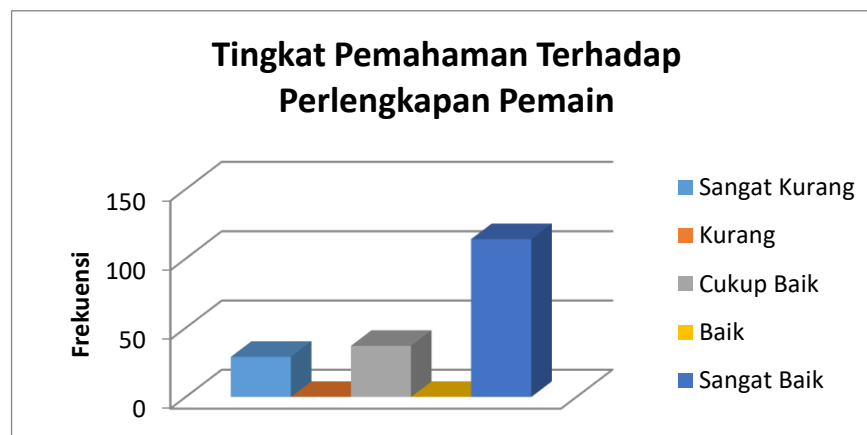
#### d. Perlengkapan Pemain (Aturan 4)

Deskripsi hasil penelitian tingkat pemahaman terhadap aturan perlengkapan pemain dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 21. Deskripsi Pemahaman Terhadap Perlengkapan Pemain

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	sangat baik	114	63,33
2	71% - 85%	baik	0	0
3	56% - 70%	cukup baik	37	20,56
4	41% - 55%	kurang	0	0
5	>25% - 40%	sangat kurang	29	16,11
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 19. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Perlengkapan Pemain

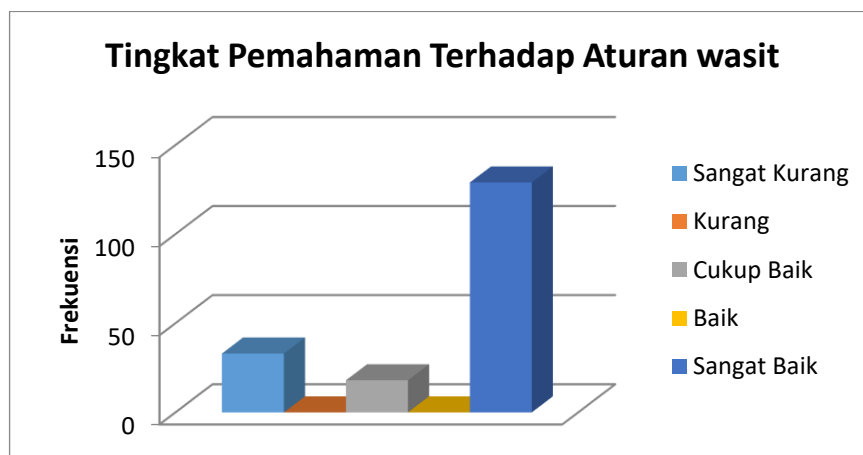
**e. Wasit (Aturan 5)**

Deskripsi hasil penelitian pemahaman pemain terhadap aturan pada wasit dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 22. Deskripsi Pemahaman Terhadap Aturan wasit

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	sangat baik	129	71,67
2	71% - 85%	Baik	0	0
3	56% - 70%	cukup baik	18	10
4	41% - 55%	Kurang	0	0
5	>25% - 40%	sangat kurang	33	18,33
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 20. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Aturan Wasit

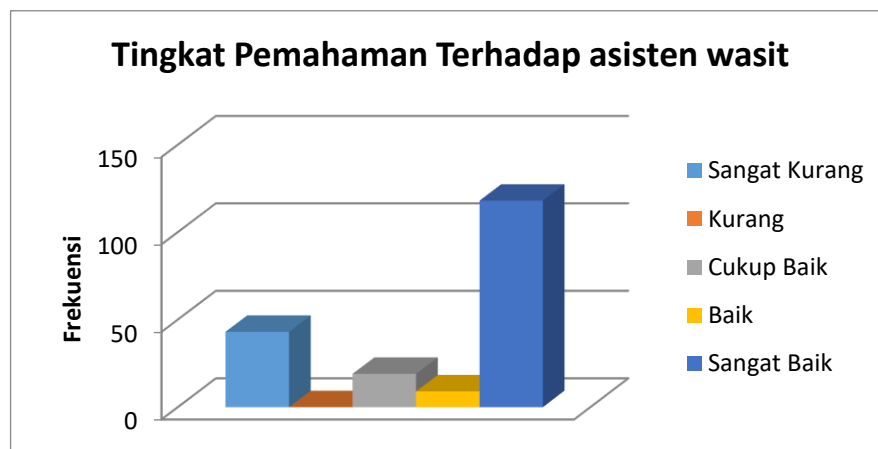
**f. Asistan Wasit (Aturan 6)**

Deskripsi hasil penelitian Tingkat Pemahaman terhadap aturan asisten wasit dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 23. Deskripsi Pemahaman Terhadap asisten wasit

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persnetase
1	86% - 100%	sangat baik	118	65,56
2	71% - 85%	Baik	0	0
3	56% - 70%	cukup baik	19	10,56
4	41% - 55%	Kurang	0	0
5	>25% - 40%	sangat kurang	43	23,89
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 21. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap asisten wasit

**g. Lama Pertandingan (Aturan 7)**

Deskripsi hasil penelitian Tingkat Pemahaman terhadap aturan lama pertandingan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 24. Deskripsi Pemahaman Terhadap Lama Pertandingan

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	sangat baik	0	0
2	71% - 85%	baik	66	36,66667
3	56% - 70%	cukup baik	0	0
4	41% - 55%	kurang	77	42,77778
5	>25% - 40%	sangat kurang	37	20,55556
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 22. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Lama pertandingan

#### **h. Memulai dan memulai kembali permainan (Aturan 8)**

Deskripsi hasil penelitian Tingkat Pemahaman terhadap aturan memulai dan memulai kembali permainan dapat dilihat pada tabel dibawah

Tabel 25. Deskripsi Pemahaman Terhadap Memulai dan memulai kembali permainan

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	sangat baik	106	58,89
2	71% - 85%	baik	0	0
3	56% - 70%	cukup baik	33	18,33
4	41% - 55%	kurang	0	0
5	>25% - 40%	sangat kurang	41	22,78
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 23. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Memulai dan memulai kembali permainan

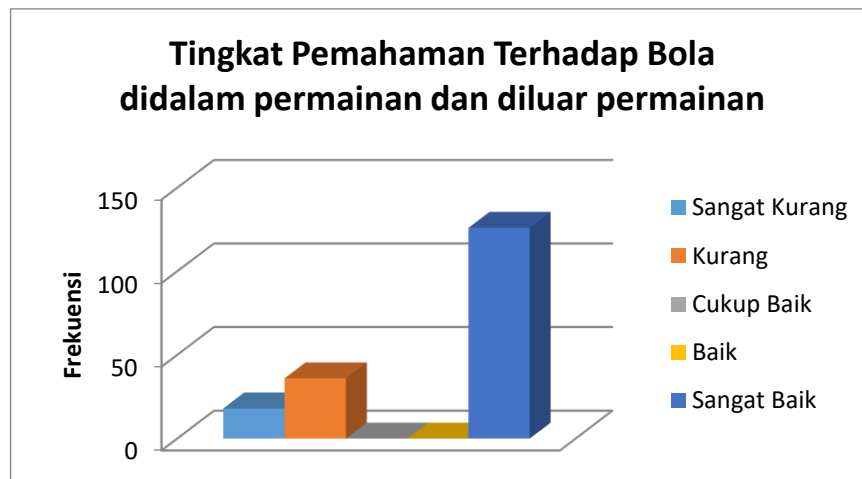
**i. Bola di dalam permainan dan di luar permainan (Aturan 9)**

Deskripsi hasil penelitian pada Tingkat Pemahaman terhadap aturan Bola di dalam permainan dan di luar permainan dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 26. Deskripsi Pemahaman Terhadap Bola didalam permainan dan diluar permainan

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persnetase
1	86% - 100%	sangat baik	126	70
2	71% - 85%	Baik	0	0
3	56% - 70%	cukup baik	0	0
4	41% - 55%	Kurang	36	20
5	>25% - 40%	sangat kurang	18	10
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 24. Diagram Tingkat Pemahaman Aturan Lapangan Permainan

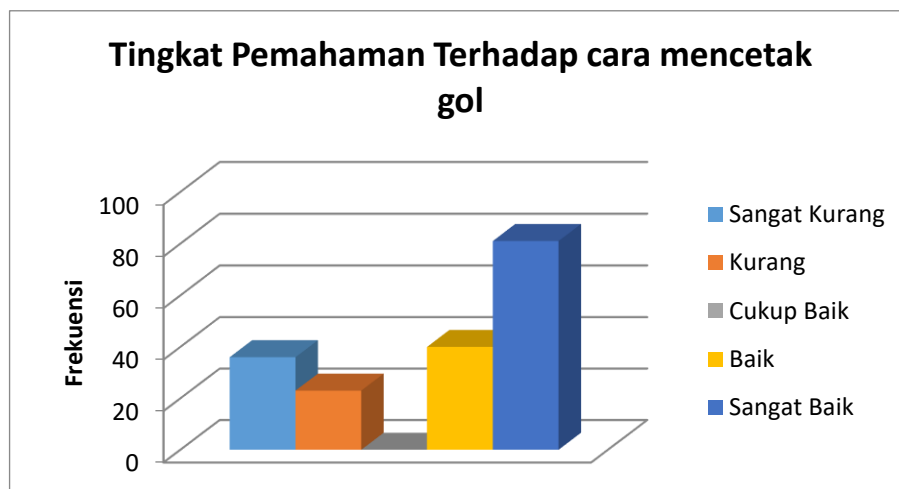
**j. Cara Mencetak Gol (Aturan 10)**

Deskripsi hasil penelitian Tingkat Pemahaman terhadap aturan cara mencetak gol dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 27. Deskripsi Pemahaman Terhadap cara mencetak gol

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	sangat baik	81	45
2	71% - 85%	baik	40	22,22
3	56% - 70%	cukup baik	0	0
4	41% - 55%	kurang	23	12,78
5	>25% - 40%	sangat kurang	36	20
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 25. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap cara mencetak gol

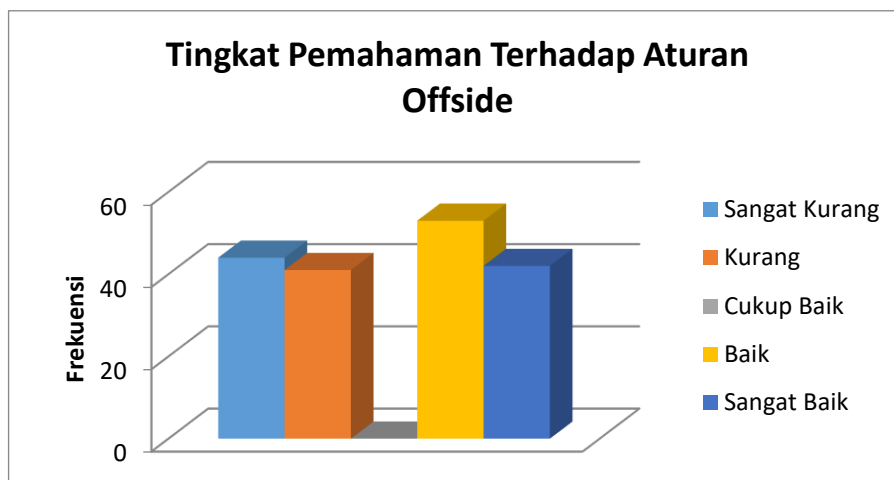
**k. Offside (Aturan 11)**

Deskripsi hasil penelitian Tingkat Pemahaman terhadap aturan *offside* dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 28. Deskripsi Pemahaman Terhadap Aturan *Offside*

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	sangat baik	42	23,33
2	71% - 85%	baik	53	29,44
3	56% - 70%	cukup baik	0	0
4	41% - 55%	kurang	41	22,78
5	>25% - 40%	sangat kurang	44	24,44
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 26. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Aturan *Offside*

## 1. Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan (Aturan 12)

Berdasarkan hasil penelitian Tingkat Pemahaman terhadap aturan Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 29. Deskripsi Pemahaman Terhadap Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persnetase
1	86% - 100%	sangat baik	52	28,89
2	71% - 85%	baik	0	0
3	56% - 70%	cukup baik	16	8,889
4	41% - 55%	kurang	0	0
5	>25% - 40%	sangat kurang	42	23,33
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 27. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan

### m. Tendangan bebas (Aturan 13)

Deskripsi hasil penelitian Tingkat Pemahaman terhadap tendangan bebas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 30. Deskripsi Pemahaman Terhadap tendangan bebas

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	sangat baik	101	56,11
2	71% - 85%	Baik	43	23,89
3	56% - 70%	cukup baik	0	0
4	41% - 55%	Kurang	17	9,44
5	>25% - 40%	sangat kurang	19	10,56
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 28. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap tendangan bebas

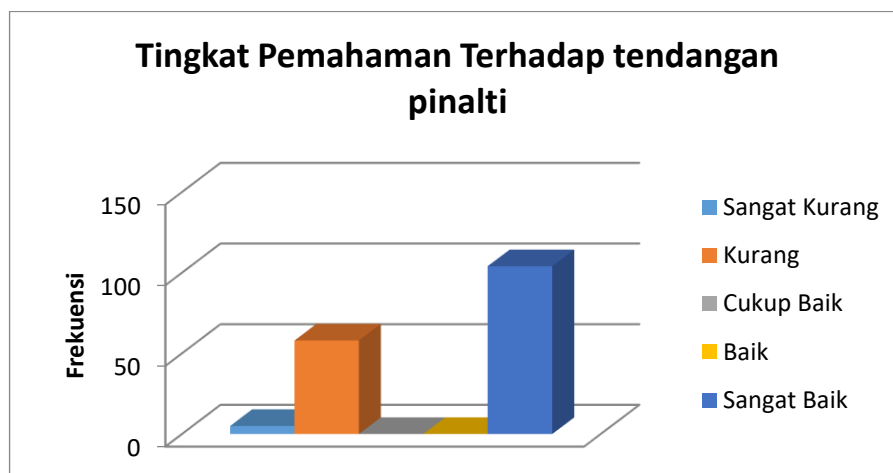
#### n. Tendangan Penalti (Aturan 14)

Deskripsi hasil penelitian Tingkat Pemahaman aturan tendangan pinalti dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 31. Deskripsi Pemahaman Terhadap tendangan pinalti

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	sangat baik	104	57,78
2	71% - 85%	Baik	0	0
3	56% - 70%	cukup baik	0	0
4	41% - 55%	Kurang	58	32,22
5	>25% - 40%	sangat kurang	5	2,78
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 29. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap tendangan pinalti

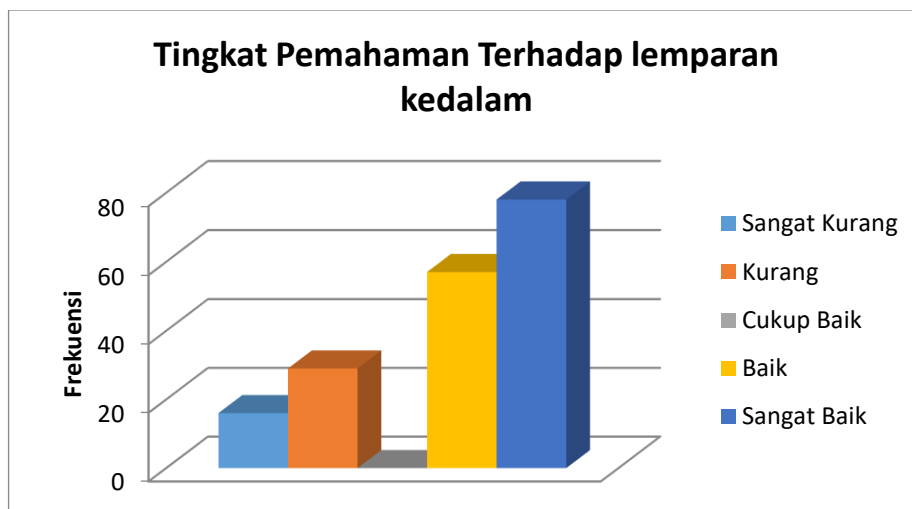
**o. Lemparan Kedalam (Aturan 15)**

Deskripsi hasil penelitian Tingkat Pemahaman terhadap aturan kedalam dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 32. Deskripsi Pemahaman Terhadap lemparan kedalam

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persnetase
1	86% - 100%	sangat baik	78	43,33
2	71% - 85%	Baik	57	31,67
3	56% - 70%	cukup baik	0	0
4	41% - 55%	Kurang	29	16,11
5	>25% - 40%	sangat kurang	16	8,89
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 30. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap lemparan kedalam

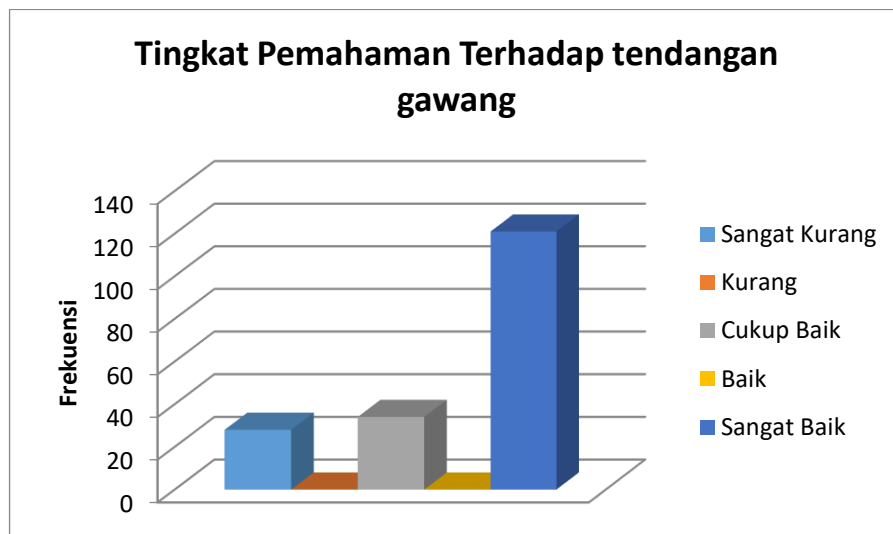
**p. Tendangan Gawang (Aturan 16)**

Deskripsi hasil penelitian Tingkat Pemahaman terhadap aturan tendangan gawang dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 33. Deskripsi Pemahaman Terhadap tendangan gawang

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persentase
1	86% - 100%	sangat baik	121	67,22
2	71% - 85%	baik	0	0
3	56% - 70%	cukup baik	34	18,89
4	41% - 55%	kurang	0	0
5	>25% - 40%	sangat kurang	28	15,56
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 31. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap tendangan gawang

#### q. Tendangan Sudut (Aturan 17)

Deskripsi hasil penelitian tingkat pemahaman terhadap aturan tendangan sudut dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 34. Deskripsi Pemahaman Terhadap aturan tendangan sudut

NO	INTERVAL	KRITERIA	Frekuensi	Persnetase
1	86% - 100%	sangat baik	0	0
2	71% - 85%	baik	79	43,89
3	56% - 70%	cukup baik	79	43,89
4	41% - 55%	kurang	0	0
5	>25% - 40%	sangat kurang	22	12,22
Jumlah			180	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 32. Diagram Tingkat Pemahaman Terhadap aturan tendangan sudut

## B. Pembahasan

Secara professional sepakbola mempunyai berbagai aturan permainan yang harus di ketahui oleh pemain khususnya. Peraturan permainan sepakbola ini biasanya masuk dalam *LOTG*. Seorang pemain harus tahu dan paham mengenai peraturan *LOTG*, seperti halnya pemain pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI

Wonosobo. Pemahaman adalah tingkatan kemampuan yang mengharapakan seseorang mampu memahami arti atau konsep situasi serta fakta yang diketahuinya (Ngalim Purwanto, dalam Afif Khoirul 2016). Pemahaman tidak akan bermakna atau terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuknya, sama halnya dengan pengetahuan tidak akan bermakna dalam penerapan apabila dalam penerapannya tidak didukung dengan pemahaman yang baik tentang pengetahuan itu sendiri. Menurut Notoadmojo, (2010:122) menyatakan bahwa tingkat pengetahuan terdiri dari 6 tingkatan tahu (*know*), memahami (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), evaluasi (*evaluation*). Adapun faktor yang mempengaruhi pengetahuan, menurut Mubarak, (2007: 30) ada tujuh faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu umur, pendidikan, lingkungan, pekerjaan, sosial ekonomi, informasi yang diperoleh, pengalaman.

Dalam dunia persepakbolaan pemahaman seorang pemain sangatlah penting, dalam hal ini pemahaman yang dimaksud yaitu pemahaman pemain sepakbola terhadap peraturan permainan sepakbola (*LOTG 2020/2021*), dimana pemain memiliki kemampuan untuk mengerti, mengingat dan mengetahui peraturan permainan serta dapat membedakan dan bisa menginterpretasikan peraturan permainan dengan benar, dengan cara mematuhi segala peraturan permainan sepakbola dan tidak salah dalam mengambil keputusan sehingga tidak melanggar aturan saat sedang bertanding.

Dari hasil penelitian tersebut diketahui tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game 2020/2021*) pada Tim

Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo sebagian besar berkategori baik sebanyak 63 pemain dengan persentase 35%, kategori sangat baik sebanyak 62 pemain dengan persentase 34,44%, kategori cukup sebanyak 24 pemain dengan persentase 13,33%, kategori kurang sebanyak 25 pemain dengan persentase 13,89% dan kategori sangat kurang sebanyak 6 pemain dengan persentase 3,33%. Hasil tersebut diartikan tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game 2020/2021*) pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo dapat dinyatakan baik.

Hal ini menunjukkan jika pemain pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo mengetahui dan mengerti tentang peraturan permainan sepakbola secara keseluruhan. Pemahaman yang baik ini menunjukkan jika pemain menguasai aturan permainan dalam sepakbola. Pemahaman dalam aturan permainan sepakbola ini menjadi sangat penting dikarenakan seorang pemain sepakbola, harus mengetahui dan paham akan aturan permainan sepakbola supaya dalam bertanding pemain dapat mematuhi aturan permainan sehingga pertandingan berjalan dengan baik, aman, dan menyenangkan. Dengan begitu pertandingan berjalan dengan baik dan tidak banyak terjadi pelanggaran. Mayoritas subjek dalam penelitian ini memiliki pemahaman yang baik mengenai peraturan sepakbola.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yaitu ;

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi kuisisioner.
2. Peneliti tidak mengontrol kondisi fisik dan psikis responden apakah, responden dalam keadaan baik atau tidak.
3. Pengambilan data hanya berdasarkan hasil pada kuisisioner, sehingga secara permainan peneliti tidak mengontrol secara langsung mengenai pemahaman yang mereka miliki.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian tersebut diketahui tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game 2020/2021*) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo sebagian besar berkategori baik sebanyak 63 pemain dengan persentase 35%, kategori sangat baik sebanyak 62 pemain dengan persentase 34,44%, kategori cukup sebanyak 24 pemain dengan persentase 13,33%, kategori kurang sebanyak 25 pemain dengan persentase 13,89% dan kategori sangat kurang sebanyak 6 pemain dengan persentase 3,33%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola (*Law Of The Game 2020/2021*) pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo dapat dinyatakan baik.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi sehingga:

1. ASKAB PSSI Wonosobo dapat memberikan informasi tentang peraturan terbaru dari permainan sepakbola kepada pemain, pelatih, wasit, dan Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo
2. Menjadi masukan bagi pelatih Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo untuk mengetahui tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan

- sepakbola (*Law Of The Game*2020/2021) dan nantinya dapat di sosialisai tentang peraturan terbaru kepada para pemain saat berlatih
3. Sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi pemain yang masih mempunyai Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola rendah, hendaknya selalu meningkatkan pemahamannya dengan belajar dan mencari pengalaman
2. Berdasarkan hasil penlitian diketahui pemahaman pemain pada keterangan kurang sebesar 13,89% dan sangat kurang sebesar 3,33% yang berarti sebesar 17,22% pemain perlu diberikan sosialisai pemahaman tentang peraturan permainan sepakbola *LOTG*
3. Bagi pelatih tidak hanya memberikan latihan dalam permaianan tetapi juga harus memberikan arahan dan pemahaman terkait peraturan dalam permaianan sepakbola *LOTG*
4. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya sampel penelitian yang digunakan lebih banyak lagi, sehingga tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan permainan sepakbola dapat teridentifikasi secara luas.

## Daftar Pustaka

- Akhmad Adien Hevarianto dan Arif Bulqini. 2013. *Penilaian Pelatih dan Pengawas Pertandingan Terhadap Kinerja Wasit PSSI Sidoarjo (Pada Pertandingan Playoff Kompetisi Internal Persida)*. Sidoarjo: Jurnal Prestasi Olahraga
- Anderson. 2000. *American Academy Of Pediatric : Injuries in Youth Soccer* , (online) Vol. 105 No. 3
- Anwar, Suryo. 2009. *Pemahaman Individu, Observasi, Checklist, Interview, Kuesioner dan Sosiometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- ASKAB PSSI Wonosobo. 2021. *Daftar Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo*. Wonosobo
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi III Cetakan keempat. Jakarta: Balai Pustaka
- Herwin. (2004). *Pembelajaran keterampilan sepakbola dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hidayat, A. K. (2016). *Meningkatkan Pemahaman Massage Melalui Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mahasiswa PJKR Angkatan 2012 Universitas Musamus*. Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 3(2), 105-115.
- IFAB. 2021. *Law Of The Game*. Zurich Switzerland: FIFA
- IFAB. 2021. *Peraturan Permainan 2020/2021*. Indonesia: PSSI
- Irianto, S. (2010). *Pengembangan tes kecakapan david lee untuk sekolah sepakbola (SSB) kelompok umur 14-15 tahun*. Tesis magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Joseph A, Luxbacher. 2008. *Sepakbola Taktik dan Bermain*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Joseph A. Luxbacher. 2004. *Sepak Bola Langkah-Langkah Menuju Sukses*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mubarak. 2007. *Promosi Kesehatan. Graha Ilmu*. Yogyakarta.

- Muhammad Ali. 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa
- Muharnanto. 2006. *Dasar – Dasar Bermain Futsal*. Kawan Pustaka
- Mulyanto & Pujiyono. 20014. *Urgensi Iintegrasi Nilai Local Wisdom Dalam Konflik Suporter Sepakbola*. Surakarta: UMS
- Notoatmodjo, 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Penerbit Rineka Cipta
- Notoatmodjo, S., 2010. *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugraha, Andi Cipta. 2012. *Mahir Sepakbola*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Priyatno, D. (2014). *SPSS 22: Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: Andi Offset
- Purwanto, N. (1997). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Raharjo, Dimas B. 2017. *Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola (Law Of The Game) Wasit C-1 dan C-2 Pengcab PSSI Sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Salim, Agus. 2008. *Seri Olahraga : Buku Pintar Sepakbola*. Bandung: NUANSA.
- Sucipto. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Suke Silversius. 1991. *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*. Jakarta:
- Sutrisno Hadi. (1991). *Statistik*. Yogyakarta: Andi
- Yulifri dkk. 2006. *Permainan Sepakbola*. Padang: FIK UNP Padang

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Penunjuk Pembimbing



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Jalan Colombo, Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092  
Laman: fik.uny.ac.id Surel: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : 108/PKL/VIII/2021  
Lamp. : 1 Eksemplar proposal  
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth

Bapak : Herwin, M.Pd

Disampaikan dengan hormat, bahwa dalam rangka penyelesaian tugas akhir, dimohon kesediaan Bapak / Ibu untuk membimbing mahasiswa di bawah ini :

Nama : Yogo Tri Utomo  
NIM : 17602241018

Dan telah mengajukan proposal skripsi dengan judul/topik :

TINGKAT PEMAHAMAN PEMAIN TERHADAP PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA  
(LAW OF THE GAME 2019/2020) PADA TIM LIGA 1 ASKAB WONOSOBO

Demikian atas kesediaan dan perhatian dari Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 11 Agustus 2021

Kajur PKL,

Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S  
NIP. 19600407 198601 2 001

*\*) Blangko ini kalau sudah selesai  
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL  
Menurut BAN PT lama Bimbingan minimal 8 kali*

Lampiran 2. Surat Bimbingan TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Jalan Colombo, Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092  
Laman: fik.uny.ac.id Surel: humas\_fik@uny.ac.id

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Yogo Tri Utomo  
NIM : 17602241018  
Pembimbing : Herwin, M.Pd

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
1.	16-8-21	- Tata tulis kualitas Pedoman Penulis TAS - Perbaikan latar belakang masalah	
2.	1-10-21	- Referensi / Daftar Pustaka - Tata tulis - Kutipan literatur sumber asing - Pertanyaan penelitian - Perumusan awal cek keabsahan - Kisi-kisi diobservasi dengan Persepsi FIFA - Baku Instrumen	
3.	15-4-21	- Cara instrumen penelitian / angket penelitian - Tajuk penelitian, Rumus/hasil dan pertanyaan penelitian kuantitatif - Sejalan	
4.		- Tanda tangan instrument Angket penelitian untuk di validasi.	
5.		- Perbaiki bab III terkait teknis analisis data.	
6.		- Perbaiki kutipan - Perbaiki instrumen Angket penelitian	

Kajur PKL,

\*) Blangko ini kalau sudah selesai  
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL

Prof. Dr. Endang Rini Sukanti, M.S  
NIP. 19600407 198601 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Jalan Colombo, Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092  
Laman: fik.uny.ac.id Surel: humas\_fik@uny.ac.id

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Yogo Tri Utomo  
NIM : 17602241018  
Pembimbing : Herwin, M.Pd

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
7.	20-1-2022	- Lembari laporan TAs. - Tata tulis : Penomoran Gambar - Tabel, Halaman Daftar isi - Letak sub bab	
8.	21-1-2022	- Perbaiki Abstrak - Kata Pengantar - Deskripsi & Rujukan Daftar - Daftar Uraian akhir	

Kajur PKL,

\*) Bilangko iki kalaw sudah selesai  
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL

Prof. Dr. Endang Rini Sukanti, M.S  
NIP. 19600407 198601 2 001

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : 748/UN34.16/PT.01.04/2021

18 November 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Yth. Ketua ASKAB PSSI Wonosobo dan Ketua Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo  
Jl. Soekarno - Hatta No.6, RW.04, Wonosobo Timur, Wonosobo Timur, Kec. Wonosobo,  
Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah 56311

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

Nama : Yogo Tri Utomo  
NIM : 17602241018  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola  
(Law Of The Game 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo  
Waktu Penelitian : 24 November - 11 Desember 2021

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.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.  
NIP.19820815 200501 1 002

Tembusan :

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

Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian



**PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
Sekretariat Jalan Soekarno Hatta No. 6 Wonosobo**

**SURAT KETERANGAN**

Monor : 46 /ASKAB WSB / XI / 2021

Berdasarkan surat dari Fakultas ilmu Keolahragaan Unuversitas Negeri Yogyakarta, Nomor 748/UN34.16/PT.01.04/2021 perihal izin Penelitian tanggal 18 November 2021, maka dengan ini saya :

Nama : **WAHYU NUGROHO, S.Sos**  
Jabatan : Ketua ASKAB PSSI Wonosobo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **YOGO TRI UTOMO**  
NIM : 17602241018  
Program Study : Pendidikan Kepelatihan Olahraga – S1

Benar - benar telah mengadakan penelitian di Klub Sepak Bola "**PS RONGGOLawe KEMBARAN**", pada tanggal 24 November - 11 Desember 2021, guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul "**Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepak bola (Law Of The Game 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.



Wonosobo, 13 Desember 2021  
PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
KETUA UMUM



**PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
Sekretariat Jalan Soekarno Hatta No. 6 Wonosobo**

**SURAT KETERANGAN**

Monor : 46 /ASKAB WSB / XI / 2021

Berdasarkan surat dari Fakultas ilmu Keolahragaan Unuversitas Negeri Yogyakarta, Nomor 748/UN34.16/PT.01.04/2021 perihal izin Penelitian tanggal 18 November 2021, maka dengan ini saya :

Nama : **WAHYU NUGROHO, S.Sos**

Jabatan : Ketua ASKAB PSSI Wonosobo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **YOGO TRI UTOMO**

NIM : 17602241018

Program Study : Pendidikan Kepelatihan Olahraga – S1

Benar – benar telah mengadakan penelitian di Klub Sepak Bola “**PS ANKEL WONOKASIHAN**”, pada tanggal 24 November – 11 Desember 2021, guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul “**Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepak bola (Law Of The Game 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Wonosobo, 13 Desember 2021

**PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
KETUA UMUM**

KETUA PS ANKEL  
WONOKASIHAN  
  
W.D. WAHYU NUGROHO

  
**WAHYU NUGROHO, S.Sos**



**PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
Sekretariat Jalan Soekarno Hatta No. 6 Wonosobo**

**SURAT KETERANGAN**

Monor : 46 /ASKAB WSB / XI / 2021

Berdasarkan surat dari Fakultas ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Nomor 748/UN34.16/PT.01.04/2021 perihal izin Penelitian tanggal 18 November 2021, maka dengan ini saya :

Nama : **WAHYU NUGROHO, S.Sos**  
Jabatan : Ketua ASKAB PSSI Wonosobo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **YOGO TRI UTOMO**  
NIM : 17602241018  
Program Study : Pendidikan Kepelatihan Olahraga – S1

Benar – benar telah mengadakan penelitian di Klub Sepak Bola “**PS GELORA KERTEK**”, pada tanggal 24 November – 11 Desember 2021, guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul “**Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepak bola (Law Of The Game 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Wonosobo, 13 Desember 2021  
PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
KETUA UMUM



  
**WAHYU NUGROHO, S.Sos**



**PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
Sekretariat Jalan Soekarno Hatta No. 6 Wonosobo**

**SURAT KETERANGAN**

Monor : 46 /ASKAB WSB / XI / 2021

Berdasarkan surat dari Fakultas ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Nomor 748/UN34.16/PT.01.04/2021 perihal izin Penelitian tanggal 18 November 2021, maka dengan ini saya :

Nama : **WAHYU NUGROHO, S.Sos**

Jabatan : Ketua ASKAB PSSI Wonosobo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **YOGO TRI UTOMO**

NIM : 17602241018

Program Study : Pendidikan Kepelatihan Olahraga – S1

Benar – benar telah mengadakan penelitian di Klub Sepak Bola “**PS PERSIK KLIWONAN**”, pada tanggal 24 November – 11 Desember 2021, guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul “**Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepak bola (Law Of The Game 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Wonosobo, 13 Desember 2021

**PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
KETUA UMUM**





**PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
Sekretariat Jalan Soekarno Hatta No. 6 Wonosobo**

**SURAT KETERANGAN**

Monor : 46 /ASKAB WSB / XI / 2021

Berdasarkan surat dari Fakultas ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Nomor 748/UN34.16/PT.01.04/2021 perihal izin Penelitian tanggal 18 November 2021, maka dengan ini saya :

Nama : **WAHYU NUGROHO, S.Sos**  
Jabatan : Ketua ASKAB PSSI Wonosobo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **YOGO TRI UTOMO**  
NIM : 17602241018  
Program Study : Pendidikan Kepelatihan Olahraga – S1

Benar – benar telah mengadakan penelitian di Klub Sepak Bola “**PS PERSESEN SENDANGSARI**”, pada tanggal 24 November – 11 Desember 2021, guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul “**Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepak bola (Law Of The Game 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Wonosobo, 13 Desember 2021  
PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
KETUA UMUM

KETUA PERSESEN  
SENDANGSARI  


  
  
**WAHYU NUGROHO, S.Sos**



**PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
Sekretariat Jalan Soekarno Hatta No. 6 Wonosobo**

**SURAT KETERANGAN**

Monor : 46 /ASKAB WSB / XI / 2021

Berdasarkan surat dari Fakultas ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Nomor 748/UN34.16/PT.01.04/2021 perihal izin Penelitian tanggal 18 November 2021, maka dengan ini saya :

Nama : **WAHYU NUGROHO, S.Sos**

Jabatan : Ketua ASKAB PSSI Wonosobo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **YOGO TRI UTOMO**

NIM : 17602241018

Program Study : Pendidikan Kepelatihan Olahraga – S1

Benar – benar telah mengadakan penelitian di Klub Sepak Bola “**PS ANGGORA MERGOSARI**”, pada tanggal 24 November – 11 Desember 2021, guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul “**Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepak bola (Law Of The Game 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Wonosobo, 13 Desember 2021

**PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
KETUA UMUM**

KETUA PS ANGGORA  
MERGOSARI



  
**WAHYU NUGROHO, S.Sos**



**PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
Sekretariat Jalan Soekarno Hatta No. 6 Wonosobo**

**SURAT KETERANGAN**

Monor : 46 /ASKAB WSB / XI / 2021

Berdasarkan surat dari Fakultas ilmu Keolahragaan Unuversitas Negeri Yogyakarta, Nomor 748/UN34.16/PT.01.04/2021 perihal izin Penelitian tanggal 18 November 2021, maka dengan ini saya :

Nama : **WAHYU NUGROHO, S.Sos**

Jabatan : Ketua ASKAB PSSI Wonosobo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **YOGO TRI UTOMO**

NIM : 17602241018

Program Study : Pendidikan Kepelatihan Olahraga – S1

Benar - benar telah mengadakan penelitian di Klub Sepak Bola "**PS GREEN CAMPRETS KEJIWAN**", pada tanggal 24 November – 11 Desember 2021, guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul "**Tingkat Pemahaman Pemalin Terhadap Peraturan Permainan Sepak bola (Law Of The Game 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Wonosobo, 13 Desember 2021

PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
KETUA UMUM

KETUA PS GREEN CAMPRETS  
KEJIWAN  
CAMPETT



Rifa'i



WAHYU NUGROHO, S.Sos



**PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
Sekretariat Jalan Soekarno Hatta No. 6 Wonosobo**

**SURAT KETERANGAN**

Monor : 46 /ASKAB WSB / XI / 2021

Berdasarkan surat dari Fakultas ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Nomor 748/UN34.16/PT.01.04/2021 perihal izin Penelitian tanggal 18 November 2021, maka dengan ini saya :

Nama : **WAHYU NUGROHO, S.Sos**  
Jabatan : Ketua ASKAB PSSI Wonosobo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **YOGO TRI UTOMO**  
NIM : 17602241018  
Program Study : Pendidikan Kepelatihan Olahraga – S1

Benar - benar telah mengadakan penelitian di Klub Sepak Bola "**PS TAMBAK YUDHA KALITULANG**", pada tanggal 24 November – 11 Desember 2021, guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul "**Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepak bola (Law Of The Game 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

KETUA PS TAMBAK YUDHA  
KALITULANG

  
FATCHUROHMAN

Wonosobo, 13 Desember 2021  
PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
KETUA UMUM

  
WAHYU NUGROHO, S.Sos



**PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
Sekretariat Jalan Soekarno Hatta No. 6 Wonosobo**

**SURAT KETERANGAN**

Monor : 46 /ASKAB WSB / XI / 2021

Berdasarkan surat dari Fakultas ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Nomor 748/UN34.16/PT.01.04/2021 perihal izin Penelitian tanggal 18 November 2021, maka dengan ini saya :

Nama : **WAHYU NUGROHO, S.Sos**

Jabatan : Ketua ASKAB PSSI Wonosobo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **YOGO TRI UTOMO**

NIM : 17602241018

Program Study : Pendidikan Kepelatihan Olahraga – S1

Benar – benar telah mengadakan penelitian di Klub Sepak Bola “**PS MAHINDRA SATYAM PACARMULYO**”, pada tanggal 24 November – 11 Desember 2021, guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul “**Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepak bola (Law Of The Game 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

KETUA PS MAHINDRA SATYAM  
PACARMULYO

  
Panti Setijawan

Wonosobo, 13 Desember 2021  
PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
KETUA UMUM

  
WAHYU NUGROHO, S.Sos



**PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
Sekretariat Jalan Soekarno Hatta No. 6 Wonosobo**

**SURAT KETERANGAN**

Monor : 46 /ASKAB WSB / XI / 2021

Berdasarkan surat dari Fakultas ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Nomor 748/UN34.16/PT.01.04/2021 perihal izin Penelitian tanggal 18 November 2021, maka dengan ini saya :

Nama : **WAHYU NUGROHO, S.Sos**  
Jabatan : Ketua ASKAB PSSI Wonosobo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **YOGO TRI UTOMO**  
NIM : 17602241018  
Program Study : Pendidikan Kepelatihan Olahraga – S1

Benar – benar telah mengadakan penelitian di Klub Sepak Bola “**PS CFC KREO**”, pada tanggal 24 November – 11 Desember 2021, guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul “**Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepak bola (Law Of The Game 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Wonosobo, 13 Desember 2021  
PERSATUAN SEPAK BOLA SELURUH INDONESIA  
ASOSIASI KABUPATEN WONOSOBO  
KETUA UMUM



  
**WAHYU NUGROHO, S.Sos**

## Lampiran 5. Expert Judgement

### PERMOHONAN *EXPERT JUDGEMENT*

Hal : Permohonan *Expert Judgement*  
Lampiran : 1 Bandel Instrument Angket Penelitian  
Kepada : Yth. Nawan Primasoni, S.Pd, KOR., M.Or.  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan Hormat

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Yogo Tri Utomo

Nim : 17602241018

Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan expert judgement untuk validasi instrument angket penelitian tugas akhir skripsi saya dengan judul “Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game* 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo

Demikian permohonan ini saya buat, besar harapan saya Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian dan terpenuhinya permohonan ini, saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 15 November 2021

Mengetahui,

Pembimbing



Drs. Herwin, M.Pd  
NIP.196502021993121001

Pemohon



Yogo Tri Utomo  
NIM.17602241018

## Lampiran 6. Surat Validasi Instrumen

### Lembar Validasi Instrumen Angket Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola *Law Of The Game* tahun 2020/2021 pada tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo.

Nama Validator : Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.

NIP : 198405212008121001

Jabatan : Lektor/Dosen Pendidikan Kepelatihan Olahraga, FIK, UNY

Instansi : Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY

Tanggal Pengesian: 15 November 2021

#### Pengantar

Lembar Validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap butir instrument angket penelitian yang telah dibuat. Saya berterimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi Validator dan mengisi lembar validasi instrument angket penelitian ini.

#### Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi skor pada setiap butir pernyataan dengan tanda centang ( ✓ ) dikolom dengan skala penelian sebagai berikut  
5=Sangat Baik    4=Baik    3=Cukup Baik    2=Kurang Baik  
1=Sangat Kurang
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran pada baris yang telah disediakan

#### Berikut merupakan uraian instrument yang divalidasi:

NO	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1.	Kejelasan judul kuisisioner/angket yang digunakan			✓		
2.	Kejelasan petunjuk untuk pengisian kuisisioner/angket		✓			
3.	Kelengkapan dan kedalaman materi yang digunakan di butir instrumen			✓		
4.	Keakuratan dan ketepatan konsep dan definisi intrumen		✓			
5.	Kejelasan contoh kasus, data, dan fakta untuk membuat instrument		✓			
6.	Jumlah butir soal pernyataan sudah mewakili setiap pasal		✓			

7.	Jumlah pasal instrumen sudah sesuai dengan <i>Law Of The Game</i> yang dibuat <i>IFAB</i> dan dikeluarkan <i>FIFA</i>		✓			
8.	Instrumen pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian		✓			
9.	Instrumen pernyataan berisi informasi yang benar dan tepat			✓		
10.	Pernyataan Penggunaan tata bahasa instrumen mudah dipahami		✓			
11.	Penggunaan tata tulis intrumen sesuai dengan EYD			✓		
12.	Penggunaan tata bahasa instrumen sudah efektif		✓			

#### Komentar Kritik dan Saran

- Papat digunakan dengan menambah instrument pernyataan di setiap pasal
- Gunakan kata / kalimat yang lebih efektif.

#### Kesimpulan

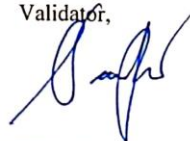
Berdasarkan penilaian diatas, maka lembar tes instrumen angket pernyataan dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Mohon beri tanda centang (✓) pada nomor yang sesuai pada kesimpulan Bapak/Ibu.

Yogyakarta, 15 November 2021

Validator,



Nawan Primasoni, S.Pd, KOR., M.Or.  
NIP. 198405212008121001

### SURAT PERNYATAAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.  
NIP : 1984052212008121001

Menyatakan bahwa instrumen angket penelitian TA/Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Yogo Tri Utomo  
NIM : 17602241018  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga, FIK, UNY  
Judul TA : Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game* 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo

Setelah dilakukan kajian atas instrument angket penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

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

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.  
Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 November 2021  
Validator,



Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.  
NIP. 198405212008121001

Catatan:

Beri tanda ✓

PERMOHONAN *EXPERT JUDGEMENT*

Hal : Permohonan *Expert Judgement*  
Lampiran : 1 Bandel Instrument Angket Penelitian  
Kepada : Yth. Panggih Asmara S.Pd.  
Wasit C1  
ASKAB PSSI Wonosobo

Dengan Hormat

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Yogo Tri Utomo  
Nim : 17602241018  
Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan expert judgement untuk validasi instrument angket penelitian tugas akhir skripsi saya dengan judul “Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game* 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo

Demikaian permohonan ini saya buat, besar harapan saya Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian dan terpenuhinya permohonan ini, saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 15 November 2021

Mengetahui,

Pembimbing



Drs. Herwin, M.Pd  
NIP.196502021993121001

Pemohon



Yogo Tri Utomo  
NIM.17602241018

**Lembar Validasi Instrumen Angket Penelitian Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola *Law Of The Game* tahun 2020/2021 pada tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo.**

Nama Validator : Pangih Asmara S.Pd.  
 NIP : 198801132020121006  
 Jabatan : Wasit C1  
 Instansi : ASKAB PSSI Wonosobo  
 Tanggal Pengisian: 15 November 2021

**Pengantar**

Lembar Validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap butir instrument angket penelitian yang telah dibuat. Saya berterimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi Validator dan mengisi lembar validasi instrument angket penelitian ini.

**Petunjuk**

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberi skor pada setiap butir pernyataan dengan tanda centang ( ✓ ) dikolom dengan skala penilaian sebagai berikut  
 5=Sangat Baik    4=Baik    3=Cukup Baik    2=Kurang Baik  
 1=Sangat Kurang
- Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran pada baris yang telah disediakan

Berikut merupakan uraian instrument yang divalidasi:

NO	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1.	Kejelasan judul kuisisioner/angket yang digunakan	✓				
2.	Kejelasan petunjuk untuk pengisian kuisisioner angket	✓				
3.	Kelengkapan dan kedalaman materi yang digunakan di butir instrumen		✓			
4.	Keakuratan dan ketepatan konsep dan definisi instrumen			✓		
5.	Kejelasan contoh kasus, data, dan fakta untuk membuat instrument		✓			
6.	Jumlah butir soal pernyataan sudah mewakili setiap pasal		✓			

7.	Jumlah pasal pernyataan sudah sesuai dengan Law Of The Game yang dibuat IFAB dan dikeluarkan FIFA	✓				
8.	Instrumen pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian		✓			
9.	Instrumen pernyataan berisi informasi yang benar dan tepat			✓		
10.	Pernyataan Penggunaan tata bahasa instrumen mudah dipahami		✓			
11.	Penggunaan tata tulis intrumen sesuai dengan EYD		✓			
12.	Penggunaan tata bahasa instrumen sudah efektif		✓			

#### Komentar Kritik dan Saran

- Sudah baik, hanya perlu merubah kalimat-kalimat yang kurang efektif serta memperjelas kalimat di setiap pernyataan

#### Kesimpulan

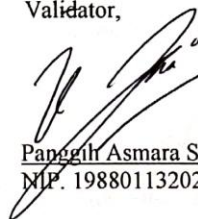
Berdasarkan penilaian diatas, maka lembar tes instrumen angket pernyataan dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- ✓ b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Mohon beri tanda centang (✓) pada nomor yang sesuai pada kesimpulan Bapak/Ibu.

Yogyakarta, 15 November 2021

Validator,



Panggih Asmara S.Pd.  
NIP. 198801132020121006

### SURAT PERNYATAAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Panggih Asmara S.Pd.  
NIP : 198801132020121006

Menyatakan bahwa instrumen angket penelitian TA/Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Yogo Tri Utomo  
NIM : 17602241018  
Program Studi : Pendidikan Keperawatan Olahraga, FIK, UNY  
Judul TA : Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola (*Law Of The Game* 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo

Setelah dilakukan kajian atas instrument angket penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

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

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.  
Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 November 2021  
Validator,

  
Panggih Asmara S.Pd.  
NIP. 198801132020121006

Catatan:

Beri tanda ✓

Lampiran 7. Kuisisioner atau Angket Penelitian

**KUISISIONER/ANGKET PENELITIAN**

**Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola  
(Law Of The Game 2020/2021) Pada Tim Liga 1 ASKAB PSSI Wonosobo**

**A. Biodata Responden**

Nama : .....

Tempat/Tanggal Lahir : .....

Umur : .....

Asal Klub/Tim : .....

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Baca dan pahami dengan baik setiap butir pernyataan
2. Pilihlah alternatif jawaban sesuai dengan pengetahuan anda
3. Diusahakan setiap butir pernyataan harus diisi sesuai dengan pengetahuan anda dan jangan sampai ada yang terlewatkan
4. Berilah tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom tabel jawaban yang anda pilih  
B = BENAR      S = SALAH
5. Contoh pengisian kuisisioner/angket

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN	
		BENAR	SALAH
1.	Peraturan permainan sepakbola ( <i>Law Of The Game</i> ) dibuat oleh <i>IFAB</i> dan dikeluarkan oleh <i>FIFA</i>	$\checkmark$	

**SELAMAT MENGERJAKAN !!!**

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN	
		BENAR	SALAH
1.	Lapangan sepakbola untuk pertandingan internasional memiliki panjang lapangan minimal 100 meter maksimal 110 meter dan lebar lapangan minimal 64 meter maksimal 75 meter		
2.	Panjang lapangan sepakbola untuk pertandingan biasa minimal 85 meter maksimal 100 meter dengan lebar lapangan minimal 50 meter maksimal 80 meter		
3.	Lapangan sepakbola harus berbentuk persegi panjang ditandai dengan garis kontinu yang sama selebar 12 cm dan harus bewarna sama (putih)		

4.	Dalam pertandingan semua bola yang digunakan harus bundar, terbuat dari bahan yang sesuai, dan memiliki tanda secara resmi dari <i>FIFA</i>		
5.	Bola standar <i>FIFA</i> berbahan kulit dan karet dengan keliling antara 60-65 cm, dan dengan berat antara 410-450 gram		
6.	Jika bola rusak permainan dihentikan dan dimulai kembali dengan menjatuhkan bola pengganti ke tempat bola semula dengan izin wasit		
7.	Jumlah pemain dalam pertandingan masing-masing 11 pemain, dan harus ada yang menjadi penjaga gawang		
8.	Pertandingan tidak dapat dimulai atau dilanjutkan jika salah satu tim kurang dari 7 pemain		
9.	Jika dalam pertandingan salah satu dari tim lima pemainnya mendapatkan kartu merah, maka permainan tetap dilanjutkan		
10.	Dalam kompetisi resmi jumlah pergantian maksimal 5 pemain, dan hanya 3 kali kesempatan pergantian dilakukan		
11.	Dalam melakukan pergantian pemain wasit harus diberitahu, dan pemain yang diganti harus meninggalkan lapangan ke titik terdekat digaris batas lapangan		
12.	Dalam pergantian pemain, pemain yang diganti diperbolehkan meninggalkan lapangan di area manapun tanpa izin dari wasit		
13.	Perlengkapan wajib yang digunakan pemain salah satunya adalah <i>Shinguards</i> (pelindung kaki), jika seorang pemain tidak menggunakannya maka wasit akan memberikan peringatan (kartu kuning)		
14.	Dalam sebuah pertandingan kedua tim harus memakai warna yang berbeda, membedakan satu sama lain		
15.	Dalam sebuah pertandingan resmi seorang pemain diperbolehkan menggunakan peralatan seperti perhiasan kalung, cincin, dan gelang		
16.	Dalam sebuah pertandingan wasit memiliki wewenang penuh untuk menegakkan hukum permainan sehubungan dengan pertandingan		
17.	Keputusan wasit didasarkan dengan hukum permainan mengenai fakta yang berhubungan dengan permainan, dan tidak bisa diubah, serta harus dihormati pemain		
18.	Wasit hanya dapat dibantu oleh <i>Video Assistant Referee (VAR)</i> pada saat pertandingan berlangsung		

	dari kesalahan/insiden yang serius,jelas, dan nyata yang terlewatkan		
19.	Dalam memimpin pertandingan resmi internasional wasit dibantu oleh 5 asisten wasit		
20.	Dua hakim garis, ofisial wasit keempat, <i>VAR</i> , dan <i>AVAR</i> merupakan asisten wasit		
21.	Asisten wasit pertandingan dilapangan membantu wasit dengan memeriksa lapangan, bola, peralatan pemain, memelihara cacatan waktu, kesalahan pemain, pergantian pemain dan lainnya		
22.	Dalam kompetisi resmi internasional pertandingan berlangsung selama 2 babak yang sama selama 45 menit		
23.	Dalam sebuah pertandingan jeda paruh waktu dapat berlangsung selam 15 menit lebih sesuai dengan keinginan tim		
24.	Tambahan waktu disetiap babak ditentukan wasit diukur dari setiap waktu yang hilang dibabak itu		
25.	<i>Kick off</i> atau memulai pertandingan hanya dilakukan di babak pertama		
26.	Dalam sebuah pertandingan salah satu tim mencetak gol, maka <i>kick off</i> dilakukan		
27.	Bola yang dijatuhkan untuk memulai pertandingan dilakukan ketika insiden bola mengenai wasit, pergantian bola yang rusak, dan lainnya		
28.	Bola yang dijatuhkan untuk memulai pertandingan diberikan untuk pemain dari tim yang terakhir menyentuh bola		
29.	Bola keluar dari permainan yaitu ketika seluruhnya telah keluar dari lapangan melewati garis gawang atau garis <i>touchline</i> (garis samping) baik melalui lapangan atau udara		
30.	Bola dalam permainan yaitu tetap berada didalam lapangan permainan sekalipun bola menyentuh wasit, gawang, dan tiang bendera sudut		
31.	Gol dicetak dan dinyatakan sah ketika seluruh bola melewati garis gawang, antara tiang gawang, dan dibawah mistar gawang, dan tidak ada pelanggaran		
32.	Sebuah gol dapat dicetak langsung dari lemparan kedalam dan tendangan tidak langsung		
33.	Sebuah gol dapat dicetak langsung dari tendangan sudut		
34.	Tim dinyatakan menang ketika tim tersebut mencetak lebih banyak gol		

35.	Berada diposisi <i>offside</i> bukan sebuah pelanggaran		
36.	Pemain dinyatakan <i>offside</i> jika menerima bola dari rekan satu tim pada posisi didaerah lawan yang lebih dekat dari garis gawang lawan daripada bola dan lawan kedua terakhir		
37.	Tidak ada pelanggaran <i>offside</i> jika seorang pemain menerima bola langsung dari tendangan gawang, lemparan kedalam, dan tendangan sudut		
38.	Jika pelanggaran <i>offside</i> terjadi, wasit memberikan tendangan langsung dimana pelanggaran itu terjadi		
39.	Ketika seorang pemain bertindak sembrono, mengabaikan bahaya, atau tanpa konsekuensi untuk lawan maka kartu kuning diberikan		
40.	Ketika pemain menggunakan kekuatan berlebihan untuk sengaja menjagal lawan dengan kekerasan dan kebrutalan yang membahayakan lawan maka kartu merah diberikan		
41.	Seorang pemain berusaha menipu wasit dengan cara berpura-pura dilanggar dan terluka, menangani bola untuk mengganggu dan menghentikan serangan menjanjikan sebagai tindakan tidak sportif maka kartu merah diberikan		
42.	Seorang pemain yang melakukan perayaan gol secara berlebihan seperti melepas baju, menggunakan topeng, serta bertindak provokatif dan menghina maka kartu kuning diberikan		
43.	Seorang pemain yang menunda memulai permainan seperti mengulur waktu meninggalkan lapangan saat diganti, membuang-buang bola maka kartu kuning diberikan		
44.	<i>Advantage</i> dimainkan wasit ketika pemain dilanggar tetapi bola tetap pada penguasaannya dan jelas memiliki kesempatan untuk mencetak gol		
45.	Tendangan bebas dibagi menjadi 2, tendangan bebas langsung dan tendangan bebas tidak langsung		
46.	Tendangan bebas langsung diberikan ketika pemain melakukan pelanggaran yang ceroboh, sembrono, dan menggunakan kekuatan yang berlebihan		
47.	Tendangan bebas tidak langsung harus dilakukan kembali jika wasit gagal memberi isyarat dan bola ditendang langsung ke gawang		
48.	Jarak pagar betis untuk melindungi gawang tidak boleh kurang dari 9,15 meter dari bola di titik tendangan bebas		

49.	Saat tendangan penalti dilakukan para pemain selain penendang harus setidaknya berada di 9,15 meter dari titik penalti, dibelakang titik penalti, diluar kotak penalti, dan didalam lapangan permainan		
50.	Jika penjaga gawang atau rekan setimnya melakukan pelanggaran saat tendangan penalti dilakukan, jika bola masuk kegawang maka gol diberikan, jika tidak masuk kegawang tendangan diulang		
51.	Pemain melakukan lemparan kedalam harus berdiri dan menghadap permainan, bola dilempar dengan kedua tangan dari belakang dan melewati kepala		
52.	Jika pemain yang melakukan lemparan kedalam salah satu kakinya diangkat melewati garis, maka lemparan diulang untuk tim lawan		
53.	Sebuah gol tidak dapat dicetak langsung dari lemparan kedalam		
54.	Jika pemain melakukan kesalahan saat melakukan lemparan kedalam maka lemparan dapat diulang		
55.	Tendangan gawang dilakukan dari titik manapun didalam area gawang dari tim bertahan, dan lawan harus berada diluar area penalti sampai bola dalam permainan		
56.	Gol dapat dicetak langsung dari tendangan gawang tetapi hanya dapat dilakuka terhadap lawan tim		
57.	Saat tendangan gawang dilakukan dan lawan memasuki area penalti penendang sebelum bola dimainkan, maka tendangan gawang diulang		
58.	Saat pemain melakukan tendangan sudut bola harus diam dan tetap berada dibusur sudut, dan lawan harus berada setidaknya di 9,15 meter dari busur sudut sampai bola dimainkan		
59.	Saat tendangan sudut sudah dilakukan dan bola langsung masuk kegawang lawan maka gol dianulir		
60.	Jika bola sudah ditendang, dan penendang menyentuh bola lagi sebelum bola itu menyentuh pemain lain maka tendangan bebas tidak langsung diberikan		

Lampiran 8. Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	38,0000	434,706	,462	,986
VAR00002	38,4444	431,203	,451	,986
VAR00003	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00004	38,2222	424,065	,838	,986
VAR00005	38,4444	431,203	,451	,986
VAR00006	38,4444	431,203	,451	,986
VAR00007	38,4444	431,203	,451	,986
VAR00008	37,9444	437,938	,509	,986
VAR00009	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00010	38,3333	432,706	,480	,986
VAR00011	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00012	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00013	38,2222	424,654	,808	,986
VAR00014	38,1667	426,735	,740	,986
VAR00015	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00016	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00017	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00018	38,1667	426,735	,740	,986
VAR00019	38,2222	428,889	,593	,986
VAR00020	38,3889	428,016	,600	,986
VAR00021	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00022	38,0556	430,526	,652	,986
VAR00023	38,2778	420,918	,966	,986

VAR00024	38,2778	420,918	,966	,986
<b>VAR00025</b>	<b>38,0556</b>	<b>437,703</b>	<b>,199</b>	<b>,987</b>
VAR00026	38,0000	434,235	,498	,986
VAR00027	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00028	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00029	38,1111	432,928	,446	,986
VAR00030	38,3333	432,706	,380	,986
VAR00031	38,0000	434,706	,462	,986
VAR00032	38,4444	431,203	,451	,986
VAR00033	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00034	38,2222	424,065	,838	,986
VAR00035	38,4444	431,203	,451	,986
VAR00036	38,4444	431,203	,451	,986
VAR00037	38,4444	431,203	,451	,986
VAR00038	38,0000	434,235	,498	,986
VAR00039	38,2778	420,918	,966	,986
<b>VAR00040</b>	<b>37,9444</b>	<b>438,056</b>	<b>,297</b>	<b>,986</b>
VAR00041	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00042	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00043	38,2222	424,654	,808	,986
VAR00044	38,1667	426,735	,740	,986
VAR00045	38,2222	424,065	,838	,986
VAR00046	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00047	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00048	38,1667	426,735	,740	,986
VAR00049	38,2222	428,889	,593	,986

VAR00050	38,3889	428,016	,600	,986
VAR00051	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00052	38,0000	434,235	,498	,986
VAR00053	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00054	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00055	38,1111	433,987	,486	,986
VAR00056	38,0556	430,526	,652	,986
VAR00057	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00058	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00059	38,2778	420,918	,966	,986
VAR00060	38,2778	420,918	,966	,986

## Lampiran 9. Uji Reliabilitas

### Reliability

[DataSet2]

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	18	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	0,0
	Total	18	100,0

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

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,986	60

Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi bersama ketua dari Tim PERSIK Kliwonan dan CFC Kreo



Dokumentasi bersama ketua Tim dari PS GELORA Kertek dan GREEN CAMPRET



Dokumentasi bersama ketua dari Tim RONGGOLAWE dan PERSESEN



Dokumentasi besrasam ketua dari Tim ANKEL FC dan ANGGORA FC



Bersama ketua dari tim PS TAMBAK YUDHO dan FC MAHINDRA SATYAM



Dokumentasi penyerahan Angket penelitian ke Tim Green Campret Kejiwan





Dokumentasi penyerahan Angket Penelitian ke Tim Tambak Yudho Kalitulang





Kuisiner/Angket Penelitian yang disediakan melalui *google form*

Bagian 3 dari 3

### Petunjuk Pengisian Angket/Kuisiner

1. Baca dan pahami dengan baik setiap butir pernyataan
2. Pilihlah alternatif jawaban sesuai dengan pengetahuan anda
3. Diusahakan setiap butir pernyataan harus diisi sesuai dengan pengetahuan anda dan jangan sampai ada yang terlewatkan
4. Pilihlah jawaban (BENAR) jika menurut saudara itu merupakan pernyataan yang benar
5. Pilihlah jawaban (SALAH) jika menurut saudara itu merupakan pernyataan yang salah
6. Contoh pernyataan benar : Peraturan permainan sepakbola (Law Of The Game) dibuat oleh IFAB dan dikeluarkan oleh FIFA. jawaban (BENAR)
7. Contoh pernyataan salah : Sepakbola adalah olahraga yang dimainkan dengan alat musik. jawaban (Salah)

Lapangan sepakbola untuk pertandingan internasional memiliki panjang lapangan minimal 100 meter maksimal 110 meter dan lebar lapangan minimal 64 meter maksimal 75 meter \*

BENAR

SALAH

67a84b8b-e62e-4...jpg   d1bcbd88-c89f-4b...jpg   13835a67-6ff9-4c8...jpg   df78f888-f0c2-4ef...jpg

24°C Hujan sedang

Bagian 3 dari 3

## Petunjuk Pengisian Angket/Kuisiner

1. Baca dan pahami dengan baik setiap butir pernyataan
2. Pilihlah alternatif jawaban sesuai dengan pengetahuan anda
3. Dusahakan setiap butir pernyataan harus diisi sesuai dengan pengetahuan anda dan jangan sampai ada yang terlewatkan
4. Pilihlah jawaban (BENAR) jika menurut saudara itu merupakan pernyataan yang benar
5. Pilihlah jawaban (SALAH) jika menurut saudara itu merupakan pernyataan yang salah
6. Contoh pernyataan benar : Peraturan permainan sepakbola (Law Of The Game) dibuat oleh IFAB dan dikeluarkan oleh FIFA. jawaban (BENAR)
7. Contoh pernyataan salah : Sepakbola adalah olahraga yang dimainkan dengan alat musik. jawaban (Salah)

Lapangan sepakbola untuk pertandingan internasional memiliki panjang lapangan minimal 100 \* meter maksimal 110 meter dan lebar lapangan minimal 64 meter maksimal 75 meter

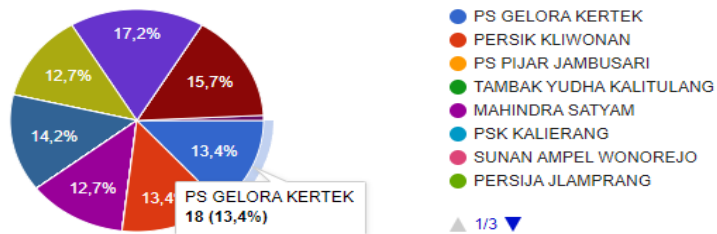
BENAR

SALAH

67a84b8b-e62e-4...jpg ^ | d1bcd88-c89f-4b...jpg ^ | 13835a67-6ff9-4c8...jpg ^ | df78f888-f0c2-4ef...jpg

### Asal Klub

134 jawaban



### Petunjuk Pengisian Angket/Kuisiner

Lapangan sepakbola untuk pertandingan internasional memiliki panjang lapangan minimal 100 meter maksimal 110 meter dan lebar lapangan minimal 64 meter maksimal 75 meter

134 jawaban



57a84b8b-e62e-4...jpg ^ | d1bcd88-c89f-4b...jpg ^ | 13835a67-6ff9-4c8...jpg ^ | df78f888-f0c2-4ef...jpg

Lampiran 11. Hasil Data Penelitian

Hasil Data Penelitian PERSIK Kliwonan

Nama Lengkap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40						
Handika dirgantara	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1				
Yusuf PRASETYA	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1			
Abdi nugroho	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1		
Dimas Anggara	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1			
SETYA WIDODO	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1		
Fandi sutrisno	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1		
Hamam Fadli	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	
Firhannurdin Hikmat	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1		
Bandhu Aji Setiyono	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1		
Ritza lehan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
Ramdha HERMAWA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1		
HENDRA PERMANA	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	
Bryan Risky Vahlevy	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Iwan Budi Santoso	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
Asep Ibrahim	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0
Frendy HARPRABU	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Candra PRATAMA	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
AHMAD Sudirahman	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	Jumlah	Nilai
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	52	89,7
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	36	62,1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	51	87,9
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	28	48,3
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	36	62,1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	53	91,4
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	45	77,6
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	50	86,2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	31	53,4
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	53	91,4
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	44	75,9
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	30	51,7
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	48	82,8
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	51	87,9
1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	42	72,4
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	49	84,5
1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	48	82,8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	50	86,2

Hasil Data Penelitian RONGGOLawe Kembaran

Nama Lengkap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39		
KIKI APRIYOKO	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	
MUHAMMAD CHAIDA	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	
Ahmad Iukman	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0		
Lintang Nayotama	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1		
Rizqi Bayu Alhiansah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
ngafif muftakim	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1		
Faozan musanef	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1		
M ROISUL UMAM	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
Mukhotob maznan rar	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1		
Muhamad asif maulan	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
Syaifulloh	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Afif septianto	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Hirzan Malik Bachtiar	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	
Akhmad Khusni Alfi M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1		
Tiria wardana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	
SHIHAB SULISTYAW	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	
Amad syafingi	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	
MUHAMMAD TOHA	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0

40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	Ju	Nilai
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	48	82,8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	47	81
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	46	79,3
1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	25	43,1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	56	96,6
1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	33	56,9
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	53	91,4	
0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	19	32,8
1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	34	58,6
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	53	91,4
0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	47	81
1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	48	82,8	
0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	22	37,9
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	51	87,9
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	50	86,2
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	46	79,3
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	48	82,8
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	47	81

Hasil Data Penelitian PS GELORA Kertek

Nama Lengkap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39				
Sigit setiyanto	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0			
ARIS SETYAWAN	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0			
Ahmad jalmiko	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1			
FIRMANSYAH ADI	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0		
Efdal Prastiyo	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0		
Musshofi	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1		
Adi Ibnu Hasan	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1		
BETAARDHINSYAH	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0		
Bayu aji kusuma	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0		
Muhamad agus irfanu	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	
Restu Ferdianto	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	
Afton Agata	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	
PULUNG SAPUTRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0		
ARDIKA TRI SUTRISI	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	
MAJHIDA CAUSAR F	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	
MUHAMMAD YUNAIR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	
ARGA YUDHA PRATA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0
RIBUT BAMBANG AN	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0

40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	Ju	Nilai	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	48	82,8	
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	45	77,6	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	49	84,5	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	51	87,9	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	53	91,4	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	53	91,4
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	53	91,4	
1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	46	79,3	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	44	75,9	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	48	82,8	
1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	41	70,7		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	48	82,8		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	52	89,7		
0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	46	79,3		
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	49	84,5		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	51	87,9		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	46	79,3		
1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	49	84,5		

Hasil Data Penelitian ANKEL FC Wonokasih

Nama Lengkap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40				
Berly Ipinu Azar	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
Rizki Risaldi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1			
Muhamad Rayhan F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
Alfin Abdillah	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
Miftakul Arzak	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1			
Marchel marsyahbar	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
KAFI FAWAID ZIAC	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0				
Mukhamad Lutfi	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0			
Saiful Sakbana	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0			
Hafti annas	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1				
Nandi Nur Faizi	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0				
Gus Fauzi	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0			
Mukhamad Zukhruf	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0				
Eka candra putra	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1			
Cahyo Pandu Wicak	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1			
Afriyan sujatmiko	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1		
Husaien Annahar	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	
Muhamad alwani hid	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	Jur	Nilai	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	53	91,4	
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38	65,5	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	56	96,6	
0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	24	41,4	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	36	62,1	
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	33	56,9
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	50	86,2	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	51	87,9	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34	58,6	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	54	93,1	
1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	48	82,8	
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	32	55,2	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	48	82,8	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	55	94,8	
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	49	84,5	
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	51	87,9	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	49	84,5		
1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	48	82,8		

Hasil Data Penelitian FC GREEN CHAMPRET Kejiwan

Nama Lengkap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40						
YERI WIDODO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0					
LAMBANG WARIH F	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1					
IMAN SYAFI	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1					
ACHMAD NUR FAIZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1				
ANGGA PRATAMA	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1				
AHNAD AZIS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1			
TRI SATYA WIBOW	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1		
ARFAN DWI PUTRA	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0			
MUKHAMAD YOGA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1			
AGUNG PRASETYA	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1		
AHMAD ZABIR	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1		
ISHAQ MAULANA	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1		
ADI PURNOMO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	
SUTARNO	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1
DIDIK SETYAWAN	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	
YUDHA PRASTIKO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
RIFAI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
HERI PURNOMO	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	Jum	Nilai	
1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	50	86,2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	26	44,8	
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	24	41,4	
1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	49	84,5
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	33	56,9	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	52	89,7	
1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	23	39,7	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	34	58,6	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	57	98,3	
0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	46	79,3	
1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	46	79,3	
1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	27	46,6	
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	49	84,5
1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	45	77,6
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	31	53,4	
1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	46	79,3	
1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	48	82,8	
1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	50	86,2	

Hasil Data Penelitian PS TAMBAK YUDHO Kalitung

Nama Lengkap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38					
ILHAM FIRMANSYAH	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1				
PARMEN ABDUROHMAN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0				
SAFANGAI NUR ALFAZIN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1				
AHMAD YUSUF	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
AHMAD UMUR	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0			
AHMAD NUR ZABIDI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
LUJI ROHMAT PRIHATIN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1		
RESTU ANNUR PRADITA	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1		
SRI SETYA BUDI	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0		
ZANUAR DIMAR PERMAD	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
DYAS ANGGA KURNIAWA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	
MUHAMMAD KHAERUL AN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0		
MUHAMMAD AGUS SALIM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	
BAGUS WUJISENO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
YOGA DWI CANDRA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	
DWI MULYOSARI	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
HENDRAWAN	1	0	1	1	1	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	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
NIKMAT SANTOSO	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1

39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	Jun	Nilai
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	54	93,1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39	67,2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	54	93,1
0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	27	46,6
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	35	60,3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	56	96,6
1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	51	87,9
1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	48	82,8
1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	55,2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	53	91,4
1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	51	87,9
0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	60,3
1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	50	86,2
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	55	94,8
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	49	84,5
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	52	89,7
1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	48	82,8
0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	46	79,3

Hasil Data Penelitian CFC KREO Keajar

Nama Lengkap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39								
FARID KHULFANI	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0						
Anang nur hidayat	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0						
Febry prabawa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1						
Ahmad farihin	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0							
DYAS RAFA FIRMAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1						
MUADZOM	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0						
Slamet imanto	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0						
SAFIK IDRIS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1						
Indra Maulana	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1							
Niko yoga pamungkas	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1			
Fandi Maulana	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0				
Farit Khulfani	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0			
MAHMUDI	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0			
AHMAD SOFYAN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0			
TRI SUSETYO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0		
MADRUDIN	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	
Faried taufiqurrohman	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	
AMANAT MUHAMMA	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1

40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	Jur	Nilai
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	43	74,1
0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	23	39,7
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	55	94,8
1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	33	56,9
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	56	96,6
1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	36,2
1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	31	53,4
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	54	93,1
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	46	79,3
1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	40	69,0
1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	21	36,2
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	49	84,5
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	48	82,8
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	48	82,8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	53	91,4
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	47	81,0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	48	82,8
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	52	89,7

Hasil Data Penelitian ANGGORA FC Mergosari

Nama Lengkap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40			
YAYAN KHANURI	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
AJI	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
NUROHMAN	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
PARWANTO	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
AHMAD DARUS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
UTRI ATMOKO	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
AGUNG WIBOWO	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
HANDOYO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
AMAD NASIR	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0		
AHMAD SUBUR	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
DENY CIPUTRA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
ADE YULIANTO	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1		
YOGA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
YULTOF ARIF	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
DEWA RISQI MAHA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1		
KHARISUN	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	
CHOLIDIN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
BAGUS HERMANTO	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	Jumlah	Nilai
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	53	91,4
0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	37	63,8
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	53	91,4
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	29	50
0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	38	65,5
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	55	94,8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	50	86,2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	53	91,4
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	32	55,2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	53	91,4
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	49	84,5
0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	34	58,6
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	48	82,8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	52	89,7
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	51	87,9
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	47	81
0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	48	82,8
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	44	75,9	

Hasil Data Penelitian PERSESEN Sendangsari

Nama Lengkap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40					
Hendri Ferdinand	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
MUJI YANTO	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
SUTARTO	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
Zaka Ananda	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0		
Agung Setiawan	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
Ahmad rifqi	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
KHOIRUL RIZAL	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1		
IKHSAN BHAUDIN	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1		
MAMAN YAHYA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
SLAMET RIYADI	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
JUMAL	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
WAHYU HIDAYAT	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	
EKA HIDAYAT	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
HENDRI PERMANA	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
JOKO ARIFIN	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	
muhammad andre n	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1		
AHMAD RIFAI	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
Ratno	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1		

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	Jumlah	Nilai
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	56	96,6
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	24	41,4
0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	25	43,1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	51	87,9
0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	33	56,9
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	51	87,9
0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	26	44,8
0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	35	60,3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	54	93,1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	47	81
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	46	79,3
0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	31	53,4
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	54	93,1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	43	74,1
1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	30	51,7
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	47	81
1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	46	79,3
0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	32	55,2

Hasil Data Penelitian FC MAHINDRA SATYAM Jetis Pacarmulyo

Nama Lengkap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40				
LEGA PRASETYA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
ASNGAD AL HUSNA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1		
IWAN KURNIADI	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0		
YULI CAHYONO	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
YUNUS MAHENDRI	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0		
TRI MAULANA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
KEMAL AHMAD	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0		
TOMI FAQZI	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	
RIDGI ADITYA MAN	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
RENDI RAHMAWAN	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1		
AHMAD ROSIM	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1		
EDI SETYAWAN	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
WAHIB	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
RESI ADITYA	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
ALFIAN SAPUTRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	
Alip Gio Shafii	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	
YABUR AHMAD	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
SAHID NUROHMAN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	Ju	Nilai
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	51	87,9	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	28	48,3		
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	30	51,7	
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	55	94,8	
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	35	60,3	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	54	93,1	
0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	28	48,3	
0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	36	62,1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	53	91,4	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	46	79,3	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	51	87,9	
1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	29	50
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	54	93,1	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	48	82,8	
1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	34	58,6	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	45	77,6	
1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	47	81	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	49	84,5	