

**PENGETAHUAN TENTANG PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA
PADA SSB BULDOZER**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:

Raka Putra Suryaman

NIM 19602241051

**PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN & KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2023

PENGETAHUAN TENTANG PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA PADA SSB BULDOZER

Oleh

Raka Putra Suryaman

NIM 19602241051

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan masih adanya kesalahpahaman tentang peraturan permainan sepak bola yang dilakukan pemain SSB Buldozer saat di lapangan dan asumsi belum diketahuinya seberapa besar tingkat pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang peraturan permainan sepak bola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan sepak bola pada SSB Buldozer

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket disusun, divalidasi menggunakan metode *Aiken V*, di uji coba dan angket dinyatakan layak untuk diujikan. Selanjutnya dilakukan penelitian kepada pemain SSB Buldozer. Sampel penelitian ini pemain SSB Buldozer usia 15-18 tahun sejumlah 30 pemain. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan presentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang peraturan permainan sepak bola adalah sebanyak 1 pemain masuk kedalam kategori sangat tinggi dengan persentase 3%, 13 pemain berkategori tinggi dengan persentase 43%, sebanyak 8 pemain masuk kategori sedang dengan persentase 27%, 5 pemain masuk dalam kategori rendah dengan persentase 17% dan sebanyak 3 pemain masuk kedalam kategori sangat rendah dengan persentase 10%. Berdasarkan hasil tersebut tingkat pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan permainan sepak bola berada pada kategori tinggi.

Kata kunci: pengetahuan, peraturan permainan sepakbola, laws of the game

KNOWLEDGE OF FOOTBALL LAWS OF THE GAME AT SSB BULLDOZER

ABSTRACT

The background of this research is that there are still misunderstandings about the rules of the football game by SSB Bulldozer (Bulldozer Football School) players as on the pitch and the assumption that the level of knowledge of SSB Bulldozer players regarding the football game rules still unknown. This research aims to determine the level of knowledge on the football game rules of the SSB Bulldozer players.

This research was a descriptive quantitative study. The research method was a survey method. The research instrument was a questionnaire. The questionnaire was compiled, validated by using the Aiken V method, tested and the questionnaire was declared fit for testing. Furthermore, the research was conducted on SSB Bulldozer players. The research sample was for about 30 SSB Bulldozer players aged 15-18 years old. The data analysis technique used the descriptive analysis with percentages.

The results of this research indicate that the knowledge of SSB Bulldozer players regarding the football game rules is as follows: 1 player is in the very high level at 3%, 13 players are in the high level at 43%, 8 players are in the medium level at 27%, 5 players are in the the low level at 17%, and 3 players are in the very low level at 10%. Based on these results the level of knowledge of SSB Bulldozer players regarding the football game rules is in the high level.

Keywords: understanding, football game rules, laws of the game

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raka Putra Suryaman

NIM : 19602241051

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Judul TAS : PENGETAHUAN TENTANG
PERATURAN PERMAINAN SEPAK
BOLA PADA SSB BULDOER

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

Yogyakarta, Juli 2023

Yang menyatakan,



Raka Putra Suryaman

NIM 19602241051

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGETAHUAN TENTANG PERATURAN PERMAINAN SEPAK BOLA
PADA SSB BULDOZER**

Disusun oleh:

Raka Putra Suryaman

NIM. 19602241051

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

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Fauzi, M.Si
NIP. 196312281990021002

Yogyakarta, Juli 2023

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr.CH Fajar, S.Pd., M.Or
NIP. 197112292000032001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGETAHUAN TENTANG PERATURAN PERMAINAN SEPAK BOLA
PADA SSB BULDOZER**

Disusun oleh:

Raka Putra Suryaman
NIM 19602241051

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Keperawatan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 27 Juli 2023

TIM PENGUJI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ch. Fajar Sriwahyuniati, S.Pd., M.Or. Ketua Penguji/Pembimbing		7/8 2023
Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or. Sekretaris Penguji		7/8 2023
Dr. Fauzi, M.Si. Penguji Utama		7/8 2023

Yogyakarta, 2 Agustus 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


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

MOTTO

Dan bersabarlah. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.

(Q.S. Al-Anfaal ayat 46)

Barang siapa menempuh jalan untuk mendapatkan ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.

(HR. Muslim)

Memulai dengan Penuh Keyakinan, Menjalankan dengan Penuh Keikhlasan,
Menyelesaikan dengan Penuh Kebahagiaan

Happiness is enjoying the little things in life

Every expert was once a beginner – so start.

If you get tired, learn to rest not to quit.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini dengan segala keterbatasan saya. Semoga dengan selesainya skripsi ini menjadi satu langkah awal untuk hidup saya agar lebih baik lagi kedepannya. Kemudian karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak Eto dan Ibu Atin dan Adik saya Rayhan yang saya sayangi, yang selalu mendoakan saya setiap waktu, yang selalu memberikan dukungan serta motivasi kepada saya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Orang yang saya cintai Trias Retno Kumolo. Terima kasih atas motivasinya agar saya selalu menjadi pribadi yang bertanggung jawab. Terima kasih atas dukungan, kebaikan, perhatian, dan doanya.
3. Saudara-saudara saya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas doa dan dukungannya.
4. Sahabat, serta orang terdekat yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada saya.
5. Ibu Dr. Christina Fajar Sriwahyuniati, S.Pd., M.Or selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan dan motivasinya kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, rahmat, dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola Pada SSB Buldozer”.

Penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tentu mengalami kesulitan dan kendala. Tugas Akhir Skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Wawan Suherman, M. Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Dr. Fauzi, M.Si. selaku Ketua Departemen Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan dan juga sebagai penguji utama yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan proposal sampai dengan selesainya skripsi ini.
3. Dr. CH Fajar Sriwahyuniati, S.Pd., M.Or. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan dukungan, semangat, motivasi, dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or. selaku sekretaris yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
5. Prof. Dr. Dra. Endang Rini Sukanti, M.S. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan studi serta motivasi selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menempuh studi dan membantu penulis dalam membuat surat perizinan.
7. Pelatih dan pemain SSB Buldozer yang telah membantu penulis dalam pengambilan data selama proses penelitian skripsi.

8. Keluarga yang selalu memberi doa, motivasi, perhatian dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Trias Retno Kumolo yang telah memberikan doa, dukungan, perhatian, dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman PKO A 2019 yang telah menjadi teman baik selama kuliah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

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

Yogyakarta, Juli 2023

Penulis,



Raka Putra Suryaman

NIM 18602241010

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR SKRIPSI.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Hakikat Permainan Sepak Bola.....	8
2. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Prestasi	10
3. Teknik Dasar Sepak Bola.....	12
4. Peraturan Pada Permainan Sepak Bola	15
B. Konsep Pengetahuan	26

1. Definisi Pengetahuan.....	26
2. Tingkat Pengetahuan	26
3. Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan.....	29
4. Pengukuran Pengetahuan	32
C. Profil SSB.....	33
1. SSB Buldozer	33
D. Penelitian Yang Relevan	34
E. Kerangka Berfikir.....	36
F. Pertanyaan Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Desain Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu penelitian	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
1. Populasi	39
2. Sampel.....	40
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	40
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	40
1. Instrumen penelitian	40
F. Validitas dan Reliabilitas.....	43
1. Validitas Instrumen	43
2. Uji Reliabilitas Instrumen	45
G. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Data Hasil Penelitian.....	48
1. Hasil Uji Validasi Isi	48
2. Hasil Uji Reliabilitas	48
3. Deskripsi Pengetahuan Pemain Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola SSB Buldozer	50
4. Deskripsi Pengetahuan Pemain Berdasarkan Peraturan Permainan Sepak Bola	51

B. Pembahasan.....	61
C. Keterbatasan Penelitian	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Implikasi	65
C. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Latihan Sekolah Sepakbola Buldozer.....	34
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	42
Tabel 3. Kategori Tingkat Pengetahuan.....	47
Tabel 4. Hasil Uji Validasi Aiken.....	48
Tabel 5. Hasil Reliabilitas Instrumen.....	49
Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen.....	49
Tabel 7. Data Statistik Penelitian Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola Pada SSB Buldozer.....	50
Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Pengetahuan Pemain Peraturan Permainan Sepak Bola Pada SSB Buldozer.....	50
Tabel 9. Data Statistik Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Lapangan Permainan.....	52
Tabel 10. Deskripsi Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Lapangan Permainan.....	52
Tabel 11. Data Statistik Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Perlengkapan Pemain.....	53
Tabel 12. Deskripsi Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Perlengkapan Pemain.....	53
Tabel 13. Data Statistik Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Wasit.....	54
Tabel 14. Deskripsi Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Wasit.....	55
Tabel 15. Data Statistik Pengetahuan Pemain Tentang Asisten Wasit.....	56
Tabel 16. Deskripsi Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Asisten Wasit.....	56
Tabel 17. Data Statistik Pengetahuan Pemain Tentang Aturan <i>Offside</i>	57
Tabel 18. Deskripsi Pengetahuan Pemain Tentang Aturan <i>Offside</i>	57
Tabel 19. Data Statistik Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Tendangan Bebas.....	58
Tabel 20. Deskripsi Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Tendangan Bebas.....	58
Tabel 21. Data Statistik Pengetahuan Pemain Tentang Lemparan Kedalam.....	59
Tabel 22. Deskripsi Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Lemparan Kedalam.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Piramida Taksonomi Bloom Revisi Anderson	29
Gambar 2. Kerangka Berfikir.....	38
Gambar 3. Diagram Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola Pada SSB Buldozer	51
Gambar 4. Diagram Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Lapangan Permainan	52
Gambar 5. Diagram Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Perlengkapan Pemain	54
Gambar 6. Diagram Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Wasit.....	55
Gambar 7. Diagram Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Asisten Wasit.....	56
Gambar 8. Diagram Pengetahuan Pemain Tentang Aturan <i>Offside</i>	57
Gambar 9. Diagram Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Tendangan Bebas.....	59
Gambar 10. Diagram Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Lemparan Kedalam.	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Pembimbing Tugas Akhir Skripsi	71
Lampiran 2. Surat Bimbingan TAS	72
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	73
Lampiran 4. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	74
Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian	75
Lampiran 6. Surat Balasan Uji Instrumen.....	76
Lampiran 7. Kisi-kisi Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola Pada SSB Buldozer	77
Lampiran 8. Angket Penelitian Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola Pada SSB Buldozer	78
Lampiran 9. Data Hasil Uji Validasi Isi Aiken V	81
Lampiran 10. Uji Reliabilitas (Analisis dari <i>SPSS 25 for Windows</i>).....	88
Lampiran 11. Data Hasil Penelitian (Analisis Dari <i>Google Forms Analys</i>)	89
Lampiran 12. Data Pengetahuan Pemain Berdasarkan Aturan Lapangan Permainan	102
Lampiran 13. Data Pengetahuan Pemain Berdasarkan Aturan Perlengkapan Pemain	107
Lampiran 14. Data Pengetahuan Pemain Berdasarkan Aturan Wasit.....	110
Lampiran 15. Data Pengetahuan Pemain Berdasarkan Aturan Asisten Wasit.....	112
Lampiran 16. Data Pengetahuan Pemain Berdasarkan Aturan <i>Offside</i>	114
Lampiran 17. Data Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Berdasarkan Aturan Tendangan Bebas.....	117
Lampiran 18. Data Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Berdasarkan Aturan Lemparan Kedalam	119
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian.....	121
Lampiran 20. Permohonan Untuk Melakukan Pengisian Kuesioner Melalui <i>Chat WhatsApps</i>	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling banyak digemari oleh sebagian besar manusia yang ada di bumi ini. Sepak bola digemari oleh semua kalangan masyarakat dari tingkat daerah, nasional, dan internasional, dari mulai anak-anak, orang dewasa, hingga orang tua sangat senang dengan sepakbola. Orang-orang senang bermain sepakbola atau menonton sepak bola karena permainan sepakbola menggabungkan unsur olahraga yang bertujuan untuk meningkatkan fisik, sportifitas, mental, sosial, dan emosional seseorang. Hal ini ditandai dengan negara yang terdaftar menjadi anggota Federasi Sepak Bola Internasional (FIFA) yang berjumlah 211 negara.

Piala Dunia, yang diadakan setiap empat tahun sekali, mempertemukan negara-negara yang telah lolos dari kualifikasi di zonanya masing-masing. Menurut laporan *BBC News* (2014), FIFA mencatat bahwa setidaknya 3,2 milyar orang menonton pertandingan piala dunia 2010 di Afrika Selatan, dan bahkan banyak orang menonton pertandingan secara langsung, terutama untuk kompetisi besar seperti piala dunia. Kemudian rata-rata orang menonton dalam setiap pertandingan yaitu sebanyak 188,4 juta penonton (Sulistiyono, 2011: 7). Pertandingan sepak bola piala dunia Afrika Selatan 2010 berhasil menarik perhatian penonton, meskipun mereka yang ingin menonton pertandingan harus membeli tiket dan juga harus membayar langganan terhadap salah satu stasiun televisi yang menyiarkan pertandingan. Ini menunjukkan bahwa olahraga merupakan industri

yang sangat menguntungkan. Dalam piala dunia 2014 di Brazil, setiap pertandingan memiliki 52.762 penonton langsung. Selain itu, data yang dikumpulkan oleh FIFA menunjukkan bahwa lebih dari 3 juta pendukung dari negara lain datang langsung ke Brazil untuk mendukung tim mereka.

Sepak bola Indonesia saat ini berkembang dengan sangat cepat, terbukti dengan banyaknya kompetisi sepak bola yang diadakan., seperti kompetisi tingkat daerah hingga tingkat nasional dari berbagai kalangan usia. Prinsip dasar permainan sepak bola sederhana yaitu setiap regu atau kesebelasan berusaha menguasai bola, memasukan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin, dan berusaha menghentikan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar bola tidak masuk.

Sepak bola tidak hanya dimainkan sebagai hiburan atau untuk mengisi waktu luang, tetapi juga dituntut untuk prestasi yang maksimal. Latihan yang dilakukan secara teratur dan sistematis dapat membuat atlet mencapai tingkat prestasi yang tinggi, oleh karena itu peran pelatih sangat penting untuk membimbing dan memberikan metode latihan yang tepat. Penguasaan teknik dasar, taktik sepak bola, dan pengetahuan tentang peraturan permainan sepak bola sangat diperlukan untuk meraih prestasi yang baik dalam sepak bola.

Permainan sepak bola memerlukan aturan yang membatasi tindakan yang dapat menyebabkan cedera karena dalam permainan sepak bola sering terjadi kontak fisik langsung antar pemain. Aturan ini sangat diperlukan karena para pemain terkadang melanggar aturan yang telah disepakati. Selain itu aturan diperlukan untuk mengatur pertandingan dan menjaga kesenangan yang maksimal

bagi para pemain dan penonton. Aturan tersebut dibuat sebagai dasar dalam melaksanakan suatu pertandingan sepakbola. Aturan Permainan sepak bola atau *Laws of the Game* (LOTG) adalah aturan terkodifikasi yang membantu untuk memahami tata cara permainan sepak bola. Pedoman ini adalah satu-satunya hukum sepak bola yang diikuti FIFA. Aturan tersebut meliputi jumlah pemain yang harus dimiliki suatu tim, durasi pertandingan, ukuran lapangan dan bola, jenis dan sifat pelanggaran yang dapat diadili wasit, makna *offside* yang sering disalahartikan, dan aturan-aturan lain yang berkaitan dengan prinsip permainan sepak bola. Selama pertandingan tugas wasit adalah untuk menafsirkan dan menegakkan "prinsip" dalam permainan sepak bola.

Pada pertengahan abad ke-19, terdapat berbagai upaya untuk menyusun "hukum" resmi permainan sepak bola di Inggris. Hukum yang saat ini masih berlaku merupakan hukum yang disahkan oleh The FA (Asosiasi Sepak bola wilayah Inggris) pada tahun 1863. Seiring berjalannya waktu *Laws of the Game* telah diamendemen dan diawasi oleh IFAB (International Football Association Board). LOTG terdiri dari 17 pasal peraturan permainan sepakbola

Buku peraturan permainan sepakbola (*Laws of the Game*) yang dibuat FIFA berisikan 17 pasal dan prosedur yang harus diperhatikan dan dilaksanakan dalam permainan sepakbola. Aturan permainan sepak bola harus disampaikan atau di sosialisasikan oleh tim ataupun oleh pelatih kepada para pemainnya agar pemain paham benar dengan peraturan permainan sepak bola. Seiring berjalannya waktu peraturan permainan sepak bola (*Laws of the Game*) terus berkembang dan mengalami perubahan hingga saat ini. Setiap mengalami perubahan peraturan,

pengetahuan pemain tentunya harus di *update* atau di *refresh* agar pemain mengetahui perubahan peraturan yang baru. Oleh karena itu pelatih harus selalu memberikan atau menyampaikan peraturan permainan sepak bola terbaru ketika mengalami perubahan.

Setiap pemain dalam sebuah klub sepak bola harus memahami dan memahami berbagai aspek sepak bola, terutama teknik bermain yang baik dalam pertandingan, agar mereka dapat bermain sepak bola dengan baik. oleh karena itu tugas dan tanggung jawab pelatih yaitu untuk memastikan bahwa pemain memahami taktik, teknik, dan aturan bermain yang baik dalam sepak bola.

Pada turnamen antar SSB di Ciamis banyak sekali kejadian yang menyalahi aturan sepak bola. Terdapat kejadian pemain melakukan pelanggaran keras yang mengakibatkan pemain tersebut diberi kartu merah oleh wasit, akan tetapi kartu merah yang diberikan kepada pemain tersebut menimbulkan protes yang berlebihan kepada wasit hingga dapat menimbulkan keributan di lapangan. Pemain tersebut tidak terima bahwa pelanggaran yang baru dilakukan oleh seorang pemain seharusnya mendapatkan peringatan terlebih dahulu dan tidak langsung mendapatkan kartu merah.

Selain itu terdapat kejadian pemain melakukan protes kepada wasit terhadap kejadian *offside*, selanjutnya banyak pemain yang melakukan protes yang berlebihan terhadap wasit. Terdapat juga kejadian pemain salah dalam melakukan lemparan kedalam. Selain hal tersebut, masih banyak pemain yang melanggar aturan seperti memakai aksesoris seperti gelang dan kalung, memakai manset yang berbeda warna dengan warna *jersey*.

Setiap pelanggaran yang dilakukan pemain, tidak dapat diartikan bahwa pemain tidak paham tentang aturan permainan sepak bola. Terdapat faktor lain yaitu faktor sudut pandang wasit yang terkadang tidak mendapatkan sudut pandang yang ideal ketika terjadi pelanggaran, selain itu keputusan wasit terkadang kurang tepat dalam menentukan sebuah pelanggaran. Sama seperti pemain, wasit pun masih sering melakukan kesalahan ketika memberikan keputusan terhadap suatu pelanggaran yang dilakukan pemain.

SSB Buldozer dilatih oleh pelatih yaitu *Coach* Rahman, *Coach* Herman, *Coach* Ivan, *Coach* Iman. SSB Buldozer melaksanakan latihan rutin pada hari Selasa, Kamis, dan Minggu. Fakta di lapangan pelatih sudah mengajarkan berbagai teknik, taktik dan aturan dalam bermain sepak bola. Akan tetapi, rentan usia di SSB mulai dari 10-18 tahun, dimana aturan yang di gunakan adalah aturan pertandingan belum menggunakan aturan permainan (*laws of the Game*) yang tentunya berbeda dan digunakan untuk pertandingan nasional sampai internasional.

Masih banyak pemain yang melanggar aturan sepele mengenai kelengkapan pemain seperti tidak menggunakan skin deker, menggunakan manset atau baju dalam yang warnanya berbeda dengan *jersey* bertanding, warna kaos kaki yang tidak seragam, salah dalam melakukan lemparan kedalam, melanggar aturan pergantian pemain, bersikap kasar, tidak sportif dan masih banyak yang tidak terima perihal keputusan-keputusan wasit, terutama masalah *offside*. Hal ini menunjukkan bahwa aturan aturan yang seringkali di langgar adalah aturan pada pasal I, IV, V, VI, XI, XIII, XV.

Berdasarkan hasil pengamatan dan masalah-masalah tersebut peneliti

mengangkat permasalahan tersebut dalam penyusunan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepakbola Pada SSB Buldozer”. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui peraturan permainan sepakbola lebih dalam dan menjadi bahan masukan kepada pelatih untuk memberikan edukasi tentang peraturan permainan sepakbola lebih dalam dan lebih memperhatikan pentingnya peraturan permainan sepakbola bagi perkembangan prestasi atlet.

Penelitian ini akan di lakukan pada tim SSB Buldozer Ciamis yang berada di Kabupaten Ciamis, Jawa Barat. SSB Buldozer berisikan atlet mulai dari rentan usia 10 sampai 18 tahun. SSB Buldozer sering mengikuti kompetisi pembinaan usia muda dari tingkat kabupaten, provinsi hingga level nasional. Masih ada pemain dari SSB Buldozer yang kurang paham tentang peraturan sepak bola. Hal ini ditandai dengan adanya pemain yang masih memakai gelang dan kalung saat bertanding, kesalahan dalam melakukan lemparan kedalam, adapun para pemain melakukan protes berlebihan terhadap keputusan wasit

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pemain SSB Buldozer yang mengikuti kompetisi masih sering melanggar peraturan permainan sepakbola.
2. Kurangnya pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang peraturan permainan sepak bola.
3. Kurangnya evaluasi saat latihan dan bertanding.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah agar pembahasan tidak meluas dan berfokus pada topik masalah yaitu tentang “Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepakbola Pasal I, IV, V, VI, XI, XIII, XV Pada SSB Buldozer ”.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut: Seberapa besar tingkat pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang peraturan pada permainan sepak bola?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengetahuan tentang peraturan permainan sepakbola pada SSB Buldozer.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat besar bagi proses meningkatkan prestasi tim SSB Buldozer ke tingkat yang lebih tinggi dan mampu meningkatkan pengetahuan pemain tentang permainan sepak bola.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat sebagai masukan atau informasi terhadap para peneliti selanjutnya, supaya bisa menjadi acuan serta bisa di sempurnakan lagi.
- b. Bagi pemain, penelitian ini dapat menambah wawasan pemain tentang peraturan permainan sepak bola
- c. Bagi tim, hasil penelitian ini sebagai bahan evaluasi untuk bisa lebih memahami dan menerapkan peraturan permainan sepak bola.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Permainan Sepak Bola

Sepak bola merupakan olahraga yang paling populer di dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Sepak bola merupakan suatu permainan yang dilakukan dengan cara menyepak bola, dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Di dalam memainkan sepak bola, setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan, kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang yang diperbolehkan menangkap bola dengan tangan, itu pun hanya dalam kotak penalti. Sepak bola merupakan permainan beregu yang tiap regunya terdiri tersebut 11 pemain. Biasanya, sepak bola dimainkan dalam dua babak (2x45 menit) dengan waktu istirahat 15 menit di antara dua babak tersebut. Mencetak gol ke gawang lawan merupakan tujuan dari setiap kesebelasan dinyatakan menang apabila dapat mencetaak gol lebih banyak daripada lawannya ketika waktu berakhir (Muhajir, 2013: 5).

Cross (2013: 4) menyatakan bahwa :

“Football is one of the most difficult games to learn and master. The range of skills and techniques required, using almost every part of the body, to control and move the ball through a 360-degree spectrum of possibilities, under regular pressure from opponents”.

Sepak bola adalah olahraga bola besar dimana kedua tim berusaha mencetak gol ke gawang lawan untuk memperoleh kemenangan (Nicholls & Sintonen, 2018: 3). Sepak bola merupakan permainan beregu dimana setiap pemain mempunyai posisinya masing-masing, seperti penjaga gawang (*goalkeeper*), pemain bertahan

(*defender*), pemain tengah (*midfielder*) dan pemain menyerang (*forward*). Permainan sepak bola modern saat ini lebih mengutamakan permainan secara menyeluruh yang melibatkan semua pemain di dalamnya.

Sepak bola adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari dua kesebelasan yang berbeda dengan bermaksud memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan bola (Irianto, 2010: 3). Luxbacher (2011: 2) menjelaskan bahwa sepak bola dimainkan dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengan (tangan). Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya, baik dengan kaki maupun tangan. Jenis permainan ini bertujuan untuk menguasai bola dan memasukkan ke dalam gawang lawannya sebanyak mungkin dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah suatu permainan beregu yang masing-masing regunya berisikan sebelas orang pemain yang dimainkan menggunakan tungkai, dada, kepala kecuali pejaga gawang diperbolehkan menggunakan lengan dan tangan di area kotak penalti. Setiap regu memiliki tujuan yaitu untuk menguasai bola dan memasukkan ke dalam gawang lawannya sebanyak mungkin dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola.

2. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Prestasi

Dalam olahraga sepak bola banyak faktor yang mempengaruhi untuk dapat mencapai puncak prestasi. Menurut Akhbar dalam (Zainur & Sulastio, 2019) faktor- faktor yang mempengaruhi prestasi tersebut diantaranya kondisi fisik, teknik, taktik dan mental (psikis). Suharno dalam Wicaksono (2009) menyatakan sebagai berikut:

Pada umumnya faktor-faktor yang menentukan pencapaian prestasi tertinggi terdiri dari dua faktor yaitu: 1).Faktor endogen terdiri dari kesehatan fisik dan mental yang baik, penguasaan teknik yang sempurna, masalah taktik yang benar, aspek kejiwaan dan kepribadian yang baik dan adanya kematangan juara yang mantap. 2)faktor eksogen meliputi pelatih, keuangan, alat, tempat, perlengkapan, organisasi, lingkungan dan partisipasi pemerintah. Betapa seringnya kita membaca pernyataan pengurus, pelatih dan komentator olahraga bahwa kekalahan atlet kita di lapangan olahraga disebabkan oleh faktor psikologis.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa aspek psikologis seringkali menjadi faktor yang sangat penting untuk seorang atlet untuk meraih kemenangan. Seperti yang diungkapkan oleh (Effendi, 2016) ada beberapa komponen yang menentukan tercapainya puncak prestasi dalam olahraga prestasi adalah keadaan sarana-prasarana olahraga, keadaan pertandingan, keadaan psikologi atlet, kemampuan keterampilan atlet, kemampuan fisik atlet, keadaan konstitusi tubuh dan kemampuan taktik/strategi. Psikologi olahraga yang dibahas dalam penelitian ini yaitu motivasi dan percaya diri. Perilaku manusia yang pada dasarnya berorientasi pada tujuan dimotivasi oleh keinginan untuk mencapai tujuan tertentu,hal tersebut dinamakan sebagai motivasi. (Soraya, 2017). Sedangkan percaya diri adalah salah satu komponen psikologis yang harus dimiliki oleh seorang atlet dan komponen ini sangat mempengaruhi penampilan atlet di lapangan (Effendi, 2016).

Olahraga adalah bagian yang sangat penting dilakukan oleh manusia untuk membentuk jasmani dan rohani yang baik (Surahman & Yeni, 2019). Olahraga adalah salah satu aktivitas fisik yang dilakukan dengan energi tinggi. Untuk meningkatkan kekuatan otot dan peregangan serta untuk melatih teknik dan keterampilan diperlukan asupan gizi atau pengaturan makanan yang baik dengan kebutuhan gizi yang lebih besar dan seimbang. Faktor gizi adalah salah satu faktor yang penting bagi atlet untuk mencapai tingkat prestasi tertinggi.

Selain itu gizi juga berpengaruh untuk mempertahankan dan memperkuat daya tahan tubuh. Hal ini selaras dengan pendapat (S & Hamdani, 2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa gizi berperan penting dalam keberhasilan satu tim. Peranan gizi dalam olahraga prestasi memerlukan tenaga gizi dan kesehatan yang terampil untuk menjaga secara khusus dan intensif kebutuhan asupan gizi atlet (Kemenkes RI dalam S & Hamdani, 2017). Kebutuhan jenis dan jumlah zat gizi bagi seorang atlet tentu berbeda dengan seseorang yang bukan atlet karena kegiatan fisik dan psikis mereka berbeda baik selama masa latihan maupun pada saat pertandingan. Prestasi olahraga yang diraih oleh para atlet berkaitan erat dengan ketepatan penentuan, penyediaan jenis dan jumlah gizi yang dibutuhkan. Komponen berikutnya yang dapat menentukan tercapainya prestasi yaitu psikologi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi atlet diantaranya adalah teknik, taktik, fisik mental dan gizi. Adapun faktor-faktor lain seperti peran pelatih, faktor sarana dan prasarana, lingkungan, organisasi dan dukungan pemerintah.

3. Teknik Dasar Sepak Bola

Menurut Faqihudin & Wahadi (2015: 3) teknik dasar dalam permainan sepak bola adalah sebagai berikut:

a. Menendang (*kicking*)

Bertujuan untuk mengumpan, menembak ke gawang dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan. Beberapa macam tendangan, yaitu menendang dengan menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, dan punggung kaki bagian dalam.

b. Menghentikan (*stopping*)

Bertujuan untuk mengontrol bola. Beberapa macamnya yaitu menghentikan bola dengan kaki bagian dalam, menghentikan bola dengan telapak kaki, menghentikan bola dengan paha dan menghentikan bola dengan dada.

c. Menggiring (*dribbling*)

Bertujuan untuk mendekati jarak kesasaran untuk melewati lawan, dan menghambat permainan. Beberapa macamnya, yaitu menggiring bola dengan kaki bagian luar, kaki bagian dalam dan dengan punggung kaki.

d. Menyundul (*heading*)

Bertujuan untuk mengumpan, mencetak gol dan mematahkan serangan lawan. Beberapa macam, yaitu menyundul bola sambil berdiri dan sambil melompat.

e. Merebut (*tackling*)

Bertujuan untuk merebut bola dari lawan. Merampas bola bisa dilakukan dengan sambil berdiri dan sambil meluncur.

f. Lempar Ke dalam (*throw-in*)

Lemparan ke dalam dapat dilakukan dengan awalan ataupun tanpa awalan.

g. Menjaga Gawang (*kiper*)

Kiper adalah satu-satunya pemain di dalam lapangan yang boleh menggunakan tangan untuk menepis, menangkap, dan menahan bola guna menjaga gawang dari ke golan.

Herwin (2004: 21) menyatakan permainan sepak bola mencakup 2 (dua) kemampuan dasar gerak atau teknik yang harus dimiliki dan dikuasai oleh pemain meliputi:

a. Gerak atau Teknik Tanpa Bola

Selama dalam sebuah permainan sepak bola seorang pemain harus mampu berlari dengan langkah pendek maupun panjang, karena harus merubah kecepatan lari. Gerakan lainnya seperti: berjalan, berjingkat, melompat, meloncat, berguling, berputar, berbelok, dan berhenti tiba-tiba.

b. Gerak atau Teknik Dengan Bola

Kemampuan gerak atau teknik dengan bola meliputi: (a) pengenalan bola dengan bagian tubuh (*ball feeling*) lalu menendang atau mengoper bola (*passing*), (b) menendang bola ke gawang (*shooting*), (c) menggiring bola (*dribbling*), (d) menerima bola dan menguasai bola (*receiveing and controlling the ball*), (e) menyundul bola (*heading*), (f) gerak tipu (*feinting*), (g) merebut bola (*sliding tackle-shielding*), (h) melempar bola ke dalam (*throw-in*), (i) menjaga gawang (*goal keeping*).

PSSI (2017: 6) Sepanjang permainan berlangsung, akan selalu terjadi perpindahan momen dari menyerang ke bertahan atau bertahan ke menyerang.

Perpindahan momen ini ditandai dengan transisi. Dimana penanda di dalam permainan adalah merebut bola (transisi positif) atau kehilangan bola (transisi negatif). Transisi ibarat bel sekolah berbunyi sebagai penanda perpindahan momen dari satu pelajaran ke pelajaran lainnya. Pada permainan sepakbola, momen menyerang dibagi lagi ke dalam dua fase, yaitu:

a) Fase Membangun Serangan

Membangun serangan (*build up*) bisa dengan cara: *dribbling, passing, control, crossing, heading, create space, run into space*, dan lain-lain.

b) Fase Menyelesaikan Serangan

Menyelesaikan serangan (*scoring* atau mencetak gol) bisa dengan cara: *shooting, heading*

Adapun momen bertahan juga dibagi menjadi dua fase, yaitu:

a) Fase Mengganggu Lawan Bangun Serangan

Ganggu dan gagalkan lawan yang membangun serangan (*press build up*) bisa dengan cara: *pressing, covering, marking, heading, tackling, compact, drop back, squeeze in, push out*, dan lain-lain.

b) Fase Mencegah Lawan Selesaikan Serangan

Gagalkan lawan selesaikan serangan (*prevent goal*) bisa dengan cara: *blocking, trackling, deflecting, punching, cathing, tipping (goal keeping)*

Ditinjau dari pelaksanaan permainan sepak bola bahwa, gerakan-gerakan yang terjadi dalam permainan adalah gerakan-gerakan dari badan dan macam-macam cara memainkan bola. Para ahli sepak bola sepakat bahwa faktor penting dan berpengaruh serta dibutuhkan dalam permainan sepak bola adalah teknik dasar

permainan sepak bola yang harus dikuasai oleh para pemain. Teknik dasar dalam sepak bola terdiri dari teknik menendang bola, menahan bola, menggiring bola, menyundul bola, gerak tipu, merebut bola, lemparan kedalam, dan teknik penjaga gawang (Faqihudin & Wahadi, 2015: 3).

4. Peraturan Pada Permainan Sepak Bola

Peraturan-peraturan yang digunakan bersumber dari *FIFA Laws of the Game 2022/2023*. Dan tidak semua peraturan tercantum, berdasarkan hasil observasi terlebih dahulu.

1. Aturan I – Lapangan Permainan

a. Lapangan

Lapangan permainan harus benar-benar alami atau, jika aturan kompetisi mengizinkan, permukaan bermain yang sepenuhnya buatan kecuali di mana aturan kompetisi mengizinkan kombinasi terpadu bahan buatan dan alami (sistem hibrida).Warna permukaan buatan harus hijau. (IFAB 2022: 31).

b. Garis Lapangan

Lapangan permainan harus persegi panjang dan ditandai dengan garis. Dua garis batas lagi disebut garis sentuh atau kita kenal dengan nama kotak penalty. Dua garis yang lebih pendek disebut garis gawang lebih dikenal dengan nama daerah gawang atau kotak gawang. Lapangan permainan dibagi menjadi dua bagian dengan garis tengah. Tanda pusat yang ditunjukkan di titik tengah dari garis tengah. Sebuah lingkaran dengan radius 9,15 meter dan ditarik garis melingkar. Sebuah tanda yang dibuat

lapangan permainan, 9.15 meter dari busur sudut, sebagai batas jarak terdekat untuk pemain bertahan. (IFAB 2022: 31).

c. Ukuran Lapangan

Panjang minimal ukuran lapangan sepak bola international adalah 100 meter (100 *yards*), maksimal 110 meter (120 *yard*). Dan lebar lapangan minimal 64 meter (50 *yard*), maksimal 75 meter (100 *yard*). (IFAB 2022: 33).

d. Daerah Gawang

Berada di dalam gawang dengan lebar, 5,5 meter dari dalam gawang masing-masing. Daerah dibatasi oleh garis, dan patokan garis gawang adalah daerah gawang. (IFAB 2022: 34).

e. Daerah Penalti

Dua garis yang ditarik dari sudut gawang kesamping kanan kiri sepanjang 16,5 meter. Garis-garis ini meluas ke bidang bermain untuk jarak 16,5 meter dan bergabung dengan garis yang ditarik sejajar dengan garis gawang. Di dalam kotak penalti terdapat tanda hukuman yang berjarak 11 meter dari titik tengah garis gawang. Garis busur lingkaran diambil dari titik penalti sepanjang 9,15 meter di luar area penalti untuk membuat garis busur. (IFAB 2022: 34).

f. Tiang Bendera

Satu tiang bendera, yang mempunyai tinggi tidak kurang dari 1,5 meter, yang harus dipasang di setiap sudut lapangan sepak bola. (IFAB 2022: 35).

g. Busur Sudut

Garis seperempat lingkaran dengan jarak 1 meter dari setiap sudut lapangan digambarkan di dalam lapangan permainan. (IFAB 2022: 34).

h. Gawang

Kayu logam atau bahan lain yang disetujui dan tidak membahayakan bagi pemain, 2 gawang berdiri tegak yang di atasnya disambung oleh palang horizontal atau mistar. Tinggi gawang 2,44 meter dan lebar gawang 7,32 meter. Setiap gawang menggunakan jaring yang didukung dan tidak mengganggu penjaga gawang. Tiang gawang dan lintang/mistar harus putih. (IFAB 2022: 36).

Jika mistar gawang rusak atau berubah posisinya permainan dihentikan sampai mistar tersebut benahi atau diganti. Tali, benda lentur lain atau material berbahaya lainnya tidak diperbolehkan untuk mengganti mistar. (IFAB 2022: 36).

i. *Goal Line Technology* (GLT)

Sistem *Goal Line Technology* digunakan untuk menentukan ke-sah-an gol yang dicetak dan untuk membantu keputusan wasit terhadap perhitungan gol didalam suatu pertandingan. Ketika sistem *Goal Line Technology* digunakan, modifikasi tiang gawang diperbolehkan dengan spesifikasi yang telah ditentukan dalam *FIFA Quality Programme* untuk program *Goal Line Technology* dan *Laws of The Game*. (IFAB 2022: 38).

j. *Video Assistant Referee* (VAR)

Di dalam pertandingan yang menggunakan *Video Assistant Referees* di

sana harus ada ruangan untuk operator video dan ada satu area untuk wasit melihat video siaran ulang sehingga wasit tidak terganggu saat mengamati kejadian lapangan yang terjadi di lapangan permainan. Letak area tersebut harus terlihat dan berada di luar lapangan. (IFAB 2022: 39).

2. Aturan IV – Perlengkapan Pemain

a. Keselamatan

Pada saat permainan berlangsung seorang pemain dilarang keras mempergunakan asesoris bahkan perhiasan yang dapat membahayakan dirinya maupun pemain lain. Pemain yang akan bertanding harus dicek untuk memastikan bahwa pemain tersebut tidak menggunakan perlengkapan yang tidak diperbolehkan. (IFAB 2022: 53).

b. Perlengkapan Dasar

- 1) *Jersey* atau seragam harus mempunyai lengan, diperbolehkan lengan panjang dan jika seorang pemain menggunakan pakaian dalam warna lengan harus sama dengan warna *jersey*
- 2) Celana yang digunakan oleh pemain harus celana pendek, jika memakai pakaian dalam warna menyesuaikan dengan warna celana utama
- 3) Seorang pemain harus memakai kaos kaki panjang
- 4) *Shinguard* atau pelindung tulang kering
- 5) Sepatu bola

c. *Shinguard*/pelindung tulang kering

- 1) Tertutup seluruhnya oleh kaus kaki
- 2) Terbuat dari karet, atau bahan sejenis yang cocok

3) Memberikan tingkat perlindungan yang wajar

d. Warna

- 1) Kedua tim harus memakai *jersey* dengan warna yang berbeda, baik kedua tim yang bertanding dan wasit.
- 2) Penjaga gawang harus menggunakan *jersey* dengan warna yang berbeda dari pemain lain dan wasit
- 3) Jika seorang pemain menggunakan manset maka warna manset harus disesuaikan dengan warna kaos *jersey* yang dipakainya, begitu juga jika seorang pemain menggunakan *short*, warna *short* juga harus disesuaikan dengan warna celana.

e. Pelanggaran dan sanksi

Untuk pelanggaran apa pun, permainan tidak perlu dihentikan dan pemain:

- 1) diinstruksikan oleh wasit untuk meninggalkan lapangan permainan untuk memperbaiki peralatan
- 2) pergi saat permainan berhenti, kecuali peralatan sudah diperbaiki

Seorang pemain yang meninggalkan lapangan permainan untuk memperbaiki atau mengganti peralatan harus:

- 1) memeriksa perlengkapan pertandingan oleh *official* pertandingan sebelum diizinkan masuk kembali
- 2) hanya masuk kembali dengan izin wasit (yang mungkin diberikan selama permainan) Seorang pemain yang masuk tanpa izin harus diperingatkan, dan jika permainannya dihentikan untuk mengeluarkan peringatan, tendangan bebas tidak langsung diberikan dari posisi

tersebut bola ketika permainan dihentikan, kecuali ada gangguan, dalam hal ini tendangan bebas langsung (atau tendangan penalti) diberikan dari posisi gangguan. (IFAB 2022: 57).

3. Aturan V – Wasit

Setiap jalannya pertandingan akan dipimpin oleh seorang wasit yang mempunyai kehendak mutlak atas berlangsungnya pertandingan, yang dibantu oleh 3 asisten wasit yang berada di luar garis lapangan.

a. Kehendak mutlak wasit :

- 1) Menegakkan peraturan permainan
- 2) Memimpin jalannya pertandingan bekerjasama dengan asisten wasit
- 3) Memastikan bola yang dipakai sesuai dengan syarat aturan II
- 4) Memastikan seluruh pemain menggunakan perlengkapan yang memenuhi syarat aturan IV
- 5) Bertindak sebagai pencatat waktu dan hasil pertandingan
- 6) Menghentikan, menunda atau membatalkan pertandingan dengan kebijaksanaanya untuk setiap pelanggaran terhadap peraturan
- 7) Memberhentikan pertandingan jika ada salah satu dari pemain mengalami cedera atau terluka untuk di berikan pertolongan dan perawatan pertama di luar lapangan dan jika pemain tersebut akan memasuki lapangan harus mendapatkan izin wasit
- 8) Melanjutkan permainan jika tim mendapatkan keuntungan dari tim lawan yang melakukan pelanggaran dan menghukum pelanggaran tersebut

- 9) Memberikan pelanggaran berat terhadap seorang pemain apabila di waktu yang bersamaan melakukan pelanggaran lebih dari 1 kali
- 10) Memberi hukuman terhadap official tim jika berperilaku tidak sportif dan dengan kebijakannya wasit mengusir official keluar dari lapangan
- 11) Bertindak atas saran asisten wasit tentang insiden yang tidak dilihatnya
- 12) Memastikan bahwa tidak ada seorang pun yang memasuki pertandingan kecuali pemain dan wasit
- 13) Memberikan aba-aba memulai pertandingan setelah memulai pertandingan
- 14) Memberikan laporan pertandingan terhadap pihak berwenang yang meliputi informasi jalannya suatu pertandingan

b. Keputusan wasit

Keputusan akan dibuat dengan kemampuan terbaik wasit menurut Hukum Permainan dan 'semangat permainan' dan akan didasarkan pada pendapat wasit, yang memiliki kebijaksanaan untuk mengambil tindakan yang tepat dalam kerangka kerja Hukum Permainan.

Keputusan wasit mengenai fakta-fakta yang berhubungan dengan permainan, termasuk apakah suatu gol dicetak atau tidak dan hasil pertandingan, adalah final. Keputusan wasit, dan semua *official* pertandingan lainnya, harus selalu dihormati.

Wasit tidak boleh mengubah keputusan karena menyadari bahwa itu

salah atau atas saran *official* pertandingan lain jika permainan telah dimulai kembali atau wasit telah memberi tanda berakhirnya babak pertama atau kedua (termasuk perpanjangan waktu) dan meninggalkan lapangan permainan atau ditinggalkan. Namun, jika pada akhir babak, wasit meninggalkan lapangan permainan untuk menuju ke *referee review area* (RRA) atau menginstruksikan para pemain untuk kembali ke lapangan permainan, hal ini tidak mencegah perubahan keputusan atas insiden yang terjadi sebelum akhir babak. Kecuali sebagaimana digariskan dalam Hukum 12.3 dan protokol VAR, sanksi disipliner hanya dapat diberikan setelah permainan dimulai kembali jika *official* pertandingan lain telah mengidentifikasi dan berusaha untuk mengomunikasikan pelanggaran kepada wasit sebelum permainan dimulai kembali.

Jika seorang wasit tidak mampu, permainan dapat dilanjutkan di bawah pengawasan 5 *official* pertandingan lainnya sampai bola selanjutnya keluar dari permainan.

c. Perlengkapan wasit

Wasit harus menggunakan perlengkapan seperti peluit, jam tangan, kartu merah dan kartu kuning serta buku catatan untuk mencatat kejadian yang terjadi pada saat pertandingan. (IFAB 2022: 63).

4. Aturan VI – Asisten Wasit

a. Tugas

Dua asisten wasit yang ditunjuk memiliki tugas tunduk terhadap keputusan wasit untuk memberikan isyarat atau tanda:

- 1) Ketika seluruh bola meninggalkan lapangan permainan
- 2) Tim mana yang berhak untuk melakukan tendangan sudut, tendangan gawang atau lemparan ke dalam
- 3) Ketika seorang pemain bisa dihukum karena dalam posisi *offside*
- 4) Ketika pergantian pemain akan dilakukan
- 5) Ketika kesalahan atau insiden lainnya terjadi di luar pandangan wasit
- 6) Ketika pelanggaran terjadi dan asisten wasit memiliki posisi pandangan yang lebih baik dari wasit (dalam situasi tertentu, pelanggaran di area penalti)
- 7) Ketika tendangan penalti, kiper bergerak dari garis gawang sebelum bola ditendang dan jika bola melewati garis

b. Bantuan

Para asisten wasit juga membantu dalam mengontrol pertandingan sesuai dengan peraturan permainan. Secara khusus, asisten wasit bisa memasuki lapangan untuk membantu mengendalikan 9,15 m jarak.

Dalam hal gangguan yang tidak semestinya atau perlakuan yang tidak semestinya, wasit akan meringankan asisten wasit dari tugasnya dan membuat laporan kepada pihak yang berwenang. (IFAB 2022: 70)

5. Aturan XI – *Offside*

a. Definisi *Offside*, (IFAB 2022: 93).

- 1) Berada lebih dekat ke gawang lawan maksudnya apabila bagian tubuh seorang pemain seperti kepala kaki lebih ke garis lawannya daripada

bola dan pemain lawan kedua yang terakhir. Tangan tidak termasuk dalam pengertian ini.

- 2) Mencampuri jalannya permainan. Memainkan atau menyentuh bola yang di pass atau disentuh oleh atau disentuh oleh teman satu tim.
- 3) Mengganggu lawan. Mencegah lawan untuk memainkan bola dengan cara menghalang-halangi pandangan atau pergerakan lawan.
- 4) Mendapatkan keuntungan pada posisi *Offside* Dapat memainkan bola pantulan baik yang berasal dari gawang mistar atau lawan yang datang kepadanya.

b. Pelanggaran

Seorang pemain yang berada di posisi *Offside* hanya dapat dihukum jika, pada saat itu bola menyentuh atau sedang dimainkan oleh salah seorang rekannya, dia menurut pandangan wasit terlibat aktif dalam permainan dengan mencampuri jalannya permainan, mengganggu atau menghalang-halangi pemain lawan atau memperoleh keuntungan dengan berada pada posisi tersebut.

c. Bukan pelanggaran

Pemain yang berada pada posisi *Offside* tidak melanggar ketentuan *Offside* jika dia menerima bola langsung dari tendangan gawang, lemparan ke dalam, dan tendangan sudut.

6. Aturan XIII – Tendangan Bebas

Tendangan bebas terbagi menjadi dua yaitu langsung dan tidak langsung

a. Tendangan bebas langsung

Bola masuk gawang jika:

- 1) Bola pada tendangan bebas langsung ditendang langsung kedalam gawang lawan, sebuah gol disahkan.
- 2) Bola pada tendangan bebas langsung ditendang langsung masuk kedalam gawang sendiri, tendangan sudut diberikan kepada tim lawan

b. Tendangan bebas tidak langsung

Wasit memberikan isyarat tendangan bebas tidak langsung dengan mengangkat tangannya diatas kepalanya, ia mempertahankan tangannya dalam posisi tersebut sampai tendangan dilakukan dan bola telah menyentuh pemain lain atau bola keluar dari permainan. Bola masuk gawang jika:

- 1) Bola pada tendangan bebas tidak langsung ditendang langsung masuk gawang lawan, tendangan gawang diberikan.
- 2) Bola pada tendangan bebas tidak langsung ditendang langsung masuk ke gawang sendiri, tendangan sudut diberikan kepada tim lawan

c. Prosedur

Untuk tendangan bebas langsung atau tidak langsung, bola harus dalam keadaan berhenti ketika tendangan bebas dilakukan dan penendang tidak boleh menyentuh bola untuk kedua kalinya sebelum disentuh oleh pemain lain (IFAB 2022)

7. Aturan XV – Lemparan ke Dalam (IFAB 2022)

Lemparan kedalam adalah cara untuk memulai kembali permainan. Lemparan kedalam diberikan kepada lawan dari pemain yang terakhir

menyentuh bola ketika seluruh bagian bola melewati garis samping, baik menggelinding maupun melayang. Sebuah gol tidak dapat langsung dihasilkan dari suatu lemparan kedalam.

Saat melemparkan bola pemain yang melakukan lemparan kedalam menghadap ke lapangan permainan. Sebagian dari kakinya berada di atasgaris samping atau diluar garis samping. Memegang bola dengan kedua tangan. Melemparkan bola dari tempat dimana bola itu meninggalkan lapangan permainan. Semua lawan mesti berada pada jarak tidak kurang dari 2m dari titik dimana lemparan kedalam itu dilakukan.

B. Konsep Pengetahuan

1. Definisi Pengetahuan

“Pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenal kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan segala tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan ini adalah merupakan proses berpikir yang paling rendah” (Anas Sudijono, 2005:50). Selain itu “Pengetahuan merupakan hasil dari pengalaman setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera pengelihatn, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga” (Soekidjo Notoatmodjo, 121: 2007).

2. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan merupakan salah satu kemampuan yang dapat dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Setiap siswa memiliki kemampuan yang

berbeda, ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada jugayang sama sekali tidak dapat mengambil inti dari apa yang telah dipelajari, sehingga yang didapat hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan dalam pengetahuan. Menurut Imam Gunawan (2016 : 26), Taksonomi Bloom ranah kognitif telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Taksonomi Bloom reivisi tersebut menyangkut 6 aspek yakni: mengingat (*remember*),memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).

a. Mengingat (*Remember*)

Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*).

b. Memahami/mengerti (*Understand*)

Memahami atau mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi.Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*).Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan

tertentu.

c. Menerapkan (*Apply*)

Ranah kognitif menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).

d. Menganalisis (*Analyze*)

Analisis atau menganalisis adalah sebuah cara untuk memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan..

e. Mengevaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif untuk memberikan sebuah penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk. Jika dikaitkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi

berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis.

f. Menciptakan (*Create*)

Menciptakan mengarah pada proses kognitif untuk meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama sehingga membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan seseorang untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya.



Gambar 1. Piramida Taksonomi Bloom Revisi Anderson
(Sumber : www.google.com)

3. Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan

Budiman dan Riyanto (2013), berpendapat bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang, yaitu:

a. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan

kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah orang tersebut untuk menerima informasi. Semakin banyak informasi yang masuk semakin banyak pula pengetahuan yang didapat. Pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan dimana diharapkan seseorang dengan pendidikan tinggi, maka orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Namun perlu ditekankan bahwa seseorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpendidikan rendah pula. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang suatu objek juga mengandung dua aspek yaitu, aspek positif dan negative. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap semakin positif terhadap objek tersebut.

b. Massa media / informasi

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (immediate impact) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Majunya teknologi akan tersedia bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru. Sebagai sarana komunikasi, berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, penyuluhan dan lain-lain mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan

opini dan kepercayaan orang. Dalam penyampaian informasi sebagai tugas pokoknya, media massa membawa pula pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya pengetahuan terhadap hal tersebut.

c. Sosial budaya dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi seseorang akan menambah pengetahuannya tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

d. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

e. Pengalaman

Pengetahuan dapat diperoleh dari pengalaman baik dari pengalaman pribadi maupun dari pengalaman orang lain. Pengalaman ini merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran suatu pengetahuan.

f. Usia

Usia mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik. Pada usia tengah (41-60 tahun) seseorang tinggal mempertahankan prestasi yang telah dicapai pada usia dewasa. Sedangkan pada usia tua (> 60 tahun) adalah usia tidak produktif lagi dan hanya menikmati hasil dari prestasinya. Semakin tua semakin bijaksana, semakin banyak informasi yang dijumpai dan sehingga menambah pengetahuan. Dua sikap tradisional mengenai jalannya perkembangan hidup :

- 1) Semakin tua semakin bijaksana, semakin banyak informasi yang dijumpai dan semakin banyak hal yang dikerjakan sehingga menambah pengetahuannya.
- 2) Tidak dapat mengajarkan kepandaian baru kepada orang yang sudah tua karena mengalami kemunduran baik fisik maupun mental. Dapat diperkirakan bahwa IQ akan menurun sejalan dengan bertambahnya usia, khususnya pada beberapa kemampuan yang lain seperti misalnya kosakata dan pengetahuan umum. Beberapa teori berpendapat ternyata IQ seseorang akan menurun cukup cepat sejalan dengan bertambahnya usia.

4. Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan cara wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subyek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui atau kita ukur

dapat kita sesuaikan dengan tingkatan- tingkatan diatas (Nursalam, 2009) : Tingkat pengetahuan baik bila skor > 75% - 100% ,Tingkat pengetahuan cukup bila skor 56% - 75%, Tingkat pengetahuan kurang bila skor < 56%.

C. Profil SSB

1. SSB Buldozer

Organisasi yang dibentuk adalah sebuah perkumpulan dengan nama "*Sekolah Sepak Bola Buldozer*", yang didirikan dengan akta No. 80 Tanggal 10 Januari 2007 dibuat dihadapan Risha Dwi Novianti, SH Notaris di Kabupaten Ciamis, dengan No NPWP 31.217.508.6-442.000. Bertempat di kelurahan Sindangrasa, Lapangan sepakbola Buldozer Sindangrasa, Ciamis, Jawa Barat.

Susunan Pengurus Sekolah Sepak Bola Buldozer :

Pelindung : Kepala Kelurahan Sindangrasa

Penasehat : Drs. H. Nondi Hidayat

Dadi Herdiana SH

Yogi T Nugraha

Ketua Umum : Yana D Putra

Pembina : Fahmi Ganjar Nugraha, SH

Rahmat Komara SH

Bambang Suharsono,SH

Asep Suparyo,S.Sos

Kepala Sekolah : Dedi Garnedi

Sekretaris : Drs. Yaya Rusdiya

Bendahara : Atik Rochman, SP

Tim Pelatih : Ukut Kusparman (Lisensi Pelatih Kiper Nasional)

Andri Wijaya (Lisensi B Nasional)

Wuryanto (Eks Arseto Solo)

Herman (Pelatih Kiper Eks PSGC)

Trimulyadi (Lisensi Fisik Nasional)

Rahman (Lisensi D Nasional)

Iman Setiawan (Lisensi Fisil Level 1 Nasional)

Tabel 1. Jadwal Latihan Sekolah Sepakbola Buldozer

No	Kelompok Usia	Waktu Latihan	Hari Latihan
1	7-10	14.30-16.00	Rabu, Jumat, Minggu pagi
2	11	14.30-16.00	Selasa, Kamis, Minggu pagi
3	12	14.30-16.00	Rabu, Jumat, Minggu pagi
4	13	15.00-16.00	Rabu, Jumat, Minggu pagi
5	14-15	15.00-16.30	Selasa, Kamis, Minggu pagi
6	16-18	15.00-16.30	Selasa, Kamis, Minggu pagi

D. Penelitian Yang Relevan

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

1. Gaudensius Geroda Lawan (2015) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peraturan Permainan Bolavoli Mini”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data

menggunakan tes pilihan ganda. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan permainan bolavoli mini yang berjumlah 23 siswa. Ujicoba dilaksanakan di SD Negeri Gadingan Wates dan terdapat dua butir gugur. Berdasarkan hasil ujicoba didapatkan validitas sebesar 0,838 dan reliabilitas sebesar 0,952. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan permainan bolavoli mini berada pada kategori “rendah” sebesar 17,39% (4 siswa), “sedang” sebesar 65,22% (15 siswa), dan “tinggi” sebesar 17,39% (4 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 24,55, pengetahuan siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan permainan bolavoli mini masuk dalam kategori “sedang”.

2. Dalam penelitian Afriza Hendra Kusuma (2018) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola Di SMP N 5 Banguntapan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP N 5 Banguntapan masuk dalam kategori sedang. Hal tersebut ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak dalam kategori sedang yaitu sebanyak 44 siswa (34%). Kemudian jumlah siswa yang menjawab dalam kategori rendah sebanyak 29 siswa (23%), yang menjawab dalam kategori tinggi sebanyak 41 siswa (32%), yang masuk dalam kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (5%). Sedangkan siswa yang menjawab dalam kategori sangat tinggi sebanyak 8 siswa (6%).

3. Ikhsan Gunawan (2014) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Tentang Taktik dan Strategi Bermain Futsal Pada Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal Di SMA 1 Muhammadiyah Muntilan Tahun 2014”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal Di SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun 2014 yang berjumlah sebanyak 30 siswa, seluruh populasi digunakan sebagai total sampling. Instrumen menggunakan tes dengan nilai validitas sebesar 0,832 dan reliabilitas sebesar 0,967. Untuk menganalisis data digunakan statistik deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian diketahui tingkat pengetahuan siswa tentang taktik dan strategi bermain futsal pada siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun 2014 yang berada pada kategori “sangat baik” sebesar (40%) dan kategori “baik” sebesar (60%), sehingga dapat disimpulkan tingkat pengetahuan siswa tentang taktik dan strategi bermain futsal pada siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun 2014 sebagian besar berada pada kategori baik.

E. Kerangka Berfikir

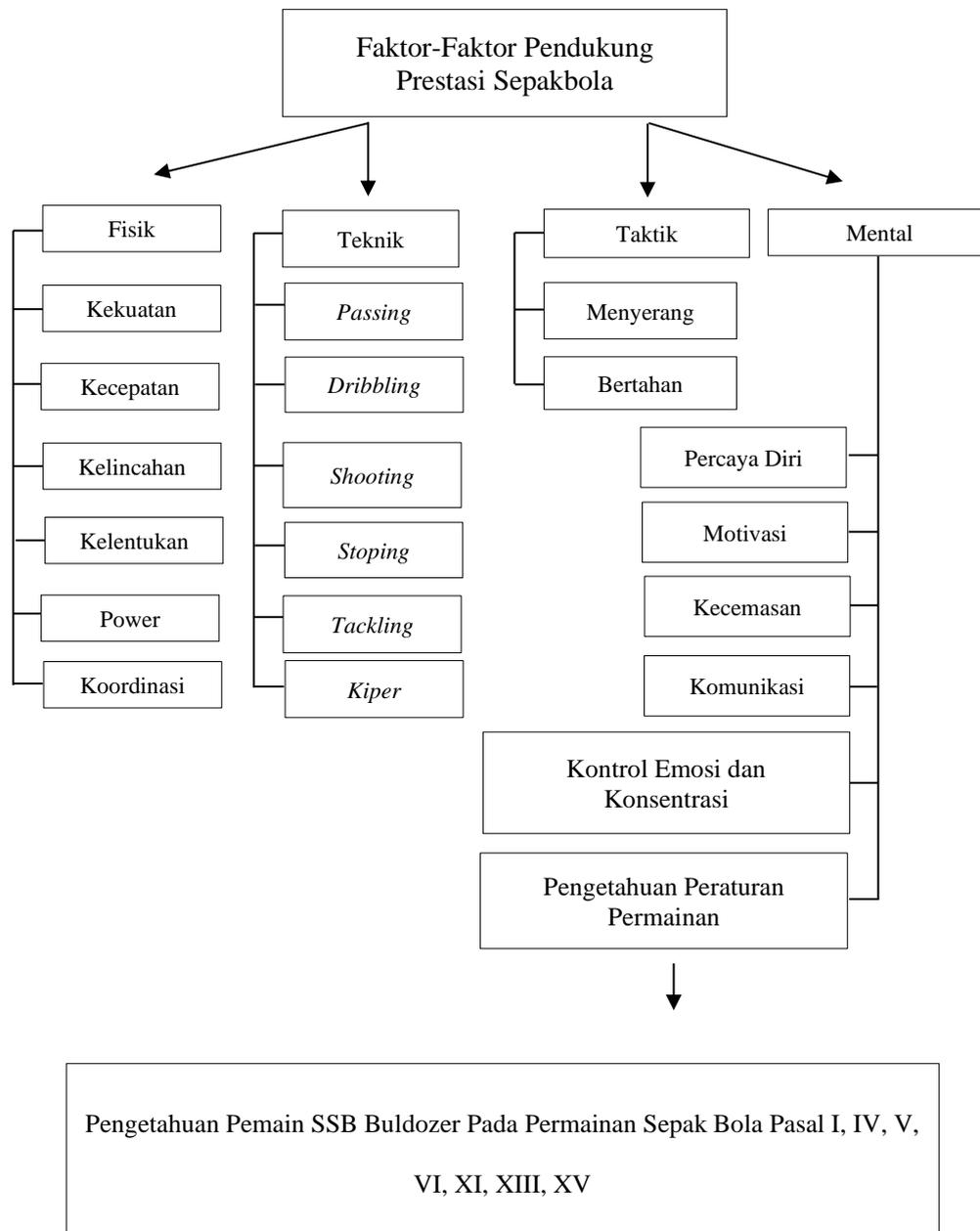
Sepak bola merupakan permainan bola besar yang sangat digemari semua orang. Sepak bola menjadi salah satu cabang olahraga yang paling diminati. Sepak bola termasuk permainan yang mengandalkan kerjasama tim. Terdapat berapa faktor yang mempengaruhi prestasi dalam permainan sepak bola antara lain faktor teknik, fisik, taktik dan faktor mental atau psikis.

Dalam olahraga sepak bola faktor psikis harus mendapatkan perhatian yang

khusus, apalagi dalam sebuah pertandingan. Dalam konteks pertandingan sepak bola, begitu banyak momen yang membangkitkan emosi, seperti benturan dan *tackling* dari lawan, rasa gembira setelah menang, murung ketika kalah, cemas dan takut sebelum bertanding, dan yang lainnya. Hal-hal tersebut perlu dikontrol atau dijaga agar tidak berlebihan dan menyebabkan suatu tindakan yang tidak baik. Maka dari itu aspek mental atau *psychology* atlet sepak bola perlu mendapat perhatian khusus sekali karena setiap atlet memiliki ciri yang berbeda dan unik seperti kepribadian (*personalities*), karakteristik fisik (*physicalcharacteristik*), perilaku sosial (*social bahaviour*) dan kapasitas intelektual (*intellectual capacities*).

Pemain sepak bola di SSB Buldozer seharusnya tidak hanya bisa bermain sepak bola saja, tetapi juga harus memperhatikan aspek kognitif yaitu mengetahui tentang peraturan sepak bola. Di SSB Buldozer hanya ditekankan pada kemampuan sepak bola saja, para pemain kurang mengetahui tentang peraturan sepak bola.

Dengan seperti itu maka pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang peraturan sepak bola belum sepenuhnya dikuasi oleh para pemain. Pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang peraturan sepak bola sangat berpengaruh dalam hasil permainan.



Gambar 2. Kerangka Berfikir

F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir di atas didapatkan pertanyaan penelitian yaitu : Seberapa besar tingkat pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang peraturan permainan sepak bola?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 9), “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan dengan menjelaskan atau menggambarkan masa lalu dan sekarang (sedang terjadi)”. Langkah penelitian ini hanya untuk Tingkat Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepak bola Pada SSB Buldozer. Pengukuran gejala yang diteliti berdasarkan suatu fakta yang berada pada diri responden. Metode penelitian ini adalah metode survey dengan menggunakan angket.

B. Tempat dan Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di SSB Buldozer yang beralamat di Sindangrasa, Ciamis Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Arikunto (2006: 173) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Menurut Sugiyono (2009: 215) “populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sesuai dengan pendapat tersebut, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah pemain SSB Buldozer dengan populasi berjumlah 80

pemain.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016: 81) Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sedangkan teknik pengambilan sampel disebut dengan *Sampling*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2009: 63) *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan data dengan menentukan sampel yang sudah dipertimbangkan. Dalam penelitian ini usia menjadi pertimbangan dalam menentukan sampel. Penelitian ini menggunakan sampel pemain SSB Buldozer usia 15-18 tahun yang berjumlah 30 orang.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, perlu diketahui terlebih dahulu variabel penelitiannya, karena variabel merupakan sesuatu yang akan menjadi objek penelitian yang berperan dalam peristiwa yang akan diukur. Menurut Suharsimi Arikunto (2002 : 96), variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel pada penelitian ini merupakan variabel tunggal yaitu pengetahuan tentang peraturan permainan sepakbola pada SSB Buldozer. Pengetahuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor angket dari setiap pemain tentang peraturan permainan sepakbola, skor yang diperoleh pemain dari 30 butir angket.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen penelitian

Instrumen merupakan suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti

dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, sehingga mudah untuk diolah (Suharsimi Arikunto, 2002:136). Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa angket. Angket dalam penelitian ini berupa pernyataan-pernyataan yang isinya mengungkap pengetahuan tentang peraturan permainan sepakbola pada SSB Buldozer. Menurut Sutrisno Hadi (1991 : 7-9), ada tiga langkah yang harus ditempuh dalam menyusun instrumen, antara lain: mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pernyataan.

a. Mendefinisikan konstruk

Mendefinisikan konstruk adalah membuat batasan-batasan mengenai ubahan variable yang yang diukur. Konstruk dalam penelitian ini adalah Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola Pada SSB Buldozer.

b. Menyidik Faktor

Langkah ini bertujuan untuk melakukan pemeriksaan mikroskopik terhadap konstruk dan menemukan unsur-unsurnya. Faktor atau indikator ditetapkan dari variabel yang dijadikan titik tolak untuk menyusun instrumen bagian pernyataan-pernyataan yang diajukan pada responden (pemain). Dapat disimpulkan Faktor-faktor tersebut terdapat pada peraturan permainan sepakbola.

c. Menyusun Butir-Butir Pernyataan

Langkah ketiga adalah menyusun butir-butir pernyataan berdasar faktor-faktor yang menyusun konstruk. Item-item pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor. Berdasarkan faktor-faktor tersebut kemudian disusun item-item soal yang dapat memberikan gambaran mengenai angket yang akan dipakai dalam penelitian ini.

Adapun kisi-kisi angket penelitian disajikan dalam Tabel berikut ini:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepakbola Pada SSB Buldozer

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir
Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepakbola Pada SSB Buldozer	Aturan I - Lapangan Permainan	1.Lapangan permainan	1,2
		2. Garis Lapangan	3
		3. Ukuran Lapangan	4,5,6,7
		4. Bentuk gawang	8,9,10
	Aturan IV – Perlengkapan pemain	1. Perlengkapan dasar	11,12
		2.Pelindung tulang kering	13
		3. Bentuk jersey	14,15
	Aturan V - Wasit	1. Kehendak mutlak wasit	16
		2. Keputusan wasit	17, 18
	Aturan VI – asisten wasit	1. Tugas	19
		2. Bantuan	20
	Aturan XI - <i>Offside</i>	1. Hakikat <i>Offside</i>	21,22,23,24,25
	Aturan XIII – Tendangan bebas	1. Jenis tendangan bebas	26, 27
Aturan XV – Lemparan kedalam	1.Cara melakukan lemparan kedalam	28	
	2. Hakikat lemparan kedalam	29,30	

Instrumen penelitian ini diadopsi dan di modifikasi dari penelitian terdahulu milik Cahyo Priyambodo (2018: 31).

Pendekatan analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan distribusi frekuensi. Analisis deskriptif perlu dilakukan terhadap suatu penelitian untuk memperkuat argumentasi dan logika dalam analisis kuantitatif. Analisis ini dilakukan berdasarkan data yang dikumpulkan dari daftar pertanyaan (instrumen atau angket) yang akan diajukan dan diisi oleh pemain dari tim SSB Buldozer.

F. Validitas dan Reliabilitas

Sebelum dilakukan kegiatan pengumpulan data yang sebenarnya, terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap angket kepada subjek yang mempunyai sifat-sifat yang sama dengan sampel penelitian. Pengujian instrumen dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kesahihan dan keandalan instrumen tersebut untuk mengambil data yang dibutuhkan. Pengujian instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan uji validitas instrumen dan uji reliabilitas instrumen. Uji coba instrumen dilakukan agar mendapatkan instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas sesuai dengan ketentuan, sehingga dapat digunakan untuk menjangkau data yang dibutuhkan dalam menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Instrumen dikatakan baik sebagai alat ukur jika memiliki ciri-ciri yang sah (*valid*) dan handal (reliabel).

1. Validitas Instrumen

Instrumen yang *valid* berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu *valid*. *Valid* berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk

mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini menggunakan validitas konstruk dan validitas isi, dimana kedua validitas ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Validasi isi (*Content validity*)

Uji validitas yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas isi. Secara teknis, uji validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrument. Dalam kisi-kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pertanyaan yang telah dijabarkan dari indikator. Dengan kisi-kisi instrument itu maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis. Pada penelitian ini validasi isi didapatkan dengan cara dihitung dengan statistik Aiken V. Hal ini dapat menghasilkan informasi terkait penilaian rater yang melakukan penilaian kelayakan. Selanjutnya dilakukan perhitungan validitas isi dengan formula Aiken sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

V = indeks validitas butir

s = r-lo

$\sum s = s_1 + s_2 + \dots$

n = banyaknya rater

c = angka penilaian validitas yang tertinggi (misalnya 5)

lo = angka penilaian validitas yang terendah (misalnya 1)

r = angka yang diberikan oleh seorang penilai.

Peneliti mengajukan validasi isi kepada 6 rater. Adapun nilai V yang disyaratkan untuk 6 rater dengan 5 pilihan skala berdasarkan nilai pada tabel aiken adalah 0,79.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah melakukan validitas, instrumen di uji coba terlebih dahulu sebelum dilakukan uji reliabilitas instrumen. Uji coba instrumen dilakukan kepada atlet FC UNY *Academy* sebanyak 23 atlet.

Untuk menguji reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan metode belah dua (*Split Half Method*). Belahan pertama item bernomor ganjil dan belahan kedua item bernomor genap. Setelah itu keduanya dikorelasikan dengan menggunakan korelasi *rank* atau *Spearman*.

Selain harus memenuhi kriteria valid, instrument penelitian pun harus reliabel. Arikunto (2002:154) menyatakan: "Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik".

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan metode belah dua (*split-half method*). Belahan pertama item bernomor ganjil dan belahan kedua item bernomor genap. Kemudian data yang terkumpul diolah dengan menggunakan Rumus *Spearman Brown* berikut (Sugiyono 2004:12).

$$r_{11} = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas internal seluruh instrument

r_b = Korelasi antara belahan pertama dan belahan kedua (ganjil dan genap).

Untuk mencari r_{11} tersebut dihitung terlebih dahulu r_b dengan menggunakan rumus *product moment* (Sugiyono 2004:12), berikut ini :

$$r_b = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Setelah melakukan penghitungan untuk mencari nilai reliabilitas dengan rumus diatas, maka selanjutnya dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1). Bandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} pada tingkat kepercayaan 95% dengan dk = n 2 yaitu 0,505.
- 2). Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara skor item ganjil dengan item genap sehingga dapat disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara skor item ganjil dengan item genap sehingga dapat disimpulkan bahwa angket tersebut tidak reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan teknik yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dengan persentase. Dalam penelitian ini, Metode ini digunakan untuk membahas hasil penelitian yang masih berupa data mentah sehingga akan diperoleh gambaran yang jelas mengenai hasil penelitian. Penilaian kategorisasi pada penelitian ini diambil dari kategorisasi menurut Azwar (2012). Adapun rumus kategorisasi dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3. Kategori Tingkat Pengetahuan

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

Sumber: Azwar (2012)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validasi Isi

Berdasarkan hasil validasi yang telah peneliti ajukan kepada 6 rater didapatkan hasil validasi yang dapat dilihat pada tabel *Aiken's V* sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Aiken

Item	V	Tabel Aiken	Keterangan	Item	V	Tabel Aiken	Keterangan
1	0,875	0,79	Valid	16	0,833	0,79	Valid
2	0,917	0,79	Valid	17	0,792	0,79	Valid
3	0,792	0,79	Valid	18	0,833	0,79	Valid
4	0,792	0,79	Valid	19	0,875	0,79	Valid
5	0,792	0,79	Valid	20	0,875	0,79	Valid
6	0,792	0,79	Valid	21	0,792	0,79	Valid
7	0,917	0,79	Valid	22	0,833	0,79	Valid
8	0,875	0,79	Valid	23	0,833	0,79	Valid
9	0,958	0,79	Valid	24	0,792	0,79	Valid
10	0,875	0,79	Valid	25	0,833	0,79	Valid
11	0,917	0,79	Valid	26	0,833	0,79	Valid
12	0,875	0,79	Valid	27	0,875	0,79	Valid
13	0,958	0,79	Valid	28	0,917	0,79	Valid
14	0,917	0,79	Valid	29	0,833	0,79	Valid
15	0,833	0,79	Valid	30	0,792	0,79	Valid

Berdasarkan tabel di atas, dari 30 butir pertanyaan, semua pertanyaan dapat dikatakan valid. Hal ini dilihat dari hasil perhitungan statistik Aiken dimana nilai V lebih besar dari nilai tabel yang disyaratkan pada tabel Aiken untuk 6 rater dan 5 skala penilaian yaitu lebih dari 0,79. (Data terlampir pada lampiran 9 halaman 78)

2. Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas alat pengumpul data dari masing-masing variabel dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Reliabilitas Instrumen

<i>Reliability Statistics</i>		
<i>Spearman-Brown</i>	<i>Equal Length</i>	.927
<i>Coefficient</i>	<i>Unequal Length</i>	.927
a. The items are: Item1, Item3, Item5, Item7, Item9, Item11, Item13, Item15, Item17, Item19, Item21, Item23, Item25, Item27, Item29.		
b. The items are: Item2, Item4, Item6, Item8, Item10, Item12, Item14, Item16, Item18, Item20, Item22, Item24, Item26, Item28, Item30.		

Sumber : Hasil Pengolahan Data dengan *SPSS 25 for Windows*

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	r_{11}	r_{tabel}	Kesimpulan
Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepakbola	0,927	0.505	Reliabel $r_{11} > r_{tabel}$

Sumber : Hasil Pengolahan Data dengan *SPSS 25 for Windows*

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan *SPSS 25*, bahwa uji reliabilitas instrumen penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode belah dua (*split-half method*). Kemudian data yang terkumpul diolah dengan menggunakan Rumus Spearman Brown. Didapatkan nilai $r_{11} > r_{tabel}$. Jadi instrumen tersebut dikatakan reliabel dan dapat digunakan untuk pengambilan data. (Data terlampir pada lampiran 10 halaman 85)

3. Deskripsi Pengetahuan Pemain Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola SSB Buldozer

Pengetahuan tentang peraturan permainan sepak bola pada SSB Buldozer diukur melalui angket kuisisioner dengan 30 butir pertanyaan yang dihitung dengan skor 0 – 1 dari 33 responden berjumlah 33 atlet. Penelitian yang dilakukan di Lapangan SSB Buldozer Ciamis ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023. Dari Penelitian tersebut didapatkan data yang telah dianalisis menjadi data statistik adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Data Statistik Penelitian Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola pada SSB Buldozer

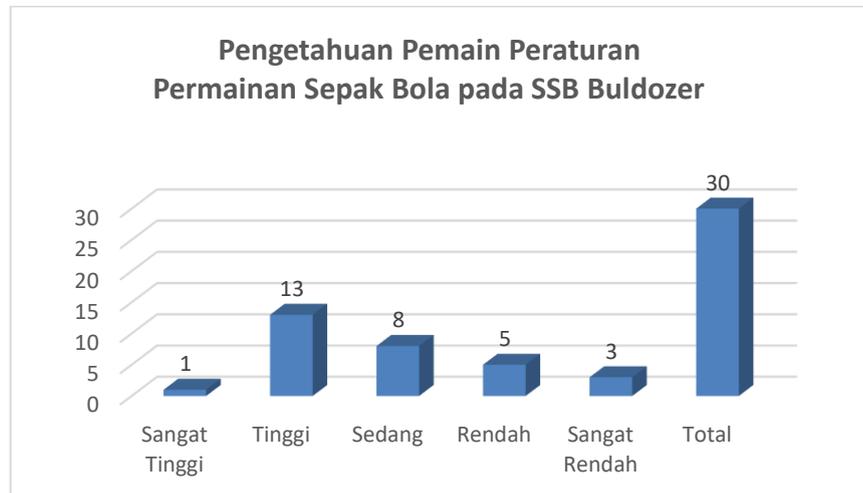
Statistik	Skor
Skor Maksimum (terbesar)	29
Skor Minimum (terkecil)	22
Mean (rata-rata)	25,91
Standar Deviasi	1,87
Median (nilai tengah)	26

Deskripsi hasil pengisian angket untuk mengetahui tingkat pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang peraturan pada permainan sepak bola dijelaskan secara rinci pada tabel berikut:

Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Pengetahuan Pemain Peraturan Permainan Sepak Bola pada SSB Buldozer

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$28,8 < X$	Sangat Tinggi	1	3%
2.	$26,9 < X \leq 28,8$	Tinggi	13	43%
3.	$25 < X \leq 26,9$	Sedang	8	27%
4.	$23,2 < X \leq 25$	Rendah	5	17%
5.	$X \leq 23,2$	Sangat Rendah	3	10%
Total			30	100%

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



Gambar 3. Diagram Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola Pada SSB Buldozer

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang peraturan permainan sepak bola adalah sebanyak 1 pemain masuk kedalam kategori sangat tinggi dengan persentase 3%, 13 pemain berkategori tinggi dengan persentase 43%, sebanyak 8 pemain masuk kategori sedang dengan persentase 27%, 5 pemain masuk dalam kategori rendah dengan persentase 17% dan sebanyak 3 pemain masuk kedalam kategori sangat rendah dengan persentase 10%. Berdasarkan hasil tersebut tingkat pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan permainan sepak bola berada pada kategori tinggi. (Data terlampir pada lampiran 11 halaman 86)

4. Deskripsi Pengetahuan Pemain Berdasarkan Peraturan Permainan Sepak Bola

Hasil pengetahuan tentang peraturan permainan sepak bola Pada SSB Buldozer dalam penelitian ini di dasarkan pada 7 aturan sebagai berikut:

a. Lapangan Permainan (aturan 1)

Deskripsi hasil penelitian pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan lapangan permainan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

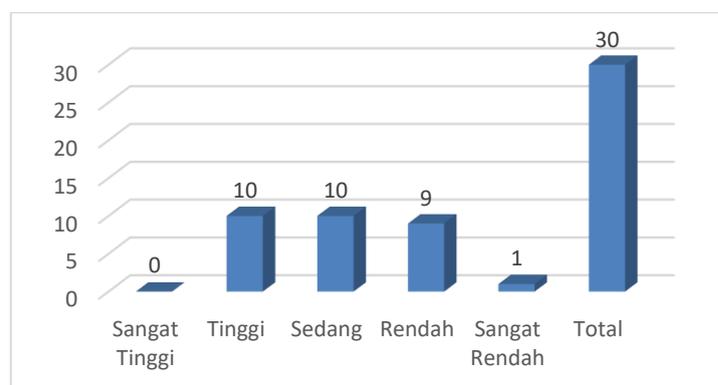
Tabel 9.Data Statistik Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Tentang Aturan Lapangan Permainan

Statistik	Skor
Skor Maksimum (terbesar)	10
Skor Minimum (terkecil)	6
Mean (rata-rata)	8,93
Standar Deviasi	0,98027
Median (nilai tengah)	9

Tabel 10. Deskripsi Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Tentang Aturan Lapangan Permainan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$28,8 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2.	$26,9 < X \leq 28,8$	Tinggi	10	33%
3.	$25 < X \leq 26,9$	Sedang	10	33%
4.	$23,2 < X \leq 25$	Rendah	9	30%
5.	$X \leq 23,2$	Sangat Rendah	1	3%
Total			30	100%

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



Gambar 4. Diagram Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Lapangan Permainan

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan lapangan permainan adalah sebanyak 10 pemain berada pada kategori tinggi dengan persentase 33%, 10 pemain berkategori sedang dengan persentase 33%, sebanyak 9 pemain berada pada kategori rendah dengan persentase 30% dan 1 pemain masuk pada kategori sangat rendah dengan persentase 3%. (Data terlampir pada lampiran 12 halaman 99)

b. Perlengkapan Pemain (aturan IV)

Deskripsi hasil penelitian pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan perlengkapan pemain dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

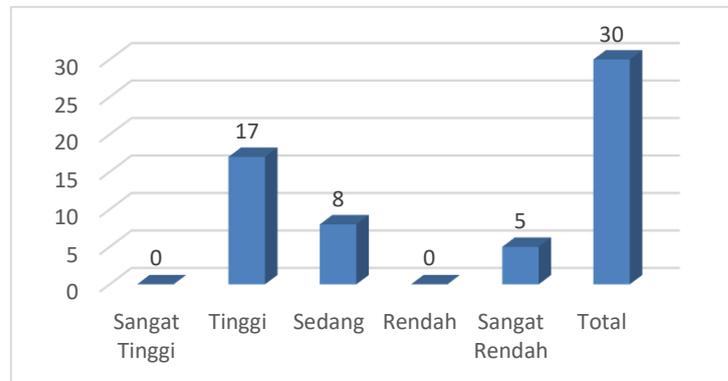
Tabel 11. Data Statistik Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Tentang Aturan Perlengkapan Pemain

Statistik	Skor
Skor Maksimum (terbesar)	5
Skor Minimum (terkecil)	3
Mean (rata-rata)	4,40
Standar Deviasi	0,77013
Median (nilai tengah)	5

Tabel 12. Deskripsi Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Tentang Aturan Perlengkapan Pemain

No	Interval	Kategori	Frekuensi	persentase
1.	$5,6 < X$	Sangat Tinggi	0	0
2.	$4,8 < X \leq 5,6$	Tinggi	17	57%
3.	$4,0 < X \leq 4,8$	Sedang	8	27%
4.	$3,2 < X \leq 4,0$	Rendah	0	0%
5.	$X \leq 3,2$	Sangat Rendah	5	17%
Total			30	100%

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



Gambar 5. Diagram Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Perlengkapan Pemain

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan perlengkapan pemain adalah sebanyak 17 pemain berada pada kategori tinggi dengan persentase 57%, 8 pemain berkategori sedang dengan persentase 27% dan 5 pemain masuk pada kategori sangat rendah dengan persentase 17%. (Data terlampir pada lampiran 13 halaman 104)

c. Wasit (aturan V)

Deskripsi hasil penelitian pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan wasit dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

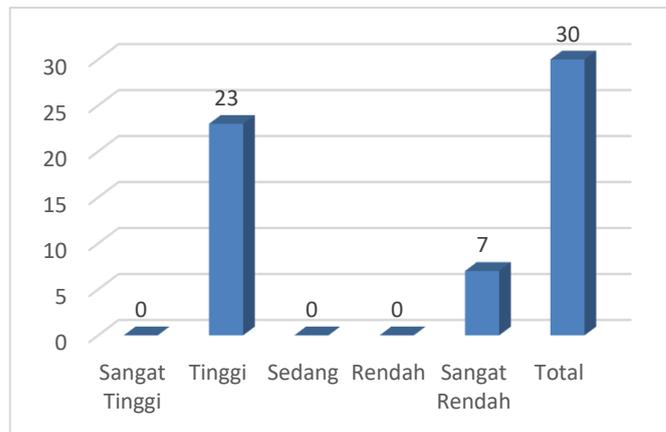
Tabel 13. Data Statistik Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Tentang Aturan Wasit

Statistik	Skor
Skor Maksimum (terbesar)	3
Skor Minimum (terkecil)	2
Mean (rata-rata)	2,77
Standar Deviasi	0,43018
Median (nilai tengah)	3

Tabel 14. Deskripsi Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Tentang Aturan Wasit

No	Interval	Kategori	Frekuensi	persentase
1.	$3,4 < X$	Sangat Tinggi	0	0
2.	$2,9 < X \leq 3,4$	Tinggi	23	77%
3.	$2,5 < X \leq 2,9$	Sedang	0	0%
4.	$2,1 < X \leq 2,5$	Rendah	0	0%
5.	$X \leq 2,1$	Sangat Rendah	7	23%
Total			30	100%

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



Gambar 6. Diagram Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Wasit

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan wasit adalah sebanyak 23 pemain berada pada kategori tinggi dengan persentase 77% dan 7 pemain masuk pada kategori sangat rendah dengan persentase 23%. (Data terlampir pada lampiran 14 halaman 107)

d. Asisten Wasit (aturan VI)

Deskripsi hasil penelitian pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan asisten wasit dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

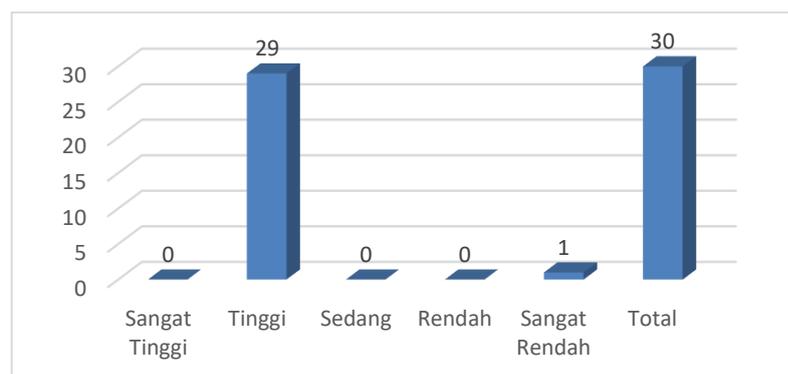
Tabel 15. Data Statistik Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Tentang Aturan Asisten Wasit

Statistik	Skor
Skor Maksimum (terbesar)	2
Skor Minimum (terkecil)	1
Mean (rata-rata)	1,97
Standar Deviasi	0,18257
Median (nilai tengah)	2

Tabel 16. Deskripsi Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Tentang Aturan Asisten Wasit

No	Interval	Kategori	Frekuensi	persentase
1.	$2,2 < X$	Sangat Tinggi	0	0
2.	$2 < X \leq 2,2$	Tinggi	29	97%
3.	$1,8 < X \leq 2$	Sedang	0	0%
4.	$1,6 < X \leq 1,8$	Rendah	0	0%
5.	$X \leq 1,6$	Sangat Rendah	1	3%
Total			30	100%

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



Gambar 7. Diagram Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Asisten Wasit

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan asisten wasit adalah sebanyak 29 pemain berada pada kategori tinggi dengan persentase 97% dan 1 pemain masuk pada kategori sangat

rendah dengan persentase 3%. (Data terlampir pada lampiran 15 halaman 109)

e. Offside (aturan XI)

Deskripsi hasil penelitian pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan *offside* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

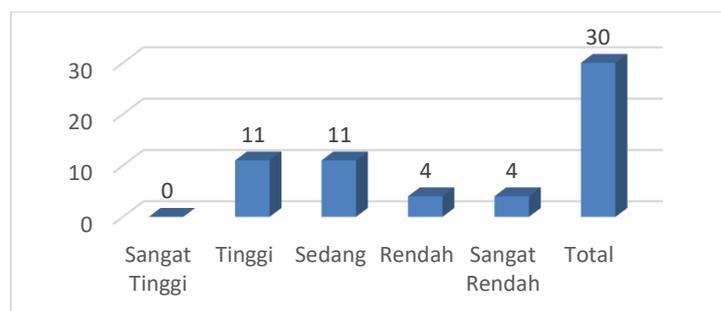
Tabel 17. Data Statistik Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Tentang Aturan Wasit

Statistik	Skor
Skor Maksimum (terbesar)	5
Skor Minimum (terkecil)	2
Mean (rata-rata)	3,97
Standar Deviasi	1,03335
Median (nilai tengah)	4

Tabel 18. Deskripsi Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Tentang Aturan Offside

No	Interval	Kategori	Frekuensi	persentase
1.	$5,5 < X$	Sangat Tinggi	0	0
2.	$4,4 < X \leq 5,5$	Tinggi	11	37%
3.	$3,4 < X \leq 4,4$	Sedang	11	37%
4.	$2,4 < X \leq 3,4$	Rendah	4	13%
5.	$X \leq 2,4$	Sangat Rendah	4	13%
Total		Total	30	100%

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



Gambar 8. Diagram Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Offside

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan *offside* sebanyak 11 pemain berada pada kategori tinggi dengan persentase 37%, 11 pemain berkategori sedang dengan persentase 37%, sebanyak 4 pemain berada pada kategori rendah dengan persentase 13% dan 4 pemain masuk pada kategori sangat rendah dengan persentase 13%. (Data terlampir pada lampiran 16 halaman 111)

f. Tendangan Bebas (aturan XIII)

Deskripsi hasil penelitian pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan tendangan bebas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

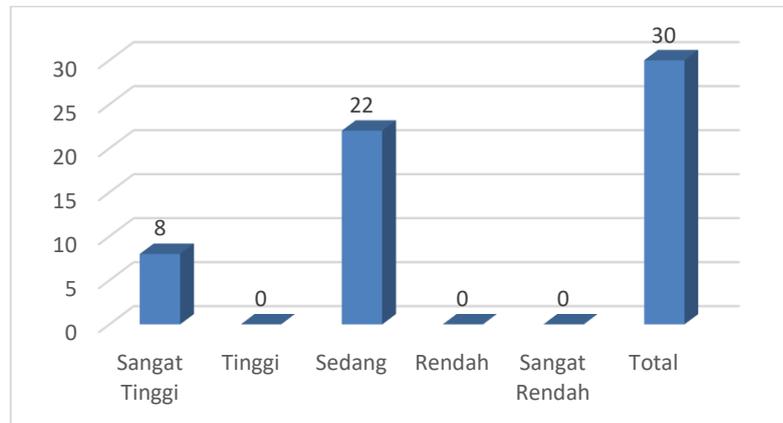
Tabel 19. Data Statistik Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Tentang Aturan Tendangan Bebas

Statistik	Skor
Skor Maksimum (terbesar)	2
Skor Minimum (terkecil)	1
Mean (rata-rata)	1,27
Standar Deviasi	0,44978
Median (nilai tengah)	1

Tabel 20. Deskripsi Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Tentang Aturan Tendangan Bebas

No	Interval	Kategori	Frekuensi	persentase
1.	$1,9 < X$	Sangat Tinggi	8	27%
2.	$1,4 < X \leq 1,9$	Tinggi	0	0%
3.	$1 < X \leq 1,4$	Sedang	22	73%
4.	$0,5 < X \leq 1$	Rendah	0	0%
5.	$X \leq 0,5$	Sangat Rendah	0	0%
Total			30	100%

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



Gambar 9. Diagram Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Tendangan Bebas

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan tendangan bebas adalah sebanyak 8 pemain berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 27% dan 22 pemain berkategori sedang dengan persentase 73%. (Data terlampir pada lampiran 17 halaman 114)

g. Lemparan Kedalam (aturan XV)

Deskripsi hasil penelitian pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan lemparan kedalam dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

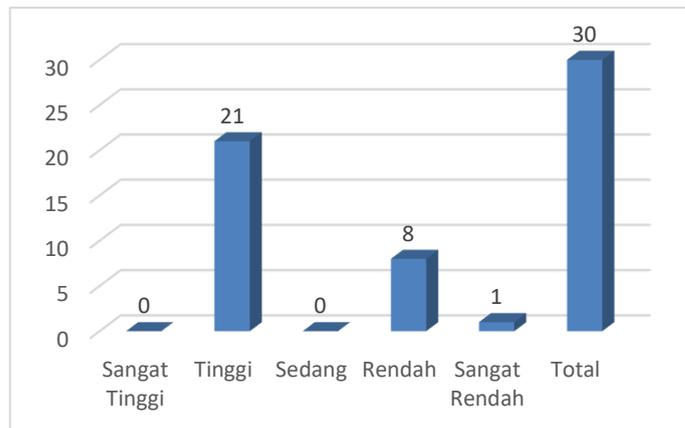
Tabel 21. Data Statistik Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Tentang Aturan Lemparan Kedalam

Statistik	Skor
Skor Maksimum (terbesar)	3
Skor Minimum (terkecil)	1
Mean (rata-rata)	2,67
Standar Deviasi	0,54667
Median (nilai tengah)	3

Tabel 22. Deskripsi Pengetahuan Pemain SSB Buldozer Tentang Aturan Lemparan Kedalam

No	Interval	Kategori	Frekuensi	persentase
1.	$3,4 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2.	$2,9 < X \leq 3,4$	Tinggi	21	70%
3.	$2,3 < X \leq 2,9$	Sedang	0	0%
4.	$1,8 < X \leq 2,3$	Rendah	8	27%
5.	$X \leq 1,8$	Sangat Rendah	1	3%
Total			30	100%

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



Gambar 10. Diagram Pengetahuan Pemain Tentang Aturan Lemparan Kedalam

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan lemparan kedalam adalah sebanyak 21 pemain berada pada kategori tinggi dengan persentase 70%, sebanyak 8 pemain berada pada kategori rendah dengan persentase 27% dan 1 pemain masuk pada kategori sangat rendah dengan persentase 3%. (Data terlampir pada lampiran 18 halaman 116)

B. Pembahasan

Secara profesional, ada berbagai aturan permainan dalam sepak bola yang perlu diketahui secara khusus oleh para pemain. Peraturan permainan sepak bola ini biasanya tertuang dalam LOTG (*laws of the game*). Pemain harus mengetahui dan memahami peraturan seperti halnya pemain di SSB Bulldozer. Menurut Purwanto (Al-Siyam & Sundayana, 2014), pemahaman adalah suatu tingkat kemampuan yang menuntut seseorang untuk dapat memahami makna atau konsep suatu keadaan dan fakta-fakta yang diketahuinya. Pemahaman tidak bermakna atau terwujud kecuali ada pengetahuan sebelumnya untuk membentuknya, seperti halnya pengetahuan tidak bermakna dalam penerapan kecuali penerapannya didukung oleh pemahaman yang baik tentang pengetahuan itu sendiri. Tingkat pengetahuan terdiri dari 6 tingkatan tahu (*know*), memahami (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), evaluasi (*evaluation*) (Notoadmojo, 2010:122). Adapun faktor yang mempengaruhi pengetahuan, menurut Mubarak, (2007: 30) terdapat tujuh faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu umur, pendidikan, lingkungan, pekerjaan, sosial ekonomi, informasi yang diperoleh, pengalaman.

Dalam dunia sepakbola, pemahaman pemain sangatlah penting. Dalam hal ini adalah pemahaman pemain sepak bola tentang peraturan permainan, dimana pemain memiliki kemampuan untuk memahami, mengingat, mengetahui dan menerapkan peraturan permainan, mengenali dan menginterpretasikan peraturan permainan dengan benar, mengikuti semua aturan sepakbola dan jangan membuat kesalahan saat mengambil keputusan, agar tidak melanggar aturan saat bertanding.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang peraturan permainan sepak bola adalah sebanyak 1 pemain masuk kedalam kategori sangat tinggi dengan persentase 3%, 13 pemain berkategori tinggi dengan persentase 43%, sebanyak 8 pemain masuk kategori sedang dengan persentase 27%, 5 pemain masuk dalam kategori rendah dengan persentase 17% dan sebanyak 3 pemain masuk kedalam kategori sangat rendah dengan persentase 10%. Berdasarkan hasil tersebut tingkat pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan permainan sepak bola berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil di atas, hal ini berbanding terbalik dan tidak sesuai dengan hasil observasi yang sudah dilakukan, karena dari hasil ini pengetahuan tentang peraturan permainan sepak bola pada SSB Buldozer masuk dalam kategori sangat baik. Menurut Notoadmojo (2010:122) tingkat pengetahuan terdiri dari 6 tingkatan tahu (*know*), memahami (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), evaluasi (*evaluation*). Dalam hal ini bisa diartikan bahwa tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan sepak bola pada SSB Buldozer hanya berada pada tingkatan tahu dan memahami, belum sampai ke tahap aplikasi atau menerapkan apa yang mereka ketahui dan mereka pahami khususnya tentang peraturan permainan sepak bola.

Menurut Mubarak (2007: 30) ada tujuh faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu umur, pendidikan, lingkungan, pekerjaan, sosial ekonomi, informasi yang diperoleh, pengalaman. Pemain SSB Buldozer yang diteliti berada pada usia 15-17 tahun. Usia tersebut adalah fase remaja, karena itu pada usia 14 tahun ke atas remaja sering kali menolak hal yang menurutnya kurang

masuk akal, dan kadangkala menyebabkan mereka menolak apa yang dulu diterimanya (Daradjat, 1977: 111).

Meskipun demikian sifat yang tidak masuk akal kadang juga dilakukan remaja demi mencari jati diri. Menurut Daradjat (1977: 111) ciri- ciri remaja pada umumnya seperti suka membantah/menentang/menolak, berontak, suka berangan-angan, cenderung merasa benar, rasa ingin tahu, ingin di perhatikan, mencari jati diri, selalu ingin di turuti, menggebu-gebu, sulit diatur, suka mengkritik, spontan, dan unik

Pada ciri-ciri tersebut ada beberapa poin yang menyebabkan pemain SSB Buldozer melakukan kesalahan berupa protes yang berlebihan terhadap wasit dan menggunakan perlengkapan atau atribut yang dilarang, hal tersebut selaras dengan yang dijelaskan pada teori Daradjat (1977: 111) tentang ciri- ciri remaja pada umumnya yaitu suka membantah/menentang/menolak/berontak, cenderung pendapatnya merasa benar, selalu ingin dituruti keinginannya, ingin mendapat perhatian, cenderung sulit diatur, dan suka mengkritik.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti semaksimal mungkin untuk memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, namun masih terdapat beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mampu mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi angket.
2. Peneliti tidak bisa melakukan pengawasan secara langsung kepada masing-masing responden dalam menjawab pernyataan.

3. Peneliti tidak mengontrol kondisi fisik dan psikis responden apakah, responden dalam keadaan baik atau tidak.
4. Tidak semua pemain tim SSB Buldozer hadir saat pengambilan data dikarenakan kesibukan masing-masing individu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang peraturan permainan sepak bola adalah sebanyak 1 pemain masuk kedalam kategori sangat tinggi dengan persentase 3%, 13 pemain berkategori tinggi dengan persentase 43%, sebanyak 8 pemain masuk kategori sedang dengan persentase 27%, 5 pemain masuk dalam kategori rendah dengan persentase 17% dan sebanyak 3 pemain masuk kedalam kategori sangat rendah dengan persentase 10%. Berdasarkan hasil tersebut tingkat pengetahuan pemain SSB Buldozer tentang aturan permainan sepak bola berada pada kategori tinggi.

B. Implikasi

Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah masukan dan bahan evaluasi bagi pemain, staff kepelatihan SSB Buldozer, dan orang tua, sehingga penelitian ini dapat berimplikasi praktis pada adanya kemauan dari pelatih dan pemain tim SSB Buldozer untuk menerapkan pengetahuan peraturan permainan sepak bola kedalam praktiknya supaya lebih baik lagi.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dengan adanya penelitian dan sosialisasi tentang peraturan permainan sepak bola ini, diharapkan saat pertandingan para pemain meminimalisir pelanggaran-pelanggaran yang terjadi dan tidak memprotes wasit secara berlebihan.

2. Pelatih sebaiknya mengoreksi para pemain yang melakukan kesalahan saat latihan, sehingga tidak terjadi pada saat pertandingan.
3. Pelatih sebaiknya lebih mengingatkan pemain agar tidak melanggar peraturan permainan sepak bola
4. Jika memungkinkan pelatih memberikan buku panduan tentang peraturan permainan sepak bola menurut FIFA.
5. Atlet harus mengikuti dan memahami sosialisasi tentang peraturan permainan sepak bola, dan atlet harus menerapkannya di lapangan agar tidak melanggar aturan-aturan yang sudah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, W. (2011). *Sepak Bola*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- Aji, S. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Jakarta : PT. Serambi Semesta Distribusi.
- Anas Sudijono. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian*. Edisi IV. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiman & Riyanto, A. (2014) *Kapita Selekta Kuisisioner Pengetahuan dan Sikap Dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika
- David Ekholm (2020). *A Model Of Discipline: The Rule(s) Of Midnight Football and The Production Of Order in Sbjjects and Society*.
- Gunawan, I. (2012) *Taksonomi Bloom – revisi Ranah Kognitif Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. Madiun
- Gunawan, I. (2014). *Tingkat Pengetahuan Tentang Taktik dan Strategi Bermain Futsal Pada Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal Di SMA 1 Muhammadiyah Muntilan Tahun 2014*. Skripsi. UNY
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai Dengan Basica*. Yogyakarta: Andi offset.
- Hastuti, T. (2011). *Pemahaman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY Tahun 2010 Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia 8. Hal 134 -137.
- Hendra, A. (2018). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP N 5 Banguntapan*. Yogyakarta: Skripsi. UNY
- Herwin. (2004). *Pembelajaran Keterampilan Sepakbola Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.

- 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.
- Lawan, G. G. (2015). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peraturan Permainan Bolavoli Mini*. Skripsi. UNY
- Muhajir (2013). *Pendidikan Jasmani Olahragai, dan Kesehatan*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
- Notoatmodjo, (2005). *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Penerbit Rineka Cipta
- Notoatmodjo, S., (2010). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugraha, A.C. (2013). *Mahir Sepakbola*. Bandung. Nuansa Cendekia. Pengprov PSSI Jawa
- Priyambodo, C. (2018). *Tingkat Pengetahuan Pemain Sepakbola Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola*. Skripsi. UNY
- Purwanto, N. (1997). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Rahman Wahid. (2016) *Tingkat Pemahaman Pemain Sepak Bola Usia 19 Tahun Terhadap Peraturan Sepak Bola*. Malang.
- 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*.
- The International Football Association Board (IFAB), (2022). *Laws Of The Game 22/23*. Zurich, Switzerland.

Wicaksana, N. (2017). *Tingkat Pemahaman Pesertadidik SMA N 1 Godean Terhadap Kebugaran Jasmani*. Yogyakarta: Skripsi. UNY

Zul Andri, DKK. (2016). *Survei Tingkat Pemahaman Pemain Sepak Bola Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola (Laws Of The Game) Pada Klub Sepak Bola Medan Dan Sekitarnya (PSMS)*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Pembimbing Tugas Akhir Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jln. Kolombo No.1 Yogyakarta Telp.(0274) 550307,
Fas: (0274) 513092. Lamar: fik.uny.ac.id, email: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 016/PKO/I/2023
Lamp. : 1 Eksemplar proposal
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth

Ibu : CH. Fajar Sriwahyuniati, M.Or

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

Nama : Raka Putra Suryaman
NIM : 19602241051

Dan telah mengajukan proposal skripsi dengan judul/topik :

**PENGETAHUAN TENTANG PERATURAN PERMAIANAN SEPAKBOLA PADA SSB
BULDOZER DAN SSB TUNAS PATRIOT**

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

Yogyakarta, 30 Januari 2023
Ketua Departemen PKO

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

Dr. Fauzi, M.Si
NIP. 19631228 199002 1 002

Lampiran 2. Surat Bimbingan TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jln. Kolombo No.1 Yogyakarta Telp:(0274) 550307,
Fax: (0274) 513092. Laman: fik.uny.ac.id, email: humas_fik@uny.ac.id

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Raka Putra Suryaman
NIM : 19602241051
Pembimbing : CH. Fajar Sriwahyuniati, M.Or

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
1.	Senin 16/2/2023	BAB I	Jh.
2.	Senin 3/2/2023	Calak belakang - Marpent	Jh.
3.	Senin 22/2/2022	Perbaiki bab II.	Jh.
4.	Senin 6/3/2022	BAB II, tuliskan instrumen diadap dari mana. dan. Sampakan	Jh.
5.	Senin 20/3/2023.	Taka tulis, 1 Cari standard.	Jh.
6.	Senin 27/3/2023	Perbaiki kerangka Berpik. Ajukan Upr penuh.	Jh.
7.	Senin 3/7/20	Perbaiki. Hasil, pembahar.	Jh.
8.	Kamis 13/7/2023	Perbaiki dan kelih semua. Ajukan Upran.	Jh.

Ketua Departemen PKO

Dr. Fauzi, M.Si
NIP. 19631228 199002 1 002

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

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
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 : B/1004/UN34.16/PT.01.04/2023

15 Maret 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . **SSB Buldozer Ciamis**
eq. Kepala Sekolah SSB Buldozer Ciamis
Jl. Jend. Sudirman, Sindangrasa, Kecamatan Ciamis, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat 46215

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

Nama : Raka Putra Suryaman
NIM : 19602241051
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : PENGETAHUAN TENTANG PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA PADA SSB BULDOZER
Waktu Penelitian : 20 Maret - 31 Mei 2023

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,
Mahasiswa dan Alumni,

Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 4. Surat Izin Uji Coba Instrumen

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

about:bl



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**

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

Nomor : B462/UN34.16/LT/2023 3 Mei 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth . Selabora Academy FC UNY
cq. Ka. Selabora Academy FC UNY
Universitas Negeri Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Raka Putra Suryaman
NIM : 19602241051
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Judul Tugas Akhir : Pengetahuan Pemain Tentang Peraturan Permainan Sepakbola Pada SSB Buldozer
Waktu Uji Instrumen : 3 - 31 Mei 2023

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,



Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian



SEKOLAH SEPAK BOLA BULDOZER

Sekretariat : Lapang Buldozer Sindangrasa

Tlp. 085223038408 Ciamis

<http://sekolahsepakbolabuldozer.blogspot.com/>

Email : ssbuldozer@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 001/SSB-BDZ/VII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizki Cahya Nugraha
Jabatan : Pelatih Kepala SSB Buldozer Ciamis U15
Alamat : Dusun Brunggendis II, Rt 013/004, Desa Sukaraja
Kec. Sindangkasih, Kab. Ciamis, Provinsi Jawa Barat

Menerangkan bahwa :

Nama : Raka Putra Suryaman
NIM : 19602241051
Prodi : Pendidikan Kepelatihan UNY
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian tugas akhir di **SSB Buldozer Ciamis** pada tanggal 28 Mei 2023 dengan judul **PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA PADA SSB BULDOZER**

Ciamis, 07 Juli 2023



Rizki Cahya Nugraha

Lampiran 6. Surat Balasan Uji Instrumen



Dengan Hormat. Yang bertanda tangan dibawah ini Ketua Selabora FIK UNY, menerangkan bahwa:

Nama	:	Raka Putra Suryaman
NIM	:	19602241051
Program Studi	:	Pendidikan Kepelatihan Olahraga – S1
Fakultas	:	Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian	:	Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepakbola Pada SSB Buldozer.

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di Sekolah Laboratorium Olahraga FIK UNY cabang olahraga Sepakbola untuk ujicoba instrument, pada tanggal 20 mei 2023.

Demikian surat ini kami buat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Juli 2023
Ketua Selabora FIK UNY

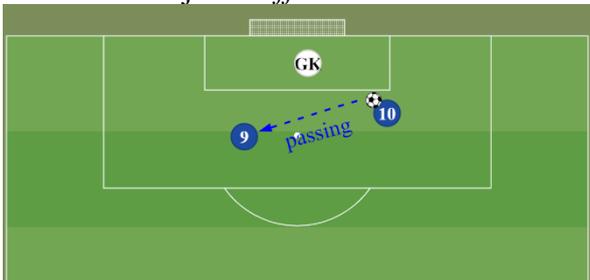
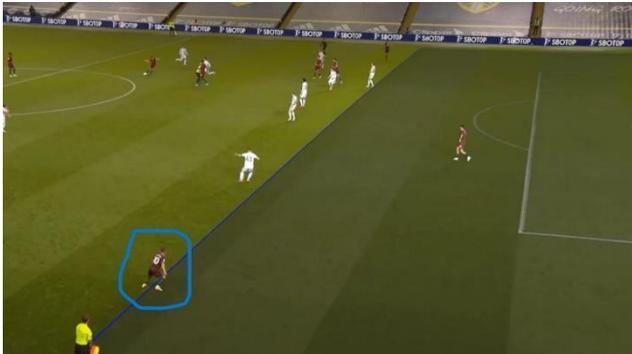
Dr. Nawan Primasoni, M.Or.
NIP. 198405212008121001

Lampiran 7. Kisi-kisi Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola Pada SSB Buldozer

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir
Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepakbola Pada SSB Buldozer	Aturan I - Lapangan Permainan	1. Lapangan permainan	1,2
		2. Garis Lapangan	3
		3. Ukuran Lapangan	4,5,6,7
		4. Bentuk gawang	8,9,10
	Aturan IV - Perlengkapan pemain	1. Perlengkapan dasar	11,12
		2. Pelindung tulang kering	13
		3. Bentuk jersey	14,15
	Aturan V - Wasit	1. Kehendak mutlak wasit	16
		2. Keputusan wasit	17, 18
	Aturan VI - asisten wasit	1. Tugas	19
		2. Bantuan	20
	Aturan XI - <i>Offside</i>	1. Hakikat <i>Offside</i>	21,22,23,24,25
	Aturan XIII - Tendangan bebas	1. Jenis tendangan bebas	26, 27
	Aturan XV - Lemparan kedalam	1. Cara melakukan lemparan kedalam	28
		2. Hakikat lemparan kedalam	29,30

Lampiran 8. Angket Penelitian Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola Pada SSB Buldozer

NO	Pernyataan	Keterangan Pilihan	
		Benar	Salah
1	Pada peraturan permainan sepak bola, warna rumput lapangan yang digunakan untuk pertandingan sepak bola harus berwarna hijau	Benar	Salah
2	Lapangan permainan sepak bola harus persegi panjang yang ditandai dengan garis-garis	Benar	Salah
3	Garis lapangan sepak bola diperbolehkan menggunakan warna hitam	Benar	Salah
4	Panjang dan lebar lapangan sepak bola memiliki ukuran yang sama	Benar	Salah
5	Jarak dari gawang ke titik penalti pada lapangan sepak bola adalah 11 meter	Benar	Salah
6	Panjang lapangan sepak bola standar FIFA adalah 90-120 Meter	Benar	Salah
7	Lebar lapangan sepak bola standar FIFA adalah 45-90 Meter	Benar	Salah
8	Tiang dan mistar gawang sepak bola memiliki diameter yang sama	Benar	Salah
9	Pada pertandingan resmi, gawang yang digunakan dalam permainan sepak bola harus menggunakan jaring gawang	Benar	Salah
10	Jarak antara tiang gawang adalah 7,32 Meter	Benar	Salah
11	Pada pertandingan sepak bola, pemain yang masuk ke dalam <i>line-up</i> diperbolehkan menggunakan aksesoris (cincin, gelang, kalung)	Benar	Salah
12	Jika pemain yang masuk ke dalam <i>line-up</i> ingin menggunakan taping dalam pertandingan sepak bola, maka harus sesuai dengan warna <i>jersey</i> tim yang digunakan	Benar	Salah
13	Skin guard (deker) harus berada di dalam kaos kaki setiap pemain yang masuk ke <i>line-up</i> saat pertandingan berlangsung	Benar	Salah
14	Pada pertandingan sepak bola, <i>jersey</i> yang digunakan pemain harus memiliki lengan	Benar	Salah
15	Manset dan celana pendek dalaman (celana short) yang digunakan pemain sepak bola pada pertandingan bebas berwarna apapun, tidak harus selaras (sama) dengan warna <i>jersey</i> yang digunakan	Benar	Salah
16	Keputusan wasit pada pertandingan sepak bola adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat	Benar	Salah

17	Keputusan wasit pada pertandingan sepak bola dapat diubah karena menyadari keputusannya itu tidak benar atau atas saran dari ofisial pertandingan lain sebelum permainan dimulai kembali	Benar	Salah
18	Pada pertandingan sepak bola, pemain berhak diberikan kartu kuning jika memprotes secara berlebihan, mengeluarkan kata-kata kotor, dan melakukan kontak fisik terhadap wasit	Benar	Salah
19	Pada pertandingan sepak bola, terdapat 4 wasit pada pertandingan resmi (1 wasit inti, 2 asisten wasit, 1 wasit cadangan)	Benar	Salah
20	Saat pertandingan sepak bola berlangsung, asisten wasit harus mengisyaratkan kepada wasit inti jika ada pergantian pemain	Benar	Salah
21	Pada pertandingan sepak bola, <i>offside</i> berlaku disemua posisi lapangan (daerah sendiri dan daerah lawan)	Benar	Salah
22	Pada gambar di bawah ini, lingkaran berwarna biru sedang melakukan serangan. Jika bola dioper ke pemain nomor 9, maka akan terjebak <i>offside</i>	Benar	Salah
			
23	Pada gambar di bawah ini, pemain yang dilingkari berada Pada posisi <i>offside</i>	Benar	Salah
			
24	Pada pertandingan sepak bola, jika pemain dalam posisi <i>offside</i> , kemudian ia dioper dengan cara lemparan ke	Benar	Salah

	dalam, maka wasit berhak meniup peluit karena posisinya <i>offside</i>		
25	<p>Pada gambar di bawah ini, jika pemain dengan nomor punggung 25 menerima bola, ia dinyatakan <i>offside</i></p> 	Benar	Salah
26	Tendangan bebas terbagi menjadi 2 yaitu tendangan bebas langsung dan tidak langsung	Benar	Salah
27	Hukuman pelanggaran <i>offside</i> adalah tendangan bebas langsung	Benar	Salah
28	Lemparan dinyatakan sah jika pemain melakukan lemparan ke dalam dengan satu kaki terangkat	Benar	Salah
29	Lawan harus berdiri setidaknya 2 meter dari tempat dimana lemparan ke dalam akan dilakukan	Benar	Salah
30	Jika pemain melakukan lemparan ke dalam dan bola masuk secara langsung ke gawang tanpa menyentuh pemain lain akan dinyatakan gol	Benar	Salah

Lampiran 9. Data Hasil Uji Validasi Isi Aiken V

No Item	Rater												ΣS	V	Keterangan
	I		II		III		IV		V		VI				
	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S			
1	5	4	5	4	4	3	4	3	5	4	4	3	21	0,875	Valid
2	5	4	5	4	4	3	4	3	5	4	5	4	22	0,917	Valid
3	5	4	4	3	3	2	5	4	4	3	4	3	19	0,792	Valid
4	3	2	5	4	4	3	4	3	5	4	4	3	19	0,792	Valid
5	4	3	5	4	4	3	4	3	4	3	4	3	19	0,792	Valid
6	4	3	5	4	4	3	5	4	4	3	3	2	19	0,792	Valid
7	4	3	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	22	0,917	Valid
8	4	3	4	3	5	4	5	4	5	4	4	3	21	0,875	Valid
9	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	23	0,958	Valid
10	4	3	4	3	5	4	5	4	4	3	5	4	21	0,875	Valid
11	4	3	5	4	5	4	5	4	4	3	5	4	22	0,917	Valid
12	4	3	4	3	5	4	4	3	5	4	5	4	21	0,875	Valid
13	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	5	4	23	0,958	Valid
14	5	4	5	4	5	4	4	3	4	3	5	4	22	0,917	Valid
15	4	3	5	4	4	3	4	3	5	4	4	3	20	0,833	Valid
16	4	3	4	3	5	4	4	3	5	4	4	3	20	0,833	Valid
17	3	2	3	2	4	3	5	4	5	4	5	4	19	0,792	Valid
18	4	3	5	4	5	4	3	2	4	3	5	4	20	0,833	Valid
19	5	4	5	4	5	4	4	3	4	3	4	3	21	0,875	Valid
20	4	3	5	4	5	4	4	3	4	3	5	4	21	0,875	Valid
21	4	3	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3	19	0,792	Valid
22	4	3	4	3	4	3	5	4	4	3	5	4	20	0,833	Valid
23	4	3	4	3	4	3	4	3	5	4	5	4	20	0,833	Valid
24	4	3	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3	19	0,792	Valid
25	4	3	5	4	5	4	4	3	4	3	4	3	20	0,833	Valid
26	5	4	5	4	5	4	4	3	4	3	3	2	20	0,833	Valid
27	5	4	5	4	4	3	5	4	4	3	4	3	21	0,875	Valid
28	4	3	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	22	0,917	Valid
29	4	3	4	3	5	4	5	4	4	3	4	3	20	0,833	Valid
30	4	3	5	4	4	3	4	3	4	3	4	3	19	0,792	Valid

Rater I

Penilaian Validitas Isi Instrumen

Rater (pemberi nilai)

Nama : Hertanto

Club/SSB tempat melatih : SSB Balakosa

Item	Skor Validitas (1-5)				
	1	2	3	4	5
1					✓
2					✓
3					✓
4			✓		
5				✓	
6				✓	
7				✓	
8				✓	
9					✓
10				✓	
11				✓	
12				✓	
13					✓
14					✓
15				✓	

Item	Skor Validitas (1-5)				
	1	2	3	4	5
16				✓	
17			✓		
18				✓	
19					✓
20				✓	
21				✓	
22				✓	
23				✓	
24				✓	
25				✓	
26					✓
27					✓
28				✓	
29				✓	
30				✓	

 Pemberi nilai →

(.....Hertanto.....)

Rater II

Penilaian Validitas Isi Instrumen

Rater (pemberi nilai)

Nama

: Lutfi Nazul F

Club/SSB tempat melatih

: Nusantara United Fc

Item	Skor Validitas (1-5)				
	1	2	3	4	5
1					✓
2					✓
3				✓	
4					✓
5					✓
6					✓
7				✓	
8				✓	
9					✓
10				✓	
11					✓
12				✓	
13					✓
14					✓
15					✓

Item	Skor Validitas (1-5)				
	1	2	3	4	5
16				✓	
17			✓		
18					✓
19					✓
20					✓
21				✓	
22				✓	
23				✓	
24				✓	
25					✓
26					✓
27					✓
28					✓
29				✓	
30					✓

Pemberi nilai


(Lutfi Nazul F)

Rater III

Penilaian Validitas Isi Instrumen

Rater (pemberi nilai)

Nama : Muhamad Fadil Ardhani
Club/SSB tempat melatih : RMF UNY

Item	Skor Validitas (1-5)				
	1	2	3	4	5
1				✓	
2				✓	
3			✓		
4				✓	
5				✓	
6				✓	
7					✓
8					✓
9					✓
10					✓
11					✓
12					✓
13					✓
14					✓
15				✓	

Item	Skor Validitas (1-5)				
	1	2	3	4	5
16					✓
17				✓	
18					✓
19					✓
20					✓
21				✓	
22				✓	
23				✓	
24				✓	
25					✓
26					✓
27				✓	
28				✓	
29					✓
30				✓	

Pemberi nilai


(Muhamad Fadil Ardhani...)

Rater IV

Penilaian Validitas Isi Instrumen

Rater (pemberi nilai)

Nama : Rifan A.M

Club/SSB tempat melatih : Balokosa SS

Item	Skor Validitas (1-5)				
	1	2	3	4	5
1				✓	
2				✓	
3					✓
4				✓	
5				✓	
6					✓
7					✓
8				✓	
9				✓	
10				✓	
11				✓	
12				✓	
13					✓
14				✓	
15				✓	

Item	Skor Validitas (1-5)				
	1	2	3	4	5
16				✓	
17					✓
18			✓		
19				✓	
20				✓	
21					✓
22					✓
23				✓	
24					✓
25				✓	
26				✓	
27					✓
28					✓
29					✓
30				✓	

Pemberi nilai


(Rifan Azi Maulana)

Rater V

Penilaian Validitas Isi Instrumen

Rater (pemberi nilai)

Nama

: Muhammad Isyraq Izdiharuddin

Club/SSB tempat melatih

: Balakosa

Item	Skor Validitas (1-5)				
	1	2	3	4	5
1					✓
2					✓
3				✓	
4					✓
5				✓	
6				✓	
7					✓
8					✓
9				✓	
10					✓
11				✓	
12				✓	
13					✓
14				✓	
15				✓	

Item	Skor Validitas (1-5)				
	1	2	3	4	5
16					✓
17					✓
18					✓
19				✓	
20				✓	
21				✓	
22				✓	
23					✓
24				✓	
25				✓	
26				✓	
27				✓	
28					✓
29				✓	
30				✓	

Pemberi nilai


(.....)
M. Isyraq Izdiharuddin

Rater VI

Penilaian Validitas Isi Instrumen

Rater (pemberi nilai)

Nama : Fedrico Dyaksa Pangestu

Club/SSB tempat melatih : Baktusasa SS

Item	Skor Validitas (1-5)				
	1	2	3	4	5
1				✓	
2					✓
3				✓	
4				✓	
5				✓	
6			✓		
7					✓
8				✓	
9				✓	
10					✓
11					✓
12					✓
13					✓
14					✓
15				✓	

Item	Skor Validitas (1-5)				
	1	2	3	4	5
16				✓	
17					✓
18					✓
19				✓	
20					✓
21				✓	
22					✓
23					✓
24				✓	
25				✓	
26			✓		
27				✓	
28					✓
29				✓	
30				✓	

Pemberi nilai


(Fedrico Dyaksa Pangestu)

Lampiran 10. Uji Reliabilitas (Analisis dari SPSS 25 for Windows)

Reliability Statistics		
<i>Spearman-Brown</i>	<i>Equal Length</i>	.927
<i>Coefficient</i>	<i>Unequal Length</i>	.927
a. The items are: Item1, Item3, Item5, Item7, Item9, Item11, Item13, Item15, Item17, Item19, Item21, Item23, Item25, Item27, Item29.		
b. The items are: Item2, Item4, Item6, Item8, Item10, Item12, Item14, Item16, Item18, Item20, Item22, Item24, Item26, Item28, Item30.		

Variabel	r_{11}	r_{tabel}	Kesimpulan
Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Sepakbola	0,927	0.505	Reliabel $r_{11} > r_{tabel}$

Lampiran 11. Data Hasil Penelitian (Analisis Dari *Google Forms Analyis*)

no	Nama	Pelayanan																													total	Kategori					
		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				
1	Andra Dwi Rahman	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	27	Tinggi		
2	Mochammad Alifan MH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	Tinggi	
3	Rajhan Khairul Purama	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	26	Sedang	
4	Zlatan Ibrahimovic	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	Sangat Tinggi	
5	Fadli abdillah	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	26	Sedang	
6	Rajhan Rizky	0	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	26	Sedang	
7	Fahri Maulana	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	25	Sedang	
8	Haikal Fauzan Zaman	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	26	Sedang	
9	Abdul Ghani	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	25	Sedang	
10	Khaili Akbar Sukumbang	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	Rendah	
11	Lufi Arugah Pribadi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	Tinggi	
12	Aryuda Gautama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	Tinggi	
13	Hilmi Alhana Pura Setia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	Tinggi	
14	Muhamad Wahyuudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	Tinggi
15	Zacky	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	24	Rendah
16	Icep Arpan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	Tinggi
17	Alan selano	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	1	22	Sangat Rendah	
18	Muhamad Haikal	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	1	0	24	Rendah
19	Almad M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	Tinggi
20	Muhamad Faza P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	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	25	Sedang
21	Yuda Hazmi Amulloh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	Tinggi
22	Muhamad Andi	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	24	Rendah
23	Reggy Elangga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	Tinggi
24	Adkya Hafid Alim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	Sedang
25	Muhamad Ananda P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	Rendah
26	Harta Ikwun Billah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	Tinggi
27	Ihsan Nugraha	0	1	0	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	23	Sangat Rendah
28	Adam Numansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Sangat Rendah
29	Sophan MH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	Tinggi
30	Iganina Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	Tinggi

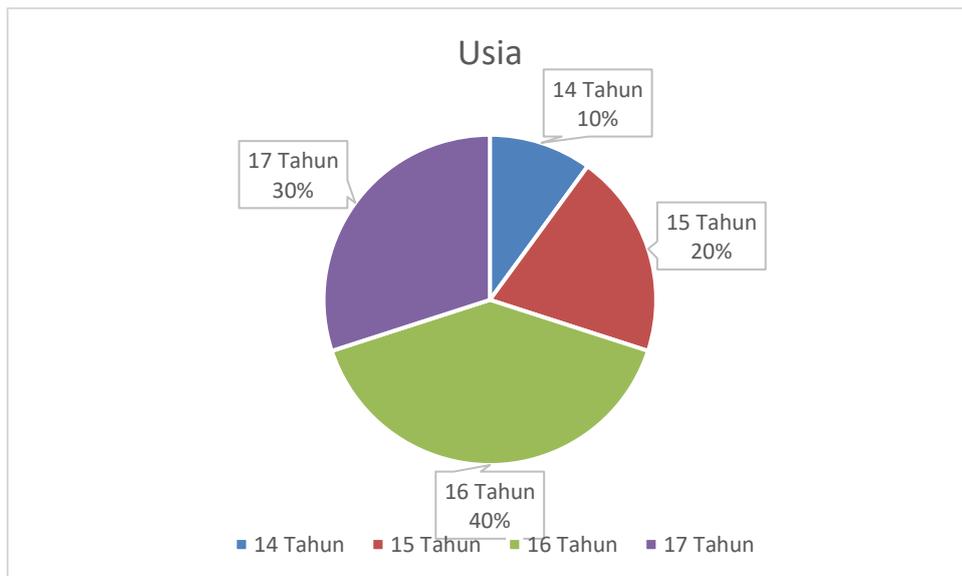
Wawasan

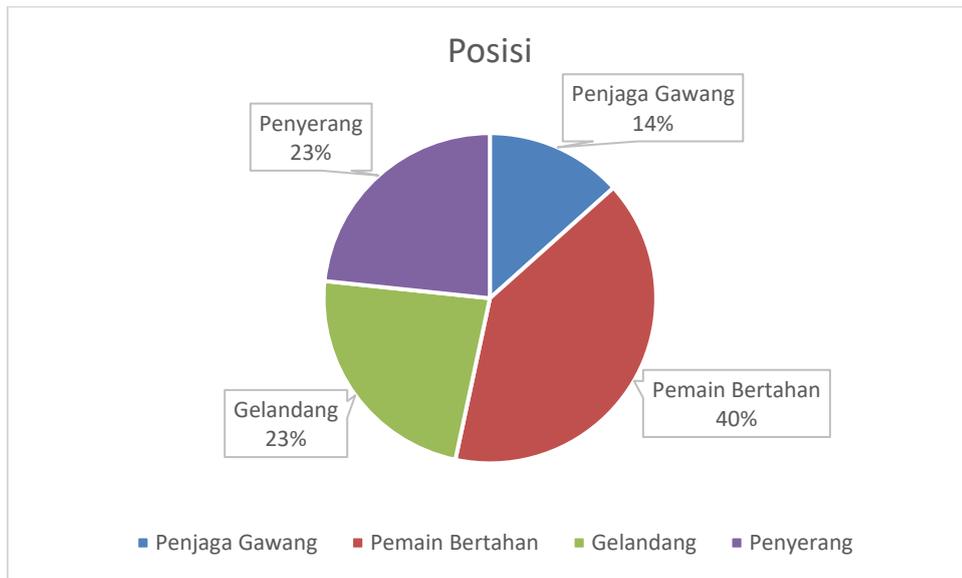
Rata-rata
25,9 / 30 poin

Median
26 / 30 poin

Rentang
22 - 29 poin

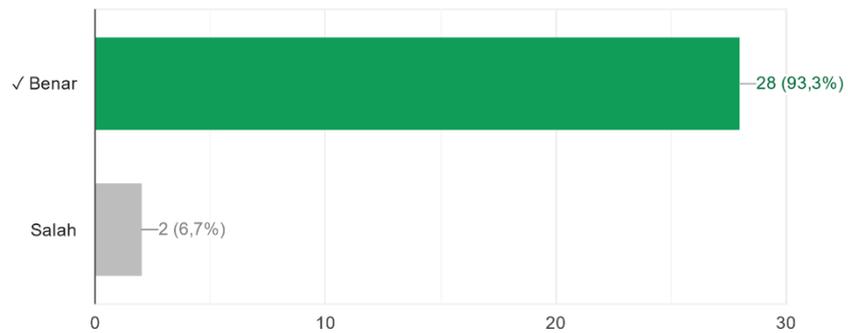
Distribusi poin total





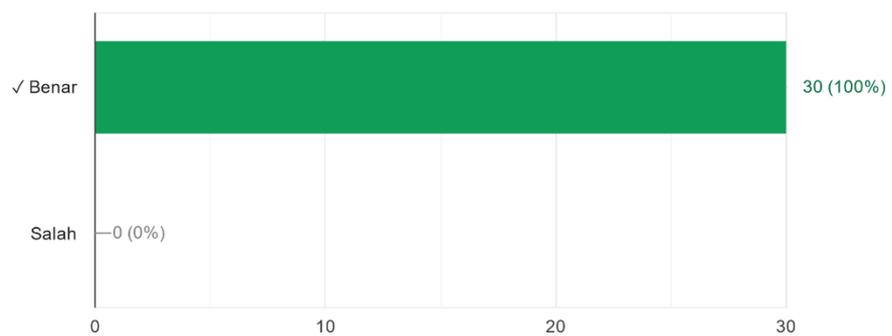
1. Pada peraturan permainan sepak bola, warna rumput lapangan yang digunakan untuk pertandingan sepak bola harus berwarna hijau

28 / 30 jawaban yang benar



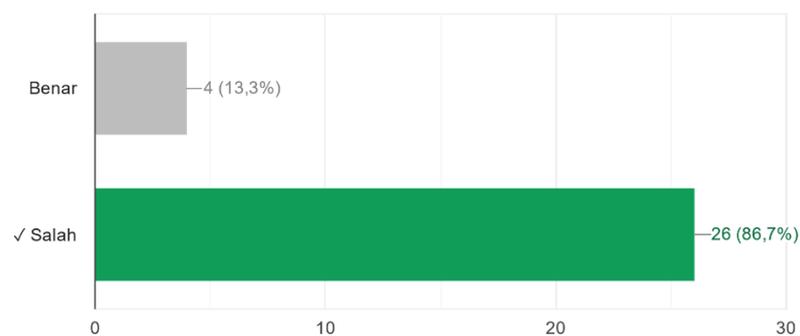
2. Lapangan permainan sepak bola harus persegi panjang yang ditandai dengan garis-garis

30 / 30 jawaban yang benar



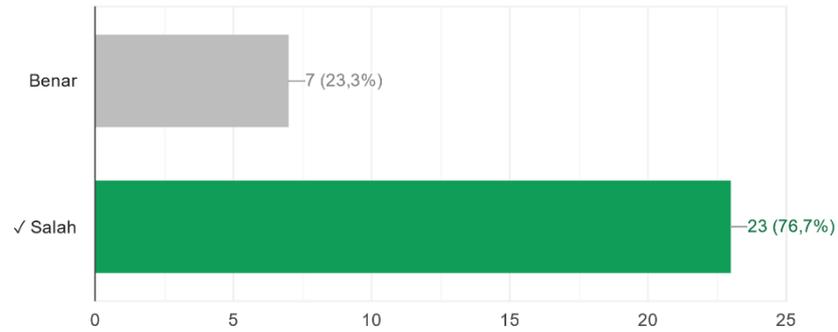
3. Garis lapangan sepak bola diperbolehkan menggunakan warna hitam

26 / 30 jawaban yang benar



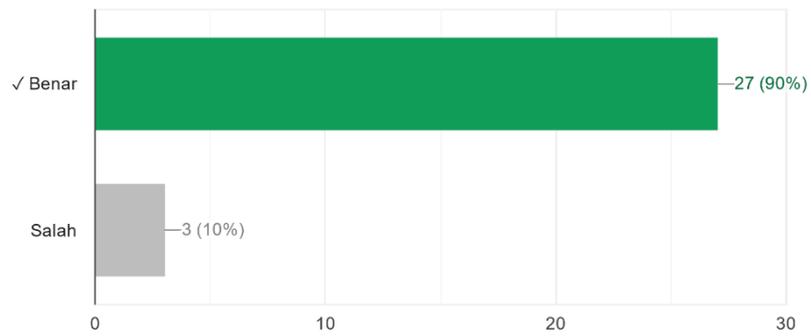
4. Panjang dan lebar lapangan sepak bola memiliki ukuran yang sama

23 / 30 jawaban yang benar



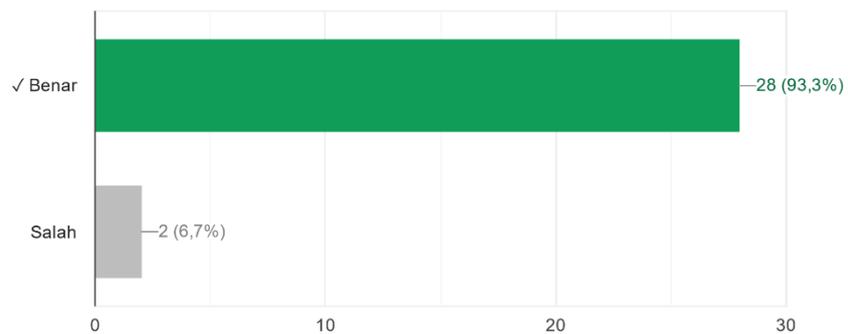
5. Jarak dari gawang ke titik penalti pada lapangan sepak bola adalah 11 meter

27 / 30 jawaban yang benar



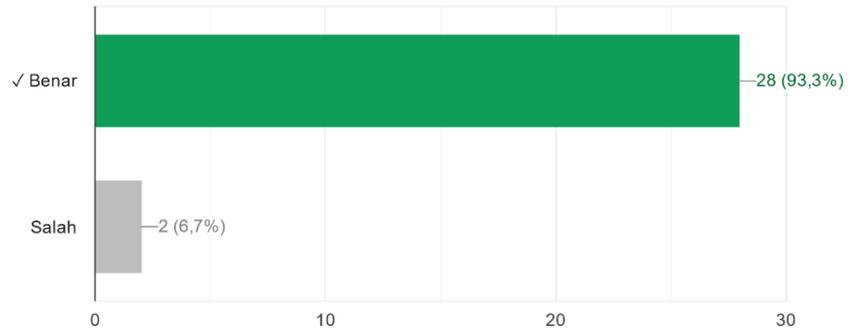
6. Panjang lapangan sepak bola standar FIFA adalah 90-120 Meter

28 / 30 jawaban yang benar



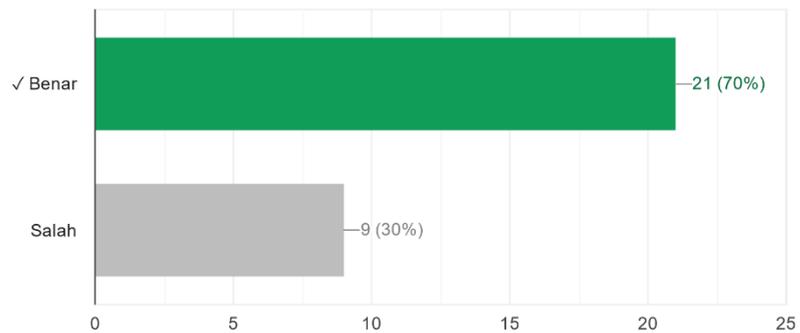
7. Lebar lapangan sepak bola standar FIFA adalah 45-90 Meter

28 / 30 jawaban yang benar



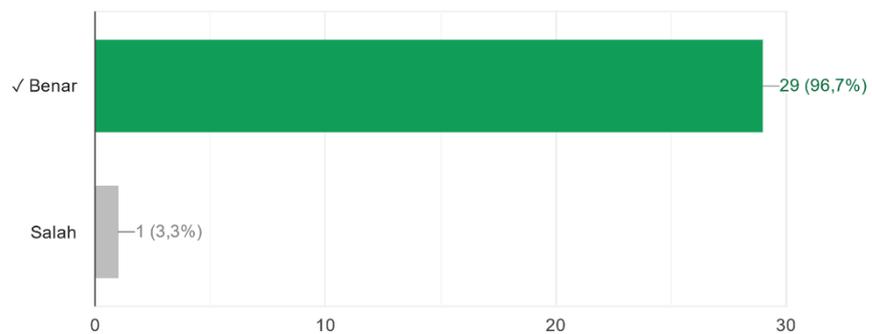
8. Tiang dan mistar gawang sepak bola memiliki diameter yang sama

21 / 30 jawaban yang benar



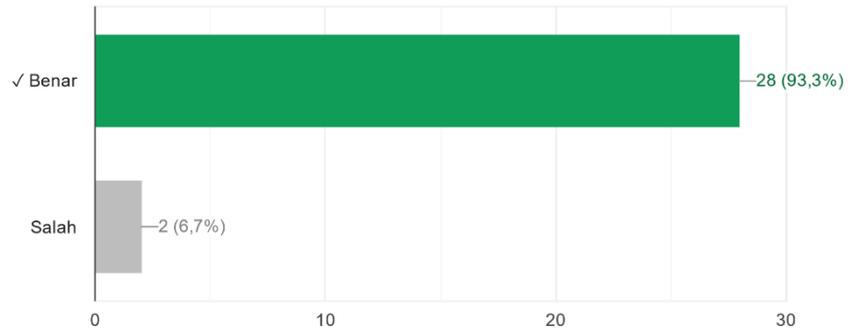
9. Pada pertandingan resmi, gawang yang digunakan dalam permainan sepak bola harus menggunakan jaring gawang

29 / 30 jawaban yang benar



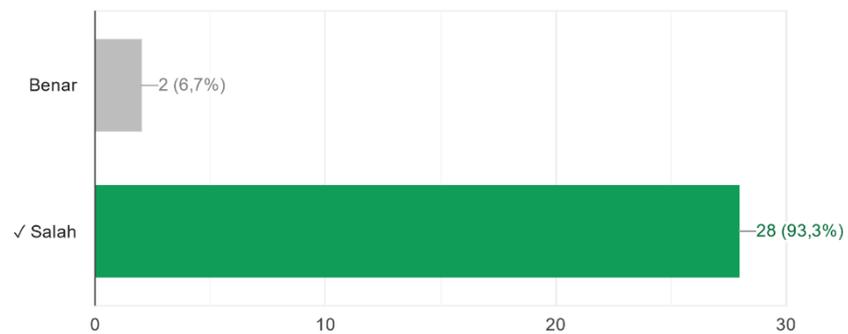
10. Jarak antar tiang gawang sepak bola adalah 7,32 Meter

28 / 30 jawaban yang benar



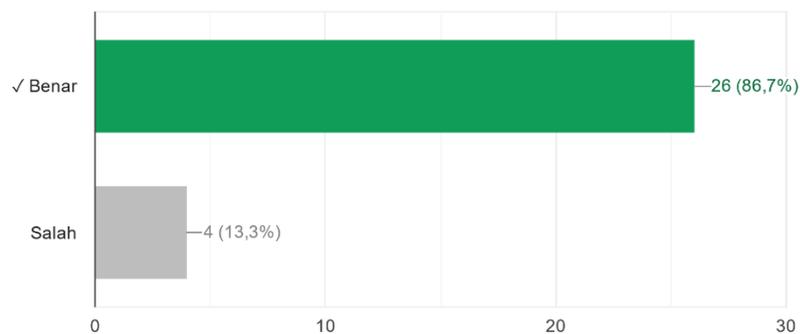
11. Pada sepak bola, pemain yang masuk ke dalam line-up diperbolehkan menggunakan aksesoris (cincin, gelang, kalung)

28 / 30 jawaban yang benar



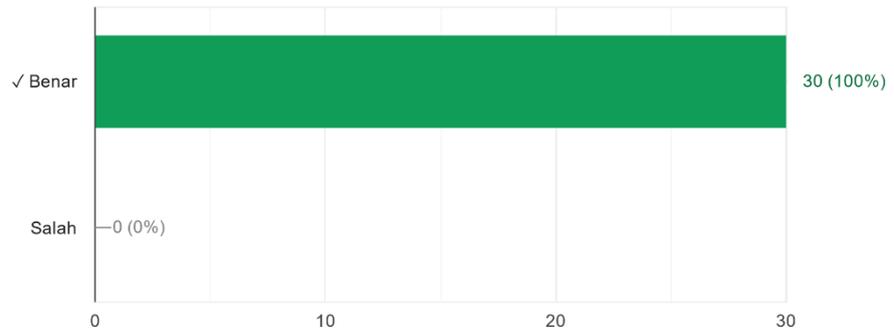
12. Jika pemain yang masuk ke dalam line-up ingin menggunakan taping dalam pertandingan sepak bola, maka harus sesuai dengan warna jersey tim yang digunakan

26 / 30 jawaban yang benar



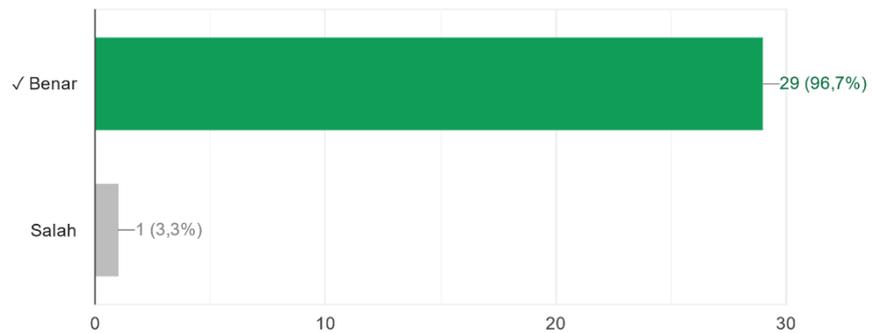
13. Skin guard (deker) harus berada di dalam kaos kaki pemain yang masuk ke dalam line-up saat pertandingan berlangsung

30 / 30 jawaban yang benar



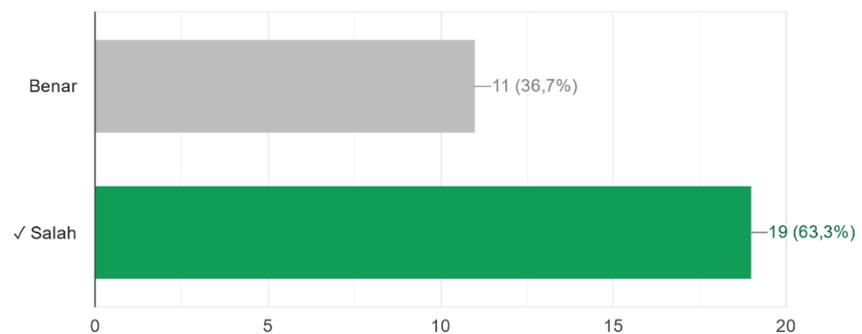
14. Pada pertandingan sepak bola, jersey yang digunakan pemain harus memiliki lengan

29 / 30 jawaban yang benar

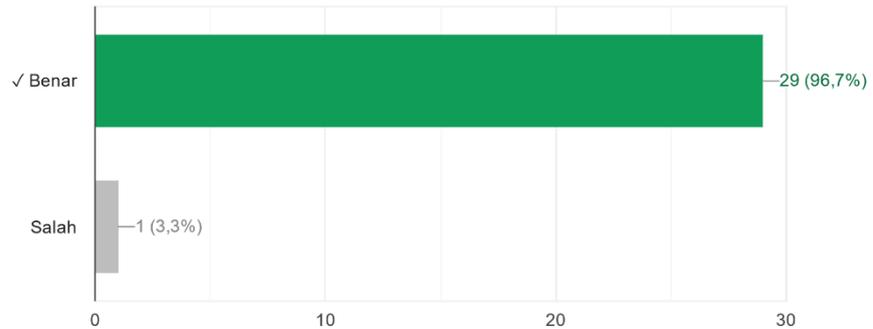


15. Manset dan celana pendek dalaman (celana short) yang digunakan pemain sepak bola pada pertandingan, bebas berwarna apapun, tidak harus...laras (sama) dengan warna jersey yang digunakan

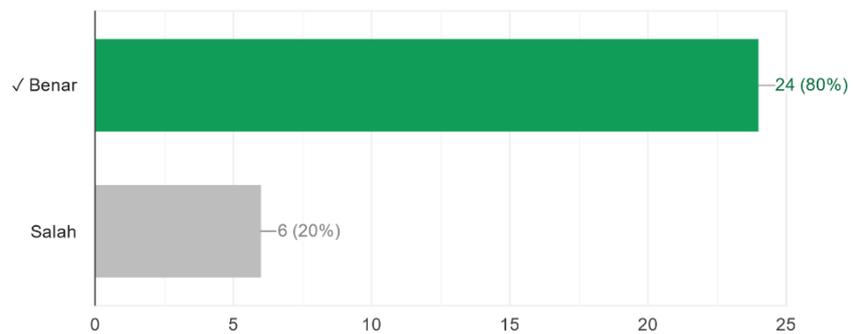
19 / 30 jawaban yang benar



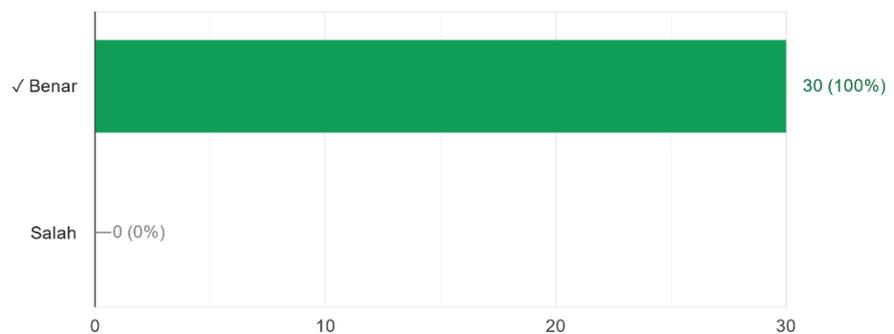
16. Keputusan wasit pada pertandingan sepak bola adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
29 / 30 jawaban yang benar



17. Keputusan wasit pada pertandingan sepak bola dapat diubah karena menyadari keputusannya itu tidak benar atau atas saran dari ofisial pertandingan lain sebelum permainan dimulai kembali
24 / 30 jawaban yang benar

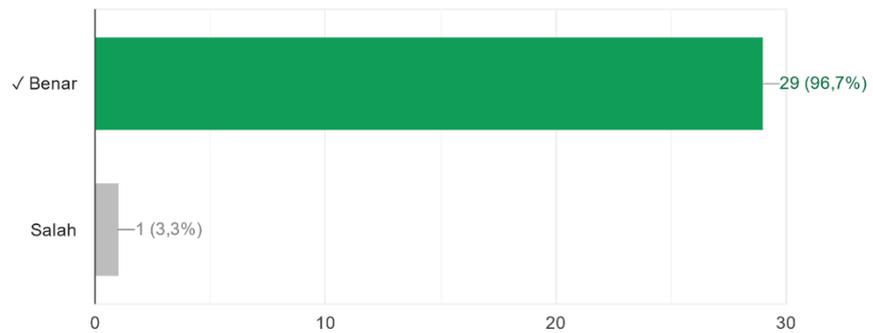


18. Pada pertandingan sepak bola, pemain berhak diberikan kartu kuning jika memprotes secara berlebihan, mengeluarkan kata-kata kotor, dan melakukan kontak fisik terhadap wasit
30 / 30 jawaban yang benar



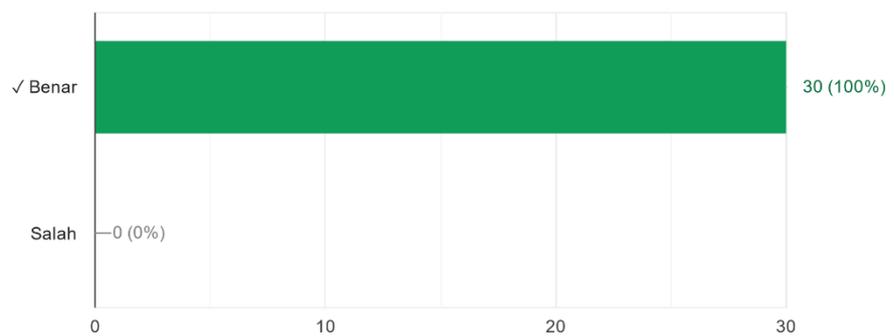
19. Pada pertandingan sepak bola, terdapat 4 wasit pada pertandingan resmi (1 wasit inti, 2 asisten wasit, 1 wasit cadangan)

29 / 30 jawaban yang benar



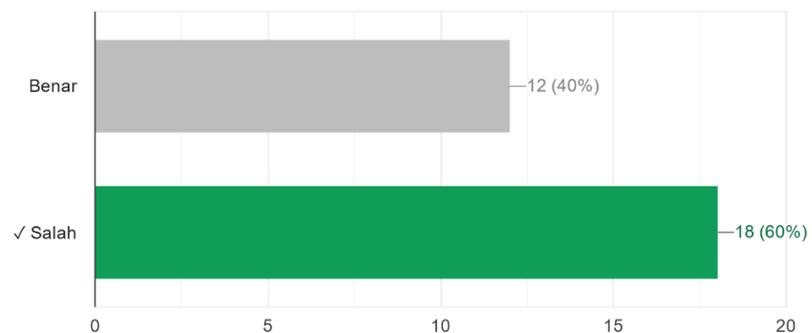
20. Saat pertandingan sepak bola berlangsung, asisten wasit harus mengisyaratkan kepada wasit inti jika ada pergantian pemain

30 / 30 jawaban yang benar



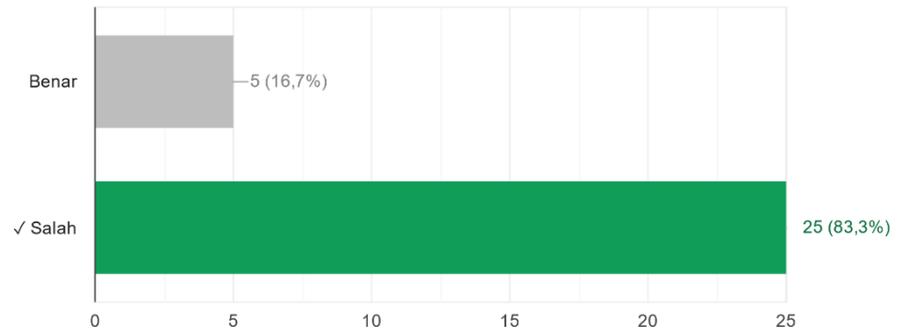
21. Pada pertandingan sepak bola, offside berlaku disemua posisi lapangan (daerah sendiri dan daerah lawan)

18 / 30 jawaban yang benar



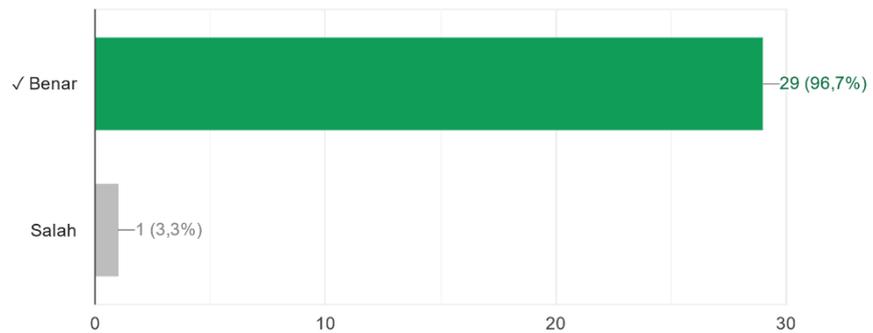
22. Pada gambar di bawah ini, lingkaran berwarna biru sedang melakukan serangan. Jika bola dioper ke pemain nomor 9, maka akan terjebak offside

25 / 30 jawaban yang benar



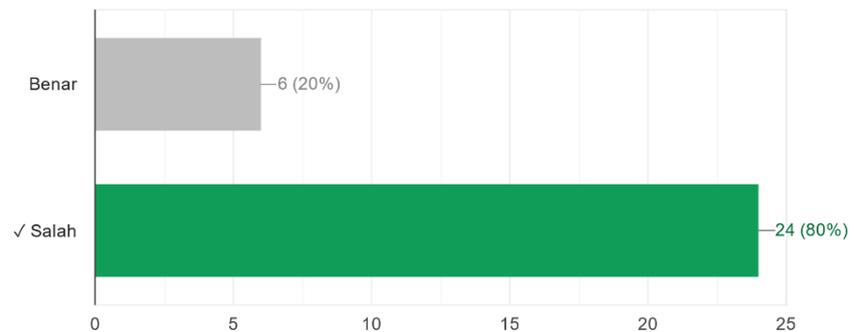
23. Pada gambar di bawah ini, pemain yang dilingkari berada dalam posisi offside

29 / 30 jawaban yang benar



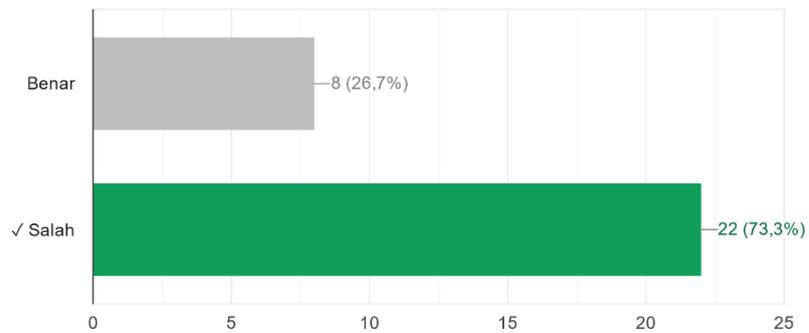
24. Pada pertandingan sepak bola, jika pemain dalam posisi offside, kemudian ia dioper dengan cara lemparan ke dalam, maka wasit berhak meniup peluit karena posisinya offside

24 / 30 jawaban yang benar



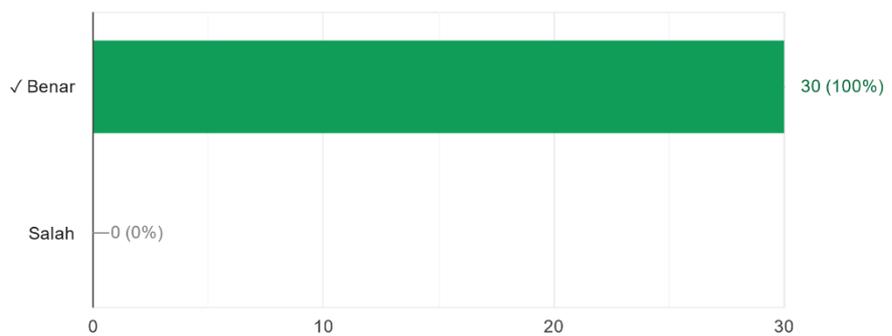
25. Pada gambar di bawah ini, jika pemain dengan nomor punggung 25 menerima bola, ia dinyatakan offside

22 / 30 jawaban yang benar



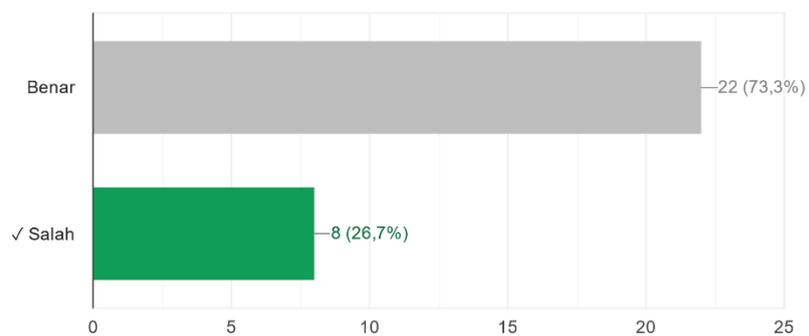
26. Tendangan bebas terbagi menjadi 2 yaitu tendangan bebas langsung dan tidak langsung

30 / 30 jawaban yang benar



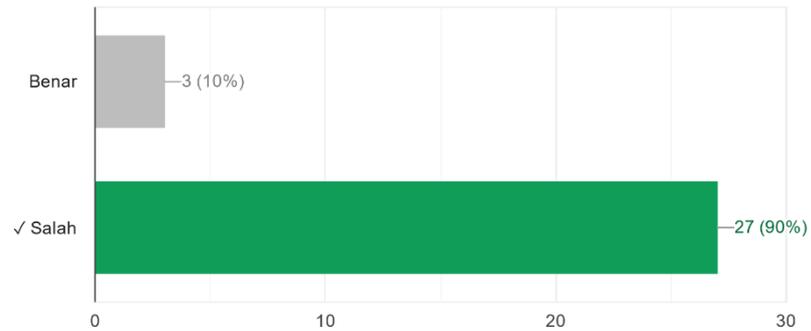
27. Hukuman pelanggaran offside adalah tendangan bebas langsung

8 / 30 jawaban yang benar



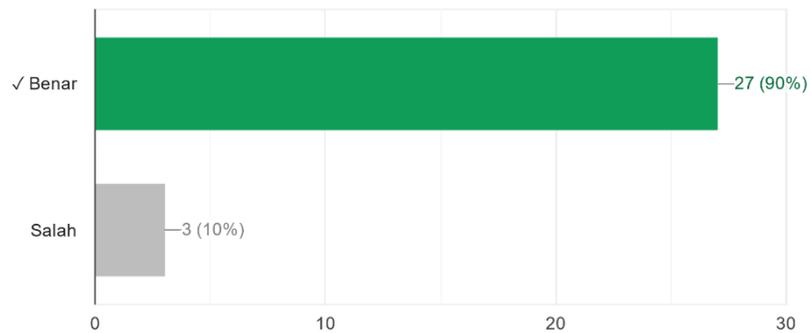
28. Lemparan dinyatakan sah jika pemain melakukan lemparan ke dalam dengan satu kaki terangkat

27 / 30 jawaban yang benar



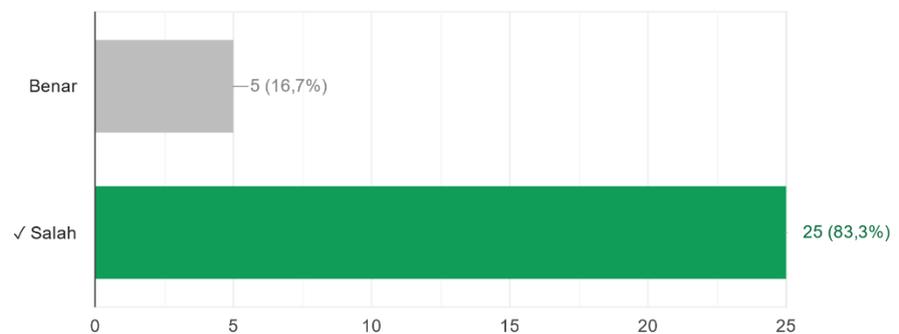
29. Lawan harus berdiri setidaknya 2 meter dari tempat dimana lemparan ke dalam akan dilakukan

27 / 30 jawaban yang benar



30. Jika pemain melakukan lemparan ke dalam dan bola masuk secara langsung ke gawang tanpa menyentuh pemain lain akan dinyatakan gol

25 / 30 jawaban yang benar

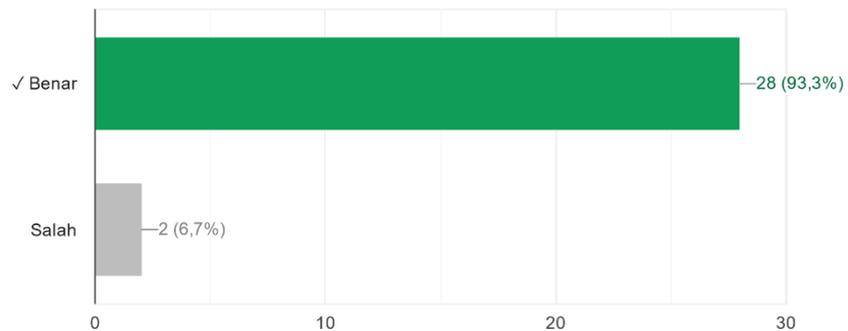


Lampiran 12. Data Pengetahuan Pemain Berdasarkan Aturan Lapangan Permainan

No	Nama	Pertanyaan										Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Andra Dwi Rahman	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	Rendah
2	Mochammad Alfian NH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Tinggi
3	Rayhan Khairul Purnama	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	Sedang
4	Zlatan Ibrahimovic	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	Sedang
5	Fadil abdilah	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	Rendah
6	Rayhan Rizky	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	Rendah
7	Fathir Maulana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	Rendah
8	Haikal Fauzan Zaman	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	Sedang
9	Abdul Ghani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	Sedang
10	Khalil Akbar Sikumbang	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	Sedang
11	Lutfi Anugrah Pribadi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	Sedang
12	Arguda Gautama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Tinggi
13	Hilmi Albiana Putra Setia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Tinggi
14	Muhamad Wahyudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Tinggi
15	Zacky	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	Sedang
16	Icep Arpan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	Sedang
17	Alan selano	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	Rendah
18	Muhammad Haikal	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	Rendah
19	Ahmad M	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	Rendah
20	Muhamad Fraga Pamungkas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Tinggi
21	Yuda Hazmi Amrulloh	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	Sedang
22	Muhamad Andi	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	Rendah
23	Reggy Erlangga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Tinggi
24	Azkiya Hafid Alim	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	Sedang
25	Muhammad Ananda Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Tinggi
26	Hatta Utwun Billah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Tinggi
27	Ihsan Nugraha	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	6	Sangat Rendah
28	Adam Nurmansyah	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	Rendah
29	Sophan Nugraha Hawari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Tinggi
30	Igantina Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Tinggi

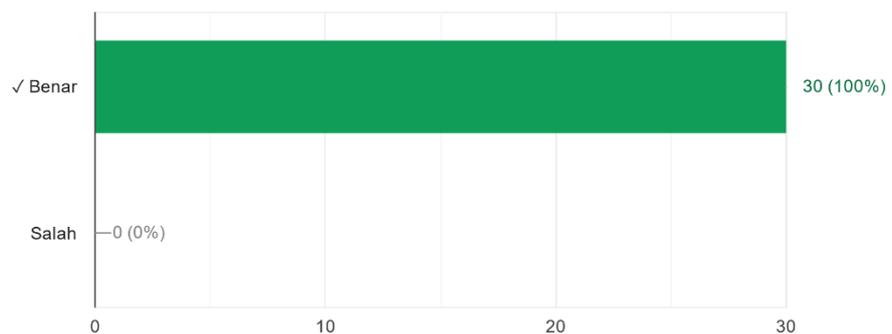
1. Pada peraturan permainan sepak bola, warna rumput lapangan yang digunakan untuk pertandingan sepak bola harus berwarna hijau

28 / 30 jawaban yang benar



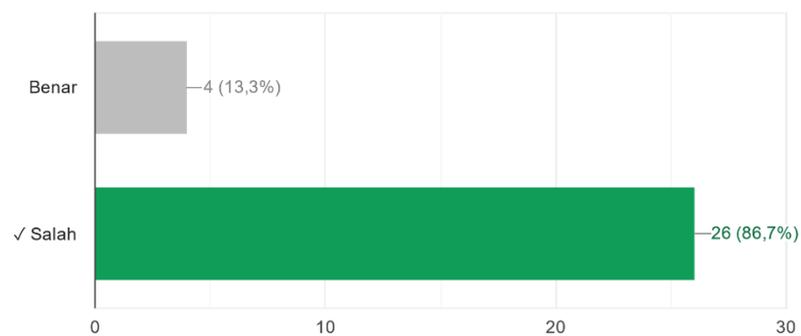
2. Lapangan permainan sepak bola harus persegi panjang yang ditandai dengan garis-garis

30 / 30 jawaban yang benar



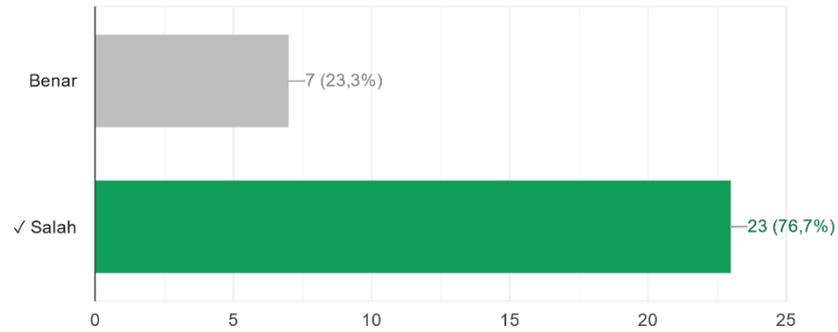
3. Garis lapangan sepak bola diperbolehkan menggunakan warna hitam

26 / 30 jawaban yang benar



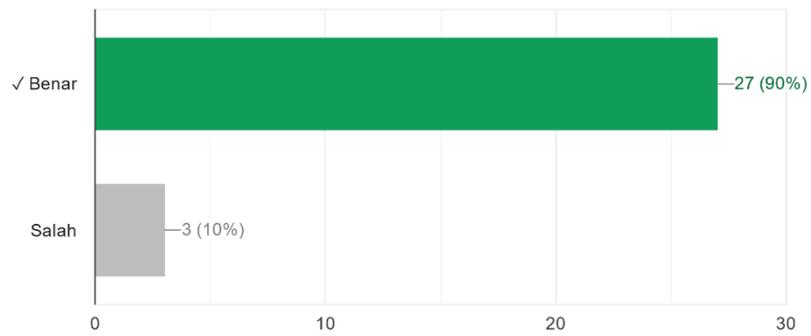
4. Panjang dan lebar lapangan sepak bola memiliki ukuran yang sama

23 / 30 jawaban yang benar



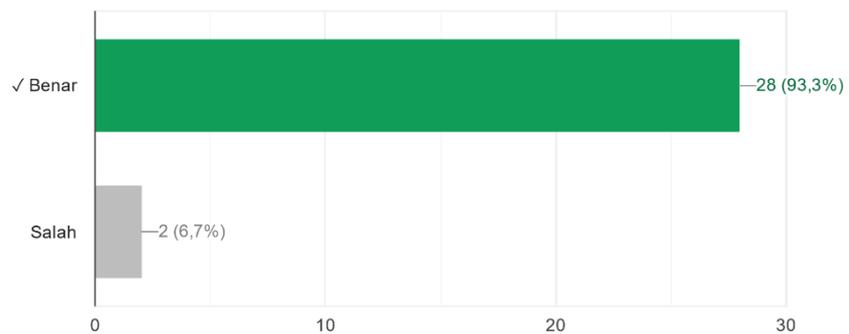
5. Jarak dari gawang ke titik penalti pada lapangan sepak bola adalah 11 meter

27 / 30 jawaban yang benar



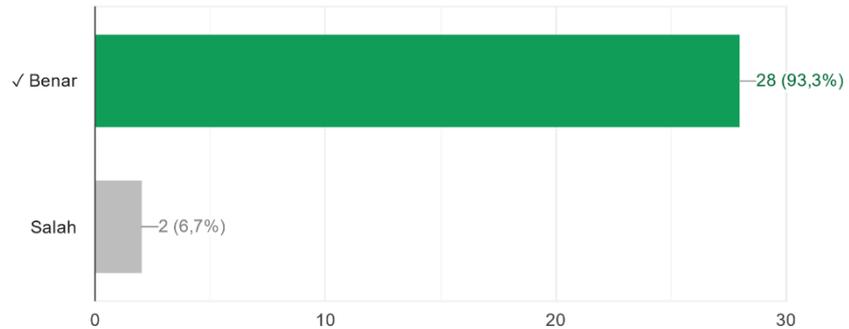
6. Panjang lapangan sepak bola standar FIFA adalah 90-120 Meter

28 / 30 jawaban yang benar



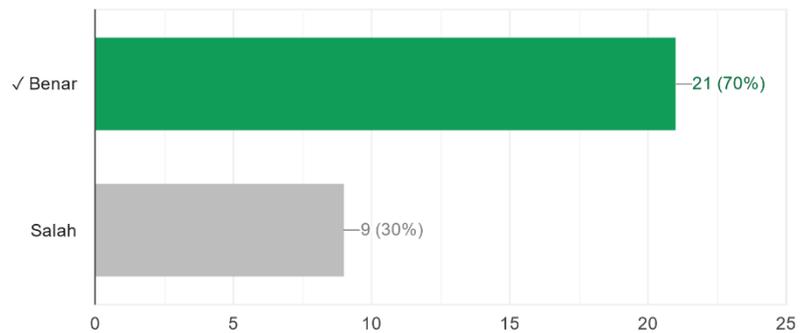
7. Lebar lapangan sepak bola standar FIFA adalah 45-90 Meter

28 / 30 jawaban yang benar



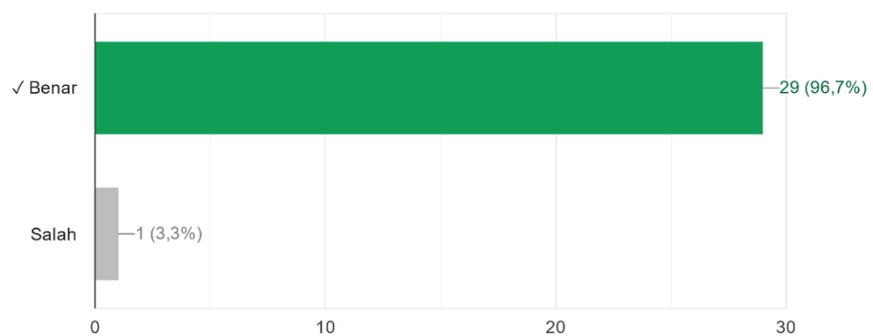
8. Tiang dan mistar gawang sepak bola memiliki diameter yang sama

21 / 30 jawaban yang benar



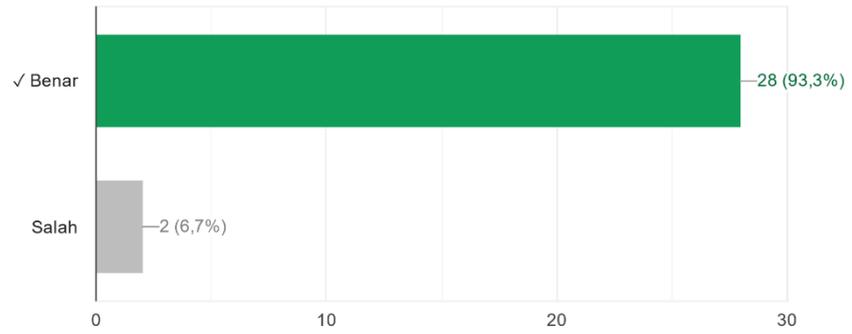
9. Pada pertandingan resmi, gawang yang digunakan dalam permainan sepak bola harus menggunakan jaring gawang

29 / 30 jawaban yang benar



10. Jarak antar tiang gawang sepak bola adalah 7,32 Meter

28 / 30 jawaban yang benar

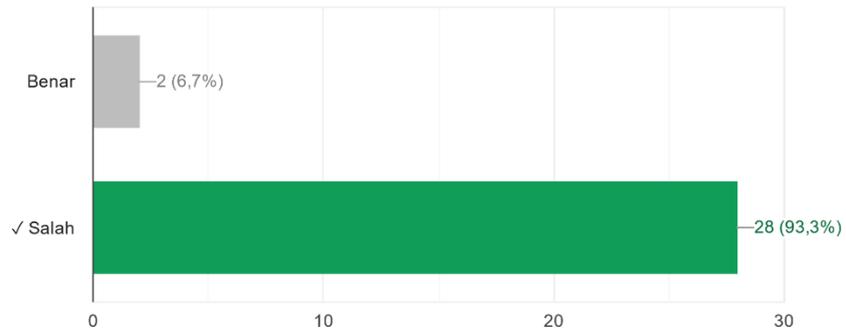


Lampiran 13. Data Pengetahuan Pemain Berdasarkan Aturan Perlengkapan Pemain

No	Nama	Pertanyaan					Total	Kategori
		11	12	13	14	15		
1	Andra Dwi Rahman	1	1	1	1	1	5	Tinggi
2	Mochammad Alfian NH	1	1	1	1	1	5	Tinggi
3	Rayhan Khairul Purnama	1	1	1	1	1	5	Tinggi
4	Zlatan Ibrahimovic	1	1	1	1	1	5	Tinggi
5	Fadil abdilah	1	1	1	1	1	5	Tinggi
6	Rayhan Rizky	1	1	1	1	0	4	Sedang
7	Fathir Maulana	1	0	1	1	1	4	Sedang
8	Haikal Fauzan Zaman	1	1	1	1	1	5	Tinggi
9	Abdul Ghani	1	1	1	1	1	5	Tinggi
10	Khalil Akbar Sikumbang	1	1	1	1	0	4	Sedang
11	Lutfi Anugrah Pribadi	1	1	1	1	1	5	Tinggi
12	Arguda Gautama	1	0	1	1	1	4	Sedang
13	Hilmi Albiana Putra Setia	1	1	1	1	1	5	Tinggi
14	Muhamad Wahyudin	1	1	1	1	1	5	Tinggi
15	Zacky	1	1	1	0	0	3	Sangat Rendah
16	Icep Arpan	1	1	1	1	0	4	Sedang
17	Alan selano	1	1	1	1	0	4	Sedang
18	Muhammad Haikal	1	1	1	1	0	4	Sedang
19	Ahmad M	1	1	1	1	1	5	Tinggi
20	Muhamad Fraga Pamungk	0	1	1	1	0	3	Sangat Rendah
21	Yuda Hazmi Amrulloh	1	1	1	1	1	5	Tinggi
22	Muhamad Andi	0	1	1	1	0	3	Sangat Rendah
23	Reggy Erlangga	1	1	1	1	1	5	Tinggi
24	Azkiya Hafid Alim	1	1	1	1	1	5	Tinggi
25	Muhammad Ananda Prata	1	0	1	1	0	3	Sangat Rendah
26	Hatta Utwun Billah	1	1	1	1	1	5	Tinggi
27	Ihsan Nugraha	1	0	1	1	0	3	Sangat Rendah
28	Adam Nurmansyah	1	1	1	1	1	5	Tinggi
29	Sophan Nugraha Hawari	1	1	1	1	0	4	Sedang
30	Igantina Setiawan	1	1	1	1	1	5	Tinggi

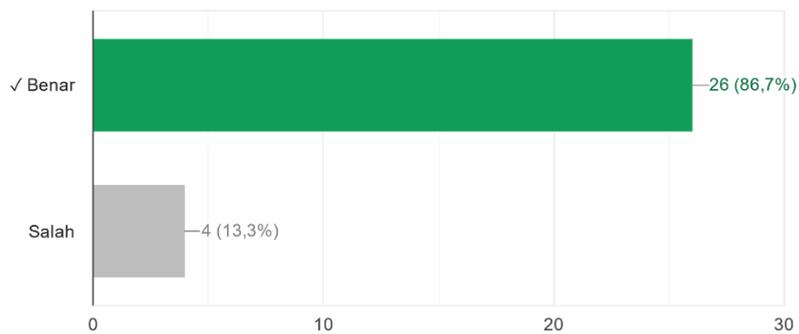
11. Pada sepak bola, pemain yang masuk ke dalam line-up diperbolehkan menggunakan aksesoris (cincin, gelang, kalung)

28 / 30 jawaban yang benar



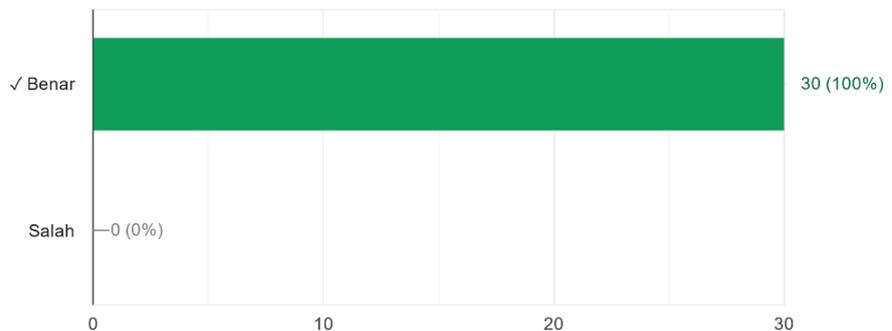
12. Jika pemain yang masuk ke dalam line-up ingin menggunakan taping dalam pertandingan sepak bola, maka harus sesuai dengan warna jersey tim yang digunakan

26 / 30 jawaban yang benar



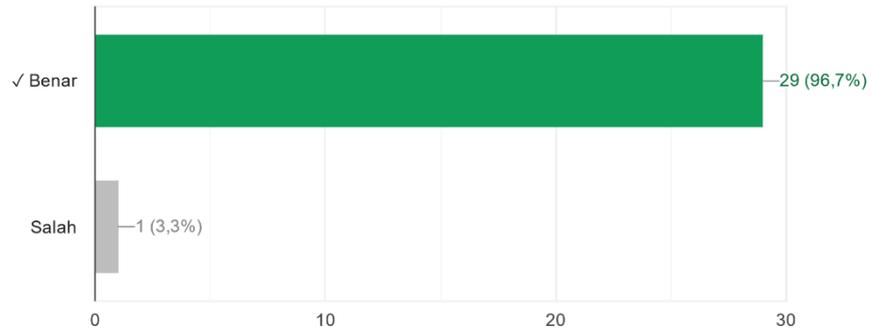
13. Skin guard (deker) harus berada di dalam kaos kaki pemain yang masuk ke dalam line-up saat pertandingan berlangsung

30 / 30 jawaban yang benar



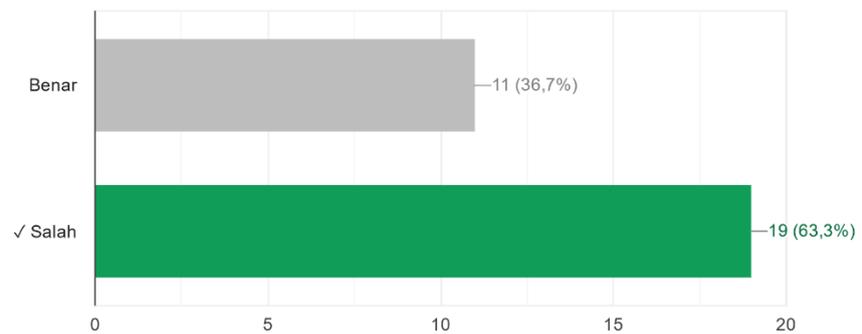
14. Pada pertandingan sepak bola, jersey yang digunakan pemain harus memiliki lengan

29 / 30 jawaban yang benar



15. Manset dan celana pendek dalaman (celana short) yang digunakan pemain sepak bola pada pertandingan, bebas berwarna apapun, tidak harus...laras (sama) dengan warna jersey yang digunakan

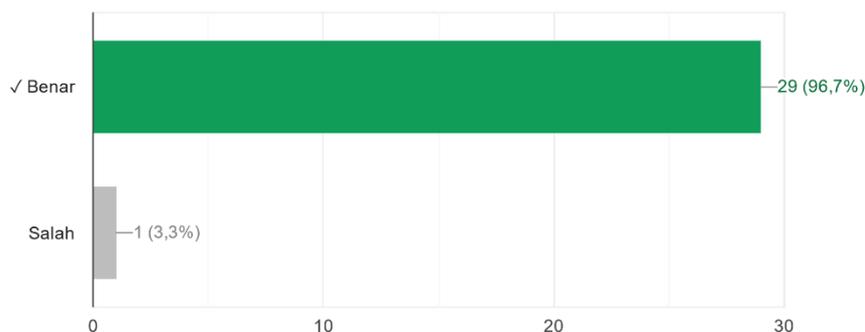
19 / 30 jawaban yang benar



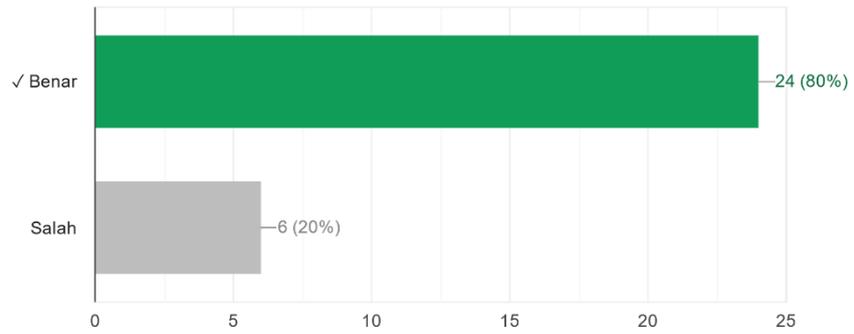
Lampiran 14. Data Pengetahuan Pemain Berdasarkan Aturan Wasit

No	Nama	Pertandingan			Total	Kategori
		16	17	18		
1	Andra Dwi Rahman	1	1	1	3	Tinggi
2	Mochammad Alfian NH	1	1	1	3	Tinggi
3	Raghan Khairul Purnama	1	1	1	3	Tinggi
4	Zlatan Ibrahimovic	1	1	1	3	Tinggi
5	Fadil abdilah	1	1	1	3	Tinggi
6	Raghan Rizky	1	1	1	3	Tinggi
7	Fathir Maulana	1	1	1	3	Tinggi
8	Haikal Fauzan Zaman	1	1	1	3	Tinggi
9	Abdul Ghani	1	1	1	3	Tinggi
10	Khalil Akbar Sikumbang	1	1	1	3	Tinggi
11	Lutfi Anugrah Pribadi	1	1	1	3	Tinggi
12	Arguda Gautama	1	1	1	3	Tinggi
13	Hilmi Albiana Putra Setia	1	1	1	3	Tinggi
14	Muhamad Wahyudin	1	1	1	3	Tinggi
15	Zacky	1	1	1	3	Tinggi
16	Icep Arpan	1	1	1	3	Tinggi
17	Alan selano	1	1	1	3	Tinggi
18	Muhammad Haikal	1	1	1	3	Tinggi
19	Ahmad M	1	1	1	3	Tinggi
20	Muhamad Fraga Pamungkas	1	1	1	3	Tinggi
21	Yuda Hazmi Amrulloh	1	1	1	3	Tinggi
22	Muhamad Andi	0	1	1	2	Sangat Rendah
23	Reggy Erlangga	1	0	1	2	Sangat Rendah
24	Azkiya Hafid Alim	1	0	1	2	Sangat Rendah
25	Muhammad Ananda Pratama	1	0	1	2	Sangat Rendah
26	Hatta Utwun Billah	1	0	1	2	Sangat Rendah
27	Ihsan Nugraha	1	1	1	3	Tinggi
28	Adam Nurmansyah	1	0	1	2	Sangat Rendah
29	Sophan Nugraha Hawari	1	1	1	3	Tinggi
30	Igantina Setiawan	1	0	1	2	Sangat Rendah

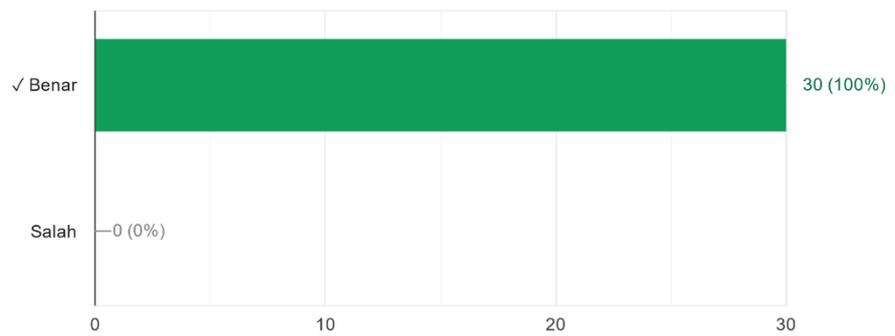
16. Keputusan wasit pada pertandingan sepak bola adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
29 / 30 jawaban yang benar



17. Keputusan wasit pada pertandingan sepak bola dapat diubah karena menyadari keputusannya itu tidak benar atau atas saran dari ofisial pertandingan lain sebelum permainan dimulai kembali
24 / 30 jawaban yang benar



18. Pada pertandingan sepak bola, pemain berhak diberikan kartu kuning jika memprotes secara berlebihan, mengeluarkan kata-kata kotor, dan melakukan kontak fisik terhadap wasit
30 / 30 jawaban yang benar

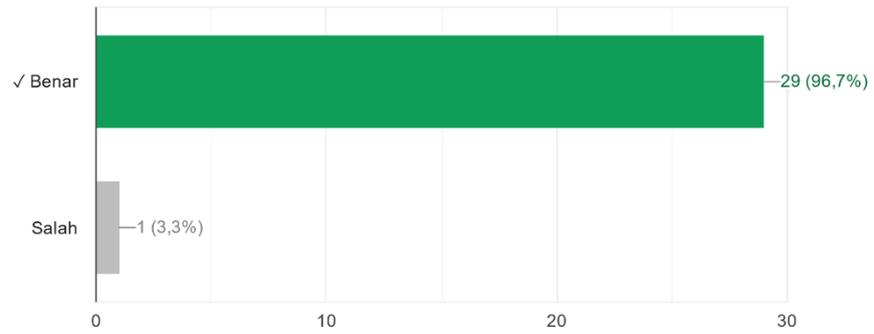


Lampiran 15. Data Pengetahuan Pemain Berdasarkan Aturan Assisten Wasit

No	Nama	Pertanyaan		Total	Kategori
		19	20		
1	Andra Dwi Rahman	1	1	2	Tinggi
2	Mochammad Alfian N H	1	1	2	Tinggi
3	Rayhan Khairul Purnama	1	1	2	Tinggi
4	Zlatan Ibrahimovic	1	1	2	Tinggi
5	Fadil abdilah	1	1	2	Tinggi
6	Rayhan Rizky	1	1	2	Tinggi
7	Fathir Maulana	1	1	2	Tinggi
8	Haikal Fauzan Zaman	1	1	2	Tinggi
9	Abdul Ghani	1	1	2	Tinggi
10	Khalil Akbar Sikumbang	1	1	2	Tinggi
11	Lutfi Anugrah Pribadi	1	1	2	Tinggi
12	Arguda Gautama	1	1	2	Tinggi
13	Hilmi Albiana Putra Setia	1	1	2	Tinggi
14	Muhamad Wahyudin	1	1	2	Tinggi
15	Zacky	1	1	2	Tinggi
16	Icep Arpan	1	1	2	Tinggi
17	Alan selano	1	1	2	Tinggi
18	Muhammad Haikal	1	1	2	Tinggi
19	Ahmad M	1	1	2	Tinggi
20	Muhamad Fraga Pamungka	1	1	2	Tinggi
21	Yuda Hazmi Amrulloh	1	1	2	Tinggi
22	Muhamad Andi	1	1	2	Tinggi
23	Reggy Erlangga	1	1	2	Tinggi
24	Azkiya Hafid Alim	1	1	2	Tinggi
25	Muhammad Ananda Pratar	1	1	2	Tinggi
26	Hatta Utwun Billah	1	1	2	Tinggi
27	Ihsan Nugraha	0	1	1	Sangat Rendah
28	Adam Nurmansyah	1	1	2	Tinggi
29	Sophan Nugraha Hawari	1	1	2	Tinggi
30	Igantina Setiawan	1	1	2	Tinggi

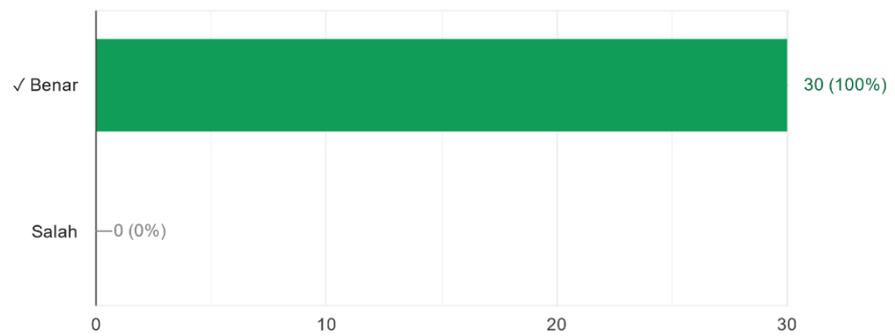
19. Pada pertandingan sepak bola, terdapat 4 wasit pada pertandingan resmi (1 wasit inti, 2 asisten wasit, 1 wasit cadangan)

29 / 30 jawaban yang benar



20. Saat pertandingan sepak bola berlangsung, asisten wasit harus mengisyaratkan kepada wasit inti jika ada pergantian pemain

30 / 30 jawaban yang benar

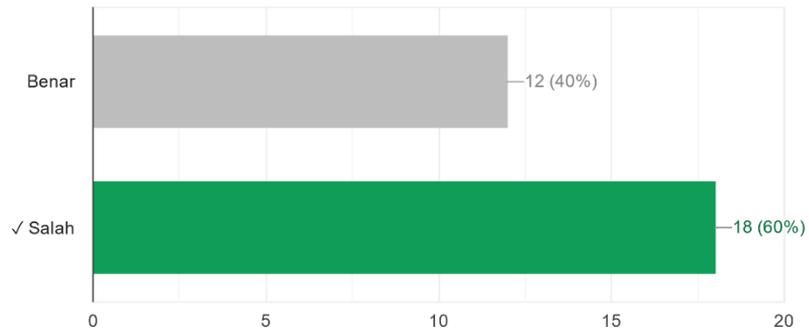


Lampiran 16. Data Pengetahuan Pemain Berdasarkan Aturan *Offside*

No	Nama	Pertanyaan					Total	Kategori
		21	22	23	24	25		
1	Andra Dwi Rahman	1	1	1	1	1	5	Tinggi
2	Mochammad Alfian NH	0	1	1	0	0	2	Sangat Rendah
3	Rayhan Khairul Purnama	0	1	1	0	0	2	Sangat Rendah
4	Zlatan Ibrahimovic	1	1	1	1	1	5	Tinggi
5	Fadil abdilah	0	1	1	1	1	4	Sedang
6	Rayhan Rizky	1	1	1	1	1	5	Tinggi
7	Fathir Maulana	1	1	1	1	1	5	Tinggi
8	Haikal Fauzan Zaman	1	0	1	0	0	2	Sangat Rendah
9	Abdul Ghani	0	1	1	1	0	3	Rendah
10	Khalil Akbar Sikumbang	0	1	1	0	1	3	Rendah
11	Lutfi Anugrah Pribadi	1	1	1	1	1	5	Tinggi
12	Arguda Gautama	1	1	1	1	0	4	Sedang
13	Hilmi Albiana Putra Setia	0	1	1	1	1	4	Sedang
14	Muhamad Wahyudin	0	1	1	1	1	4	Sedang
15	Zacky	0	1	1	1	1	4	Sedang
16	Icep Arpan	1	1	1	1	1	5	Tinggi
17	Alan selano	0	0	1	1	1	3	Rendah
18	Muhammad Haikal	1	0	1	1	1	4	Sedang
19	Ahmad M	1	1	1	1	1	5	Tinggi
20	Muhamad Fraga Pamungkas	0	1	1	1	1	4	Sedang
21	Yuda Hazmi Amrulloh	1	1	1	1	1	5	Tinggi
22	Muhamad Andi	1	0	1	1	1	4	Sedang
23	Reggy Erlangga	1	1	1	1	1	5	Tinggi
24	Azkiya Hafid Alim	0	1	1	1	1	4	Sedang
25	Muhammad Ananda Pratama	1	1	1	0	0	3	Rendah
26	Hatta Utwun Billah	1	1	1	1	1	5	Tinggi
27	Ihsan Nugraha	1	1	1	1	1	5	Tinggi
28	Adam Nurmansyah	1	0	1	0	0	2	Sangat Rendah
29	Sophan Nugraha Hawari	1	1	0	1	1	4	Sedang
30	Igantina Setiawan	0	1	1	1	1	4	Sedang

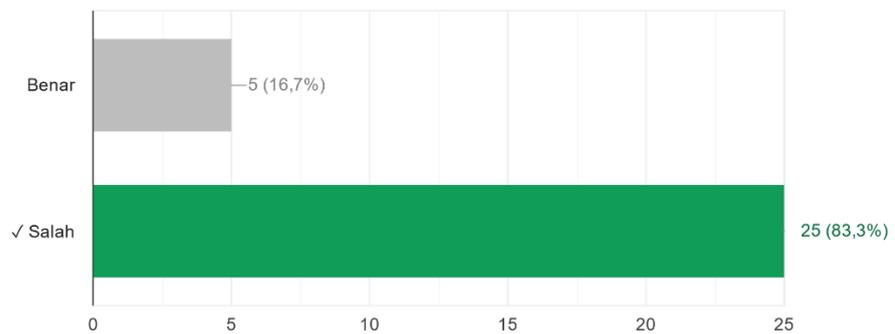
21. Pada pertandingan sepak bola, offside berlaku disemua posisi lapangan (daerah sendiri dan daerah lawan)

18 / 30 jawaban yang benar



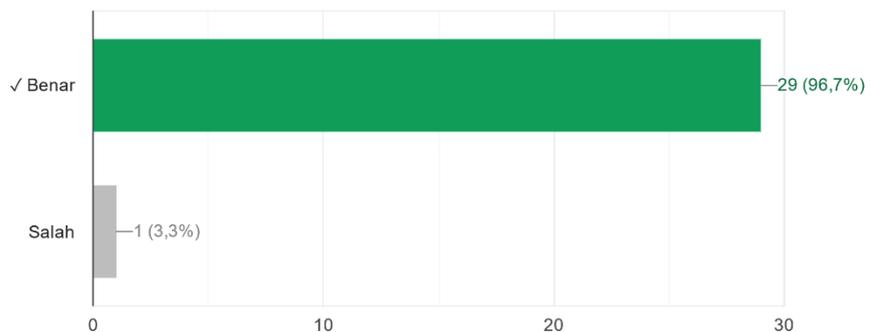
22. Pada gambar di bawah ini, lingkaran berwarna biru sedang melakukan serangan. Jika bola dioper ke pemain nomor 9, maka akan terjebak offside

25 / 30 jawaban yang benar



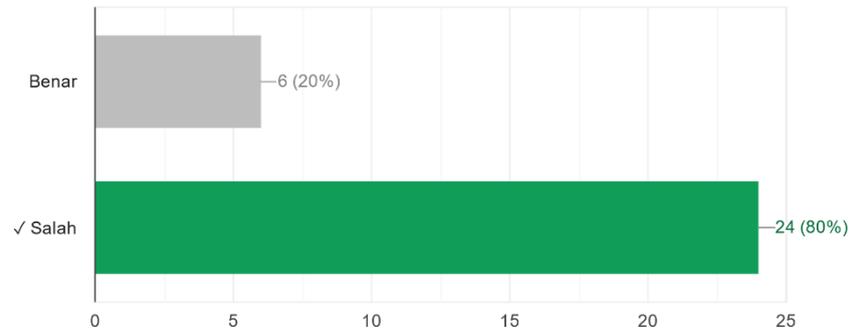
23. Pada gambar di bawah ini, pemain yang dilingkari berada dalam posisi offside

29 / 30 jawaban yang benar



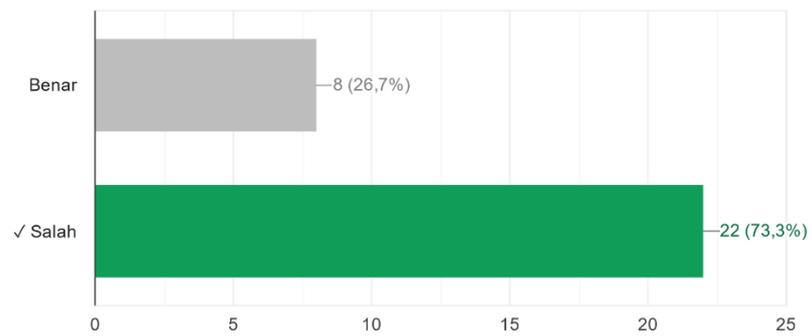
24. Pada pertandingan sepak bola, jika pemain dalam posisi offside, kemudian ia dioper dengan cara lemparan ke dalam, maka wasit berhak meniup peluit karena posisinya offside

24 / 30 jawaban yang benar



25. Pada gambar di bawah ini, jika pemain dengan nomor punggung 25 menerima bola, ia dinyatakan offside

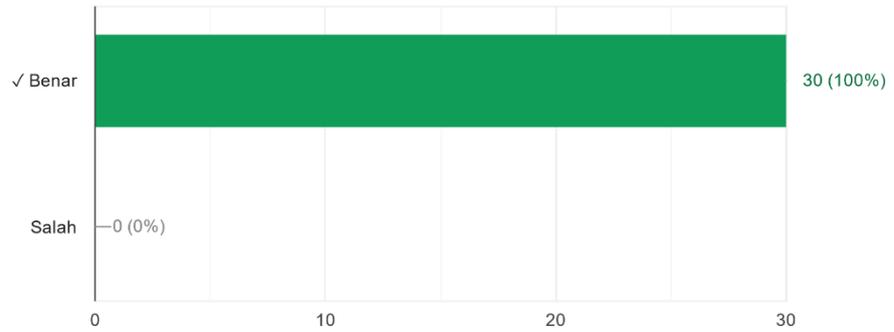
22 / 30 jawaban yang benar



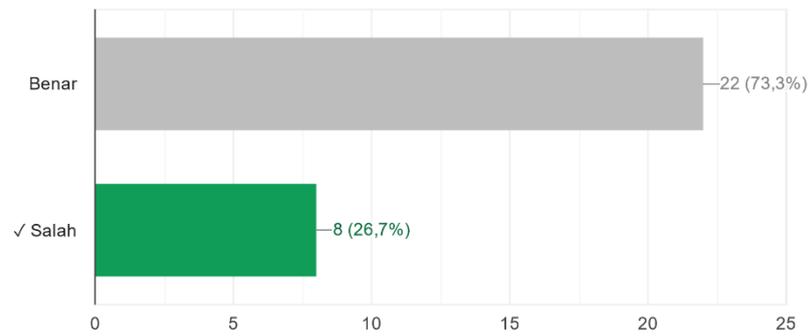
Lampiran 17. Data Pengetahuan Pemain Berdasarkan Aturan Tendangan Bebas

No	Nama	Pertandingan		Total	Kategori
		26	27		
1	Andra Dwi Rahman	1	0	1	Sedang
2	Mochammad Alfian NH	1	1	2	Sangat Tinggi
3	Raghan Khairul Purnama	1	1	2	Sangat Tinggi
4	Zlatan Ibrahimovic	1	1	2	Sangat Tinggi
5	Fadil abdilah	1	0	1	Sedang
6	Raghan Rizky	1	0	1	Sedang
7	Fathir Maulana	1	0	1	Sedang
8	Haikal Fauzan Zaman	1	1	2	Sangat Tinggi
9	Abdul Ghani	1	0	1	Sedang
10	Khalil Akbar Sikumbang	1	0	1	Sedang
11	Lutfi Anugrah Pribadi	1	0	1	Sedang
12	Aryuda Gautama	1	0	1	Sedang
13	Hilmi Albiana Putra Setia	1	0	1	Sedang
14	Muhamad Wahyudin	1	0	1	Sedang
15	Zacky	1	0	1	Sedang
16	Icep Arpan	1	0	1	Sedang
17	Alan selano	1	0	1	Sedang
18	Muhammad Haikal	1	0	1	Sedang
19	Ahmad M	1	0	1	Sedang
20	Muhamad Fraga Pamungkas	1	0	1	Sedang
21	Yuda Hazmi Amrulloh	1	0	1	Sedang
22	Muhamad Andi	1	1	2	Sangat Tinggi
23	Reggy Erlangga	1	0	1	Sedang
24	Azkiya Hafid Alim	1	0	1	Sedang
25	Muhammad Ananda Pratama	1	0	1	Sedang
26	Hatta Utwun Billah	1	0	1	Sedang
27	Ihsan Nugraha	1	1	2	Sangat Tinggi
28	Adam Nurmansyah	1	0	1	Sedang
29	Sophan Nugraha Hawari	1	1	2	Sangat Tinggi
30	Igantina Setiawan	1	1	2	Sangat Tinggi

26. Tendangan bebas terbagi menjadi 2 yaitu tendangan bebas langsung dan tidak langsung
30 / 30 jawaban yang benar



27. Hukuman pelanggaran offside adalah tendangan bebas langsung
8 / 30 jawaban yang benar

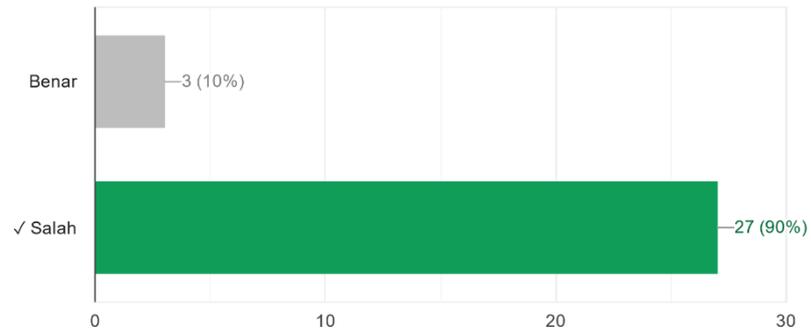


Lampiran 18. Data Pengetahuan Pemain Berdasarkan Aturan Lemparan Kedalam

No	Nama	Pertandingan			Total	Kategori
		28	29	30		
1	Andra Dwi Rahman	1	1	1	3	Tinggi
2	Mochammad Alfian NH	1	1	1	3	Tinggi
3	Raghan Khairul Purnama	1	1	1	3	Tinggi
4	Zlatan Ibrahimovic	1	1	1	3	Tinggi
5	Fadil abdilah	1	1	1	3	Tinggi
6	Raghan Rizky	1	1	1	3	Tinggi
7	Fathir Maulana	1	1	0	2	Rendah
8	Haikal Fauzan Zaman	1	1	1	3	Tinggi
9	Abdul Ghani	1	1	0	2	Rendah
10	Khalil Akbar Sikumbang	1	0	1	2	Rendah
11	Lutfi Anugrah Pribadi	1	1	1	3	Tinggi
12	Arguda Gautama	1	1	1	3	Tinggi
13	Hilmi Albiana Putra Setia	1	1	1	3	Tinggi
14	Muhamad Wahyudin	1	1	1	3	Tinggi
15	Zacky	0	1	1	2	Rendah
16	Icep Arpan	1	1	1	3	Tinggi
17	Alan selano	0	1	0	1	Sangat Rendah
18	Muhammad Haikal	1	1	0	2	Rendah
19	Ahmad M	1	1	1	3	Tinggi
20	Muhamad Fraga Pamungkas	1	1	0	2	Rendah
21	Yuda Hazmi Amrulloh	1	1	1	3	Tinggi
22	Muhamad Andi	1	1	1	3	Tinggi
23	Reggy Erlangga	1	1	1	3	Tinggi
24	Azkiya Hafid Alim	1	1	1	3	Tinggi
25	Muhammad Ananda Pratama	1	1	1	3	Tinggi
26	Hatta Utwun Billah	1	1	1	3	Tinggi
27	Ihsan Nugraha	1	1	1	3	Tinggi
28	Adam Nurmansyah	0	1	1	2	Rendah
29	Sophan Nugraha Hawari	1	1	1	3	Tinggi
30	Igantina Setiawan	1	0	1	2	Rendah

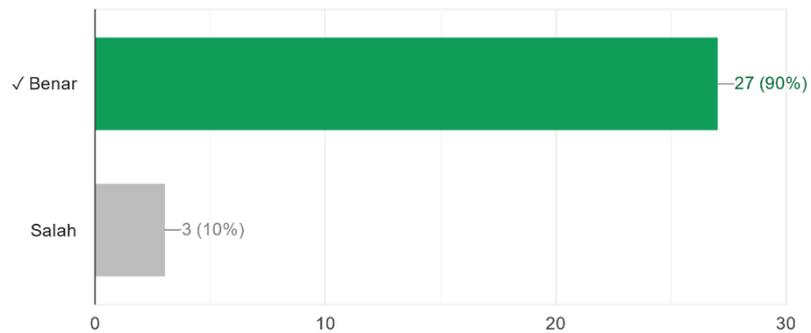
28. Lemparan dinyatakan sah jika pemain melakukan lemparan ke dalam dengan satu kaki terangkat

27 / 30 jawaban yang benar



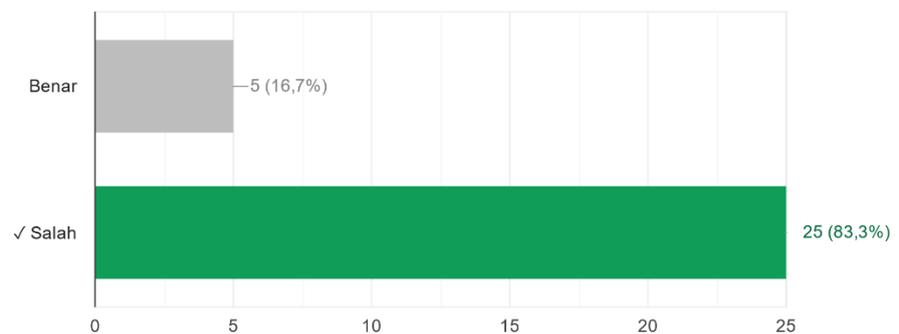
29. Lawan harus berdiri setidaknya 2 meter dari tempat dimana lemparan ke dalam akan dilakukan

27 / 30 jawaban yang benar



30. Jika pemain melakukan lemparan ke dalam dan bola masuk secara langsung ke gawang tanpa menyentuh pemain lain akan dinyatakan gol

25 / 30 jawaban yang benar



Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian





Lampiran 20. Permohonan Untuk Melakukan Pengisian Kuesioner Melalui *Chat WhatsApp*

