

**TINGKAT PEMAHAMAN ATLET ASKI KABUPATEN GUNUNGKIDUL
TERHADAP PERATURAN PERTANDINGAN KARATE TERBARU
KATEGORI *KUMITE***

(Studi pada Atlet Karate Junior Perguruan ASKI Kab. Gunungkidul)

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Kependidikan Keolahragaan
Departemen Pendidikan Kepelatihan Olahraga



Oleh:
Erni Widyaningsih
NIM 19602244059

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

**TINGKAT PEMAHAMAN ATLET ASKI KABUPATEN GUNUNGKIDUL
TERHADAP PERATURAN PERTANDINGAN KARATE TERBARU
KATEGORI *KUMITE***

(Studi pada Atlet Karate Junior Perguruan ASKI Kab. Gunungkidul)

Oleh:

Erni Widyarningsih
NIM 19602244059

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria meliputi: (1) usia 10 s.d 17 tahun (2) sabuk hijau-hitam (3) atlet aktif kategori *kumite* (4) mengikuti pertandingan minimal 5 kali atau sudah menjadi atlet ± 2 tahun. Sampel yang sesuai dengan kriteria tersebut sebanyak 36 atlet. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner yang terdiri dari 40 butir pertanyaan yang kemudian dikurangi 5 butir karena uji validitas. Kuesioner memperoleh hasil reliabilitas sebesar 0.753 yang berarti kuisoner reliabel. Teknik analisis data yang digunakan adalah persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet karate junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru kategori kumite dalam kategori “sangat tinggi” sebanyak 3 atlet (8%), kategori “tinggi” sebanyak 21 atlet (58%), kategori “sedang” sebanyak 12 atlet (33%) serta kategori “rendah” dan “sangat rendah” sebanyak 0 atlet (0%). Terdapat 8 faktor dalam kuesioner dimana kategori sangat tinggi terdapat pada faktor area pertandingan, kategori tinggi pada faktor lama waktu pertandingan, penilaian, perilaku yang dilarang dan peringatan dan hukuman serta kategori sedang pada faktor pakaian dan perlengkapan resmi, pengaturan pertandingan dan kriteria untuk keputusan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemahaman atlet termasuk tinggi dengan perolehan tertinggi pada faktor area pertandingan.

Kata kunci: Pemahaman, Atlet, Karate, Peraturan Pertandingan, *Kumite*

**LEVEL OF COMPREHENSION OF ASKI ATHLETES OF GUNUNGKIDUL
REGENCY ON THE RECENT COMPETITION RULES OF KARATE
CATEGORY OF KUMITE**

(Study on the Junior Karate Athletes of ASKI Gunungkidul)

Abstract

This research aims to determine the level of comprehension of the junior athletes of ASKI (Karate Local Federation) of Gunungkidul Regency regarding the latest competition rules for the Kumite category.

The type of this research was a descriptive quantitative study with survey methods. The research sampling technique used purposive sampling with criteria: (1) aged 10 to 17 years old (2) held the green-black belt (3) were active athletes in the kumite category (4) had participated in competitions at least 5 times or had been athletes for \pm 2 years. Samples that fit these criteria were for about 36 athletes. The research instrument used a questionnaire consisted of 40 question items then reduced by 5 items because of the validity test. The questionnaire obtained a reliability result at 0.753 and it meant that the questionnaire was reliable. The data analysis technique used descriptive analysis with percentages.

The results show that the level of comprehension of the junior karate athletes of ASKI Gunungkidul Regency regarding the latest competition rules for the kumite category is as follows: in the "very high" level for about 3 athletes (8%), in the "high" level for about 21 athletes (58%), in the "medium" level for about 12 athletes (33%), in the "low" and "very low" level for about 0 athlete (0%). There are 8 factors in the questionnaire where the very high level is on the match area factor, the high level is on the match time factor, scoring, prohibited behavior and warnings and penalties and in the medium level is on the official dress and equipment factor, match settings and criteria for decisions. Based on the results of the research, it can be concluded that the athlete's comprehension is high with the highest score in the competition area factor.

Keywords: *Comprehension, Athletes, Karate, Competition Rules, Kumite*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Erni Widyaningsih
NIM : 19602244059
Departemen : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : “Tingkat Pemahaman Atlet ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Karate Terbaru Kategori *Kumite*”

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

Yogyakarta, 25 Juli 2023
Yang menyatakan,



Erni Widyaningsih
NIM. 19602244059

LEMBAR PERSETUJUAN

**TINGKAT PEMAHAMAN ATLET ASKI KABUPATEN GUNUNGKIDUL
TERHADAP PERATURAN PERTANDINGAN KARATE TERBARU
KATEGORI *KUMITE***

(Studi pada Atlet Karate Junior Perguruan ASKI Kab. Gunungkidul)

TUGAS AKHIR SKRIPSI

ERNI WIDYANINGSIH

NIM 19602244059

Telah disetujui dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 4 Agustus 2023

Ketua Departemen



Dr. Fauzi, M. Si
NIP. 196312281990021002

Dosen Pembimbing



Danardono, M. Or.
NIP. 197611052002121002

LEMBAR PENGESAHAN

TINGKAT PEMAHAMAN ATLET ASKI KABUPATEN GUNUNGKIDUL
TERHADAP PERATURAN PERTANDINGAN KARATE TERBARU
KATEGORI *KUMITE*

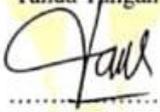
(Studi pada Atlet Karate Junior Perguruan ASKI Kab. Gunungkidul)

TUGAS AKHIR SKRIPSI

ERNI WIDYANINGSIH
NIM 19602244059

Telah disetujui dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 4 Agustus 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Danardono, M. Or (Ketua Tim Penguji)		15/8 2023
Risti Nurfadhila, S. Pd., M. Or (Sekretaris Tim Penguji)		15/8 2023
Faidillah Kurniawan, S. Pd.Kor., M. Or (Penguji Utama)		14/8 2023

Yogyakarta, 22 Agustus 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




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

MOTTO

Allah SWT tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

-Al Baqarah: 286-

Kamu tidak bisa mengubah dunia, tapi kamu bisa mengubah duniamu.

-Rnwdyn-

Yet it's not, it's still so far far away. But for the dream, we shall never stop.

-Unname-

Ketika kamu merasa lelah dan putus asa, ingatlah bahwa kekuatanmu berasal dari dirimu sendiri.

-Ecan-

Walaupun banyak rintangan dalam hidup, kita pasti bisa menghadapi dan melewatinya.

-Nana-

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT berkat rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan lancar dan baik meskipun memiliki banyak rintangan. Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada orang-orang terkasih:

1. Kedua orang tua, bapak Jumadi dan Ibu Suparti dan kakak Anjar yang telah mendukung dalam segala sehingga penulis mendapatkan gelar ini.
2. Sahabat saya dalam geng “Erizeen Lee” yang selalu mendengarkan keluh kesah dan memberikan solusi kepada saya.
3. Serta teman-teman yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul Tingkat Pemahaman Atlet Aski Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Karate Terbaru Kategori *Kumite* ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

Terselesainya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Dr. Fauzi, M. Si, selaku Koordinator Departemen Pendidikan Kepelatihan Olahraga yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Danardono, M. Or., selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Wijayanto Gondo Kusumo, selaku pimpinan harian, pelatih PJP Wonosari sekaligus pelatih utama perguruan ASKI Kabupaten Gunungkidul yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.

5. Janu Tri Wahyudi, M. Pd., selaku pelatih *Dojo* ASA Saptosari yang memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 25 Juli 2023

Yang menyatakan,



Erni Widyaningsih

NIM. 19602244059

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Pemahaman	10
2. Karate	12
3. Peraturan Pertandingan Kumite.....	17
4. Atlet	45
5. Anak Usia 10 s.d 17 Tahun	46
6. Profil ASKI Kabupaten Gunungkidul	48
B. Penelitian yang Relevan.....	51
C. Kerangka Berpikir.....	53
D. Pertanyaan Peneliti.....	54
BAB III METODE PENELITIAN.....	55
A. Desain Penelitian.....	55
B. Definisi Operasional Variabel.....	55
C. Tempat Penelitian.....	56
D. Populasi dan Sampel Penelitian	56
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	58
F. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen.....	59
G. Uji Normalitas	61
H. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
A. Hasil Penelitian	64
1. Pasal 1: Area Pertandingan.....	66
2. Pasal 2: Pakaian dan Perlengkapan Resmi	67

3. Pasal 3: Pengaturan Pertandingan Kumite	69
4. Pasal 5: Lama Waktu Pertandingan.....	70
5. Pasal 6: Penilaian.....	72
6. Pasal 7: Kriteria Keputusan	73
7. Pasal 8: Perilaku yang Dilarang	75
8. Pasal 9: Peringatan dan Hukuman.....	76
B. Pembahasan.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Implikasi Penelitian.....	88
C. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen.....	59
Tabel 2. Kategori Tingkat Pemahaman.....	63
Tabel 3. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite.....	65
Tabel 4. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Area Pertandingan.....	66
Tabel 5. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Pakaian dan Perlengkapan Resmi.....	68
Tabel 6. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Pengaturan Pertandingan Kumite.....	69
Tabel 7. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Lama Waktu Pertandingan.....	71
Tabel 8. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Penilaian	72
Tabel 9. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Kriteria Keputusan.....	74
Tabel 10. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Perilaku yang Dilarang.....	75
Tabel 11. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Peringatan dan Hukuman.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Area Pertandingan Kumite	20
Gambar 2. Pakaian Resmi Karateka Aturan WKF Terbaru	21
Gambar 3. Pelindung Gigi	22
Gambar 4. Pelindung Tangan.....	22
Gambar 5. Pelindung Badan	23
Gambar 6. Pelindung Kaki.....	23
Gambar 7. Pelindung Kepala	23
Gambar 8. Pelindung Dada (Khusus Wanita).....	23
Gambar 9. Pelindung Kemaluan (Khusus Laki-Laki).....	23
Gambar 10. Area Pertandingan Kumite Sistem WKF Youth	30
Gambar 11. Peringatan Chui Bertingkat	34
Gambar 12. Peringatan Hansoku Chui.....	35
Gambar 13. Hukuman Hansoku.....	35
Gambar 14. Hukuman Shikakku.....	35
Gambar 15. Kerangka Berpikir Penelitian	54
Gambar 16. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite.....	65
Gambar 17. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Area Pertandingan	67
Gambar 18. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Pakaian dan Perlengkapan Resmi.....	68
Gambar 19. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Pengaturan Pertandingan Kumite	70
Gambar 20. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Lama Waktu Pertandingan	71
Gambar 21. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Penilaian	73
Gambar 22. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Kriteria Keputusan.....	74
Gambar 23. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Perilaku yang Dilarang	76

Gambar 24. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI
Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori
Komite Faktor Peringatan dan Hukuman..... 77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Pembimbing TAS	94
Lampiran 2. Lembar Konsultasi.....	95
Lampiran 3. Surat Pernyataan Validasi.....	96
Lampiran 4. Hasil Validasi Instrumen Penelitian	98
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	100
Lampiran 6. Surat Balasan Penelitian dari ASKI Kabupaten Gunungkidul	101
Lampiran 7. Soal Uji Instrumen Penelitian.....	102
Lampiran 8. Kunci Jawaban Instrumen Uji Coba.....	107
Lampiran 9. Data Hasil Uji Coba.....	108
Lampiran 10. Uji Validitas.....	109
Lampiran 11. Uji Reliabilitas	109
Lampiran 12. R Tabel	110
Lampiran 13. Hasil Uji Normalitas	111
Lampiran 14. Soal Instrumen Penelitian	111
Lampiran 15. Kunci Jawaban Instrumen Penelitian	117
Lampiran 16. Data Hasil Penelitian	118
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga adalah komponen penting dari kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan. Melalui olahraga, didapatkan manfaat baik dari segi fisik maupun psikis. Tak hanya dalam kesehatan, olahraga juga dapat meningkatkan derajat seseorang dengan prestasi yang diperolehnya. Kian tinggi prestasi seseorang maka penghargaan sosial maupun penghargaan ekonomi yang didapatkan akan semakin tinggi pula. Pemerintah mengatur hal keolahragaan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022. Dalam Undang-Undang Keolahragaan (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Sistem Keolahragaan Nasional) disebutkan bahwa “Olahraga Prestasi adalah Olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, sistematis, terpadu, berjenjang dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.”

Salah satu cabang olahraga yang populer dikalangan masyarakat adalah olahraga beladiri karate. Karate merupakan salah satu beladiri dari Jepang yang identik dengan makna tangan kosong. Karate dapat diartikan menjadi *Kara* yang berarti kosong dan *Te* yang berarti tangan. Secara harfiah, Karate dapat diartikan sebagai seni beladiri yang menggunakan tangan kosong tanpa menggunakan senjata. Karate sendiri merupakan aliran seni beladiri yang terpengaruh dari budaya Cina. Hal ini dibuktikan dengan persebaran budaya oleh orang China di Okinawa sembari melakukan aktivitas perdagangan

(Kurniawan, 2021: 6-11). Gichin Funakoshi adalah orang yang pertama kali mengenalkan beladiri Karate di Jepang pada tahun 1921. Gichin Funakoshi dikenal dengan sebutan bapak Karate modern atas usahanya dalam mengubah pandangan karate dimata masyarakat.

Asal muasal karate Indonesia dibawa oleh mahasiswa tanah air yang selesai melakukan masa studinya di Jepang dan kembali ke Indonesia. Sebagai langkah awal dalam penyebaran karate, beberapa mahasiswa mendirikan *dojo*. Mahasiswa yang dimaksud ialah Baud Ad Adikusumo, Ottoman Noh, Mochtar Ruska dan Kariantio Djojonegoro. Selain itu, mereka juga membentuk wadah PORKI (Persatuan Olahraga Karate Indonesia) yang kemudian berubah menjadi FORKI (Federasi Olahraga Karate-do Indonesia) pada tahun 1972. Terdapat kurang lebih 25 perguruan dengan 8 aliran dalam FORKI hingga saat ini (Danardono, 2006: 7-8).

Perkembangan beladiri karate di Indonesia semakin luas dan semakin berkembang ditandai dengan banyaknya klub atau perguruan yang berdiri di setiap provinsi. Tak hanya itu banyak terselenggaranya pertandingan berskala kabupaten hingga internasional terlebih pasca pandemi Covid-19. Hal ini dikarenakan rasa rindu bertanding yang tinggi setelah kurang lebih 2 tahun ditiadakannya pertandingan secara *offline*.

Mulai tahun 2022 kejuaraan karate di Indonesia mulai aktif terselenggara kembali salah satunya di Provinsi Yogyakarta. Kejuaraan bertingkat kabupaten hingga internasional telah mulai dilaksanakan kembali. Dimulai dari Kejuaraan Daerah (KEJURDA) Yogyakarta kemudian dilanjutkan oleh Yogyakarta Open

Tournament (YOT) pada bulan Oktober kemudian Piala Raja pada bulan Desember hingga tahun 2023 mulai banyak pertandingan yang dilakukan. Kejuaraan nasional adalah kejuaraan yang dilakukan di skala nasional. Kejuaraan nasional yang berbasis terbuka biasanya dilakukan setiap 2 tahun sekali. Tujuan diselenggarakannya kejuaraan ini untuk mencari bibit-bibit unggul dan menggali karateka dengan potensi yang bagus dari setiap perguruan.

Salah satu kejuaraan nasional yang bakal diikuti oleh ASKI Gunungkidul adalah Yogyakarta Open Tournament (YOT) yang akan dilaksanakan pada bulan Agustus mendatang. Persiapan dan latihan mulai dilakukan segera setelah pertandingan Kejuaraan Daerah (KEJURDA) Tahun 2023. Selain itu, *event* pertandingan resmi yang berasal dari dinas seperti OOSN, POPDA juga terlaksana pada tahun ini, sehingga banyak atlet ASKI Kabupaten Gunungkidul yang juga ikut dalam seleksi *event* resmi dari dinas tersebut. Tentunya sebelum mengikuti suatu kejuaraan, suatu kontingen atau tim akan menjalankan serangkaian latihan. Dimana di dalam latihan tersebut terdapat program latihan yang akan digunakan untuk mempersiapkan kejuaraan tersebut. Program latihan adalah program yang dibuat secara terencana dengan pola dan sistem tertentu (Purnomo, Gustian & Puspita, 2019: 30).

Pertandingan karate terbagi menjadi 2 kelas yaitu *Kata* dan *Kumite*. *Kata* atau jurus merupakan rangkaian gerakan dasar yang tersusun dari kuda-kuda, tangkisan, pukulan dan tendangan yang dirangkai sehingga membentuk suatu kesatuan (Danardono, 2006: 21). Pertandingan *kata* diklasifikasikan berdasarkan usia dan jenis kelamin. Sedangkan *kumite* adalah pertarungan antar

dua orang menggunakan teknik dasar yang dibatasi oleh waktu. Pertandingan kumite diklasifikasikan berdasarkan usia, jenis kelamin dan berat badan. Pengelompokan usia pada karate di Indonesia dibagi menjadi Usia Dini, Pra Pemula, Pemula, Kadet, Junior, U-21 dan Senior. Hal ini dibuktikan dari nomor-nomor pertandingan yang sering dipertandingkan dalam suatu kejuaraan.

Dalam sebuah pertandingan maupun perlombaan terdapat sebuah peraturan yang berguna untuk melancarkan kegiatan pertandingan tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, peraturan adalah tatanan atau petunjuk atau kaidah atau ketentuan yang dibuat untuk mengatur. Sedangkan pertandingan adalah perlombaan dalam olahraga yang menghadapkan dua pemain atau regu untuk bertanding. Peraturan pertandingan adalah peraturan yang disusun dengan tujuan melancarkan dan menertibkan berlangsungnya kegiatan pertandingan (Firmansyah, 2019: 12). Dapat disimpulkan bahwa peraturan pertandingan adalah suatu ketentuan berupa peraturan yang digunakan untuk mengatur kelancaran atau jalannya suatu pertandingan. Peraturan pertandingan karate sendiri diatur oleh World Karate Federation (WKF).

Kelancaran suatu pertandingan dihasilkan dari ketertiban semua pihak dalam mematuhi aturan. Namun suatu permasalahan dapat muncul diakibatkan dari pihak-pihak yang terlibat itu sendiri. Salah satu permasalahan yang sering terdapat dalam pertandingan karate adalah kurangnya pemahaman akan peraturan pertandingan terutama dari pihak peserta. Pemahaman yang masih kurang banyak dialami oleh atlet pemula atau atlet yang baru terjun di

pertandingan. Contoh masalah yang sering muncul yaitu terganggunya kelancaran pertandingan karena beberapa hal seperti diskualifikasi karena terlambat hadir, atlet memukul diluar area sasaran, tidak mengetahui jenis peringatan hukuman dan lain sebagainya.

Pelatih memegang kunci dalam penyampaian informasi kepada atlet. Kunci atlet yang sukses terdapat pada pelatih yang bagus pula. Pelatih memiliki peran dalam mencapai prestasi atlet yang digapai (Purbaningrum & Wulandari, 2021:153). Pelatih harus mengetahui informasi-informasi terbaru salah satunya mengenai peraturan pertandingan. Dalam proses latihan tak hanya informasi mengenai teknik yang dilakukan, namun pelatih juga harus menyisipkan pemahaman peraturan pertandingan. Hal ini bertujuan agar atlet terkhusus atlet pemula dapat mengetahui aturan yang ada di suatu pertandingan sehingga dapat menambah rasa kepercayaan diri dari atlet tersebut (Purnomo, Marheni & Jermaina, 2020: 2). Pemahaman peraturan pertandingan ini sekaligus menjadi persiapan dari sisi luar bagi atlet guna menghadapi pertandingan.

Pemahaman merupakan tingkatan setelah pengetahuan. Pemahaman terjadi apabila terdapat pengetahuan yang diberikan sebelumnya (Rahmawan, 2017: 8). Pemahaman akan peraturan pertandingan berada pada tingkatan tertinggi pembagian pemahaman, hal ini karena peraturan pertandingan mempunyai makna yang memerlukan persepsi dalam pemahamannya. Pemahaman berhubungan dengan perkembangan kognitif seseorang. Jean Piaget membagi perkembangan kognitif menjadi 4 tahap yaitu tahap sensori (usia 0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasi konkrit (7-12 tahun) dan tahap

operasi formal (12 tahun-dewasa) (Marinda. 2020: 127). Kemampuan dalam memahami seseorang mulai baik pada usia 10 tahun. Dalam usia ini, anak masih memerlukan suatu objek konkrit atau lambang di depan mata untuk memahami hal tersebut. Penggunaan lambang ini diperlukan hingga usia 12 tahun, dan tidak memerlukan objek konkrit mulai umur 12 tahun hingga dewasa. Pada usia 12 tahun ke atas, anak mampu memahami bahasa lebih baik dan mampu membentuk objek konkrit menjadi lebih kompleks (Ibda, 2015: 34).

Berdasarkan observasi yang dilakukan, program pelatihan yang ada di ASKI Gunungkidul terbagi di 2 tempat yaitu di Aula Kampus Staiyo dan Gor Saptosari. Hal ini didasarkan pada persebaran tempat tinggal atlet ASKI Gunungkidul. Usia atlet yang tergabung dalam pelatihan ini berada pada rentang 9 sampai dengan 23 tahun. Tingkatan sabuk yang dimiliki para atletpun bermacam-macam, mulai dari sabuk orange sampai sabuk hitam sehingga atlet juga memiliki perbedaan mengenai pemahaman peraturan pertandingan. Ketika di sela latihan berlangsung, pelatih terkadang menanyakan mengenai peraturan yang ada digunakan pertandingan. Beberapa atlet dapat menjawab, namun beberapa juga masih belum banyak mengetahui peraturan pertandingan kumite. Apabila pelatih dapat secara rutin memberikan informasi mengenai peraturan pertandingan, maka perlahan-lahan atlet dapat mengetahui peraturan pertandingan tersebut. Pemberian informasi tak hanya berupa verbal namun dapat diberikan secara visual atau pemberian contoh langsung.

Pemahaman akan peraturan ini perlu dijelaskan lebih detail dan diberikan contoh terutama pada anak yang masuk pada rentang 7 s.d 12 tahun. Hal ini

dikarenakan rentang usia ini masih kesulitan dalam memahami peraturan pertandingan apabila hanya dipikirkan tanpa diberikan objek konkrit. Namun melalui pemberian contoh dan penjelasan secara rinci, maka atlet dapat memahami peraturan pertandingan. Pada awal tahun 2023, terdapat beberapa peraturan pertandingan baru yang dikeluarkan oleh WKF. Peraturan yang baru tersebut belum lama muncul sehingga belum banyak atlet yang mengetahui akan peraturan yang baru tersebut. Tentu pelatih mempunyai kewajiban dalam menyebarkan informasi terkait peraturan pertandingan terbaru tersebut.

Komposisi atlet di pelatihan yang terdiri dari bervariasi atlet dengan perbedaan tingkatan sabuk, usia dan tentunya pemahaman akan peraturan pertandingan yang belum diketahui serta munculnya peraturan pertandingan terbaru menjadi perhatian untuk diteliti. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Tingkat Pemahaman Atlet ASKI Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Karate Terbaru Kategori *Kumite*”. Diharapkan melalui penelitian ini, pelatih dapat mengetahui mengenai peraturan pertandingan yang belum dipahami oleh atlet sehingga pelatih dapat menambah kepercayaan diri atlet dengan memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai peraturan pertandingan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut:

1. Munculnya masalah kelancaran pertandingan karate karena kurangnya pemahaman atlet akan peraturan pertandingan terutama atlet pemula.

2. Munculnya peraturan pertandingan baru di tahun 2023 yang belum diketahui banyak oleh atlet.
3. Belum diketahuinya tingkat pemahaman atlet karate perguruan ASKI Gunungkidul tentang peraturan pertandingan karate terbaru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan pada tingkat pemahaman atlet karate kategori *kumite* di perguruan ASKI Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan karate.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah seberapa besar tingkat pemahaman yang dimiliki atlet karate ASKI Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru pada kategori *kumite*?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui tingkat pemahaman atlet karate di ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru kategori *kumite*.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat teoritis
 - a. Memberikan sumbangsih terhadap perkembangan pengetahuan

- b. Sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis tentang tingkat pemahaman atlet.
2. Manfaat praktis
- a. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui mengenai tingkat pemahaman atlet ASKI Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terkhusus atlet kategori *kumite*.
 - b. Membantu pelatih untuk mengetahui lebih detail peraturan pertandingan yang kurang atau belum diketahui oleh atlet terutama atlet pemula.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pemahaman

Dalam sebuah pembelajaran diperlukan suatu pemahaman agar seseorang dapat menangkap makna dan arti dari sebuah pelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata pemahaman berasal dari kata paham yang memiliki arti proses, perbuatan atau memahami atau memahamkan. Dengan kata lain, pemahaman diartikan sebagai proses untuk memahami atau memahamkan dari suatu hal. Pemahaman tidak dapat muncul apabila tidak ada pengetahuan yang diberikan sebelumnya (Rahmawan, 2017: 8).

Pengertian lain menurut Anas Sujidono (2008: 50), pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu tersebut diketahui dan diingat. Pemahaman merupakan aspek fundamental ketika seseorang belajar dikarenakan pemahaman memudahkan dalam penyaluran materi (Aledya, 2019: 5). Pemahaman merupakan kemampuan yang tidak terbatas pada pengungkapan secara verbal tetapi pengungkapan secara berpikir untuk diingat kembali sehingga mendapatkan intisarinnya (Yenita, 2020: 23).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah aspek kemampuan dasar dalam memahami suatu hal dengan telah diberikan pengetahuan sebelumnya. Pemahaman diharapkan tidak hanya pada kata atau verbal melainkan pada kemampuan berpikir

untuk mengingat inti dari pengetahuan sebelumnya sehingga dapat digunakan dalam penyaluran materi pembelajaran. Pemahaman memiliki hubungan erat dengan kemampuan kognitif suatu manusia. Apabila seseorang dapat memahami dengan benar maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dalam aspek pikiran, kecerdasan dan bahasa (Sujiono, 2021: 12). Kata kognitif berasal dari kata *cognition* yang berarti suatu tindakan atau proses guna menfaktakan sesuatu dengan rasio dimana aspek kognitif berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pemecahan masalah dan kesengajaan (Hidayati, 2018: 28). Pemahaman adalah tingkat belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan. Dimana melalui pemahaman ini didapatkan perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang (Hidayati, 2018: 29).

Pembagian pemahaman menurut Nana Sudjana dalam Nurul Hidayati Murtafiah (2018: 30) terbagi menjadi tiga kategori yaitu:

- a) Tingkat terendah yaitu pemahaman terjemahan, dimulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya. Misalnya mengartikan Bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia.
- b) Pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian terdahulu dengan bagian yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok.
- c) Tingkat tertinggi yaitu pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat balik yang tertulis, dapat memperluas persepsi terhadap sesuatu sehingga ia dapat mengembangkan makna yang terkandung dalam suatu pernyataan.

Peraturan pertandingan masuk ke dalam tingkatan tertinggi dari pembagian pemahaman. Hal ini dikarenakan dalam aturan tersebut

mengandung suatu makna yang memerlukan persepsi. Nantinya pemahaman akan peraturan pertandingan ini diharapkan dapat diaplikasi ke dalam situasi bertanding. Hasil belajar tipe aplikasi ini merupakan lanjutan dari tipe belajar pemahaman (Hidayati, 2018: 30). Peraturan pertandingan wajib dipahami oleh seluruh pihak yang bersangkutan tak terkecuali peserta. Apabila peserta memiliki tingkat pemahaman yang tinggi akan pertandingan maka dapat meminimalkan kesalahan yang dibuat oleh atlet itu sendiri.

2. Karate

a. Sejarah Karate di Dunia

Karate adalah salah satu beladiri dari Jepang yang identik dengan makna tangan kosong. Karate dapat diartikan menjadi *Kara* yang berarti kosong dan *Te* yang berarti tangan. Secara *harfiah*, Karate dapat diartikan sebagai seni beladiri yang menggunakan tangan kosong tanpa menggunakan senjata. Karate sendiri merupakan aliran seni beladiri yang terpengaruh dari budaya China. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya orang China yang datang ke Okinawa untuk melakukan aktivitas perdagangan. Melalui kedatangan ini, orang China mengajarkan seni beladiri yang dimilikinya. Pada tahun 1470 bersamaan dengan diperkenalkannya teknik pertempuran dari China, salah satu anggota kelompok Sashikianji yang bernama Youshi Sho melakukan pelarangan pembatasan dan kepemilikan senjata. Hal ini menjadikan alasan lain Karate muncul sebagai alat untuk pertahanan

diri. Penyebaran seni beladiri ini dilakukan secara sembunyi-sembunyi karena pelarangan tersebut.

Gichin Funakoshi adalah orang yang pertama kali mengenalkan beladiri Karate di Jepang pada tahun 1921. Gichin Funakoshi juga yang mengubah arti atau makna karakter kanji dari yang sebelumnya bermakna “tangan cina” menjadi “tangan kosong”. Hal ini dikarenakan kondisi Jepang dalam rasa nasionalisme tinggi sehingga segala bentuk hal harus terdapat kaitan dengan akar kebudayaan Jepang. Salah satu langkah Gichin Funakoshi dalam menyebarkan beladiri ini adalah dengan memasukkan karate dalam kurikulum sekolah dasar. Namun dalam perjalanannya, siswa merasa kesulitan dalam penguasaan teknik dari segi gerakan maupun pengucapan. Oleh karena itu, Gichin berinisiatif untuk mengganti dialek atau Bahasa Okinawa ke Bahasa Jepang yang lebih mudah dan juga menyederhanakan gerakan supaya mudah untuk dihafalkan. Gichin Funakoshi dikenal dengan sebutan bapak Karate modern atas usahanya dalam mengubah pandangan karate dimata masyarakat. (Kurniawan, 2021: 10). Hingga saat ini, Karate tersebar di berbagai negara salah satunya Indonesia.

b. Sejarah Karate di Indonesia

Asal muasal karate Indonesia dibawa oleh mahasiswa tanah air yang selesai melakukan masa studinya di Jepang dan kembali ke Indonesia maupun orang asli Jepang yang melakukan aktivitas di Indonesia yang kemudian ikut berpartisipasi dalam perkembangan karate. Pada tahun

1963, dojo pertama kali di Indonesia tepatnya di Jakarta dibentuk oleh beberapa mahasiswa yaitu Baud Ad Adikusumo, Ottoman Noh, Mochtar Ruska dan Karianto Djojonegoro. Mahasiswa inilah yang juga membentuk wadah PORKI (Persatuan Olahraga Karate Indonesia).

Banyaknya aliran yang berada di tubuh PORKI menimbulkan ketidakcocokan sehingga mengakibatkan perpecahan yang tidak bisa dihindari. Untuk mengatasi perpecahan tersebut, maka para tokoh melakukan kesepakatan untuk kembali bersatu demi kemajuan dan berkembang karate di Indonesia dengan membentuk organisasi baru yaitu FORKI (Federasi Olahraga Karate-do Indonesia) pada tahun 1972. Terdapat kurang lebih 25 perguruan dengan 8 aliran dalam FORKI hingga saat ini (Danardono, 2006: 7-8).

c. Pertandingan Karate

Pertandingan karate terbagi menjadi 2 kelas yaitu *Kata* dan *Kumite*. *Kata* atau jurus merupakan rangkaian gerakan dasar yang tersusun dari kuda-kuda, tangkisan, pukulan dan tendangan yang dirangkai sehingga membentuk suatu kesatuan (Danardono, 2006: 21). Sedangkan *kumite* adalah pertarungan antar dua orang menggunakan teknik dasar yang dibatasi oleh waktu. Pengelompokan usia pada karate di Indonesia dibagi menjadi Usia Dini (8-9 tahun), Pra Pemula (10-11 tahun), Pemula (12-13 tahun), Kadet (14-15 tahun), Junior (16-17 tahun), U-21 (18-21 tahun) dan Senior (>22 tahun). Kelompok usia berdasarkan WKF hanya dimulai dari usia pra pemula sedangkan kelompok usia dini tidak masuk

dalam pengklasifikasian. Kelompok usia dini ditambahkan di Indonesia selaras dengan harapan dari Menteri Pemuda dan Olahraga Zainudin Amali yaitu pembinaan dan pembibitan atlet harus dilakukan sejak usai dini agar melahirkan atlet berprestasi baik untuk target jangka panjang ke depan (<https://www.kemenpora.go.id/>).

Pertandingan kata diklasifikasikan berdasarkan usia dan jenis kelamin. Pertandingan kata terbagi menjadi dua nomor yaitu nomor perorangan dan nomor beregu. Pengklasifikasian nomor kata dalam pertandingan karate sebagai berikut:

- 1) Kata Perorangan Usia Dini Putra dan Putri
- 2) Kata Perorangan Pra Pemula Dini Putra dan Putri
- 3) Kata Perorangan Kadet Putra dan Putri
- 4) Kata Perorangan Junior Putra dan Putri
- 5) Kata Perorangan Senior Putra dan Putri
- 6) Kata Beregu Kadet Putra dan Putri
- 7) Kata Beregu Junior Putra dan Putri
- 8) Kata Beregu Senior Putra dan Putri

Pada nomor kata beregu, kelas dapat digabungkan apabila karate memiliki usia yang berbeda dalam satu tim. Anggota tim yang tertua menjadikan patokan tim dalam pengklasifikasian nomor. Sedangkan pertandingan kumite diklasifikasikan berdasarkan usia, jenis kelamin dan berat badan. Pada pertandingan kumite juga terbagi menjadi dua

nomor yaitu nomor perorangan dan beregu. Pengklasifikasian nomor kumite dalam pertandingan karate sebagai berikut:

- 1) Kumite Perorangan Usia Dini Putra
Kelas yang dipertandingkan: -30 Kg dan +30 Kg
- 2) Kumite Perorangan Usia Dini Putri
Kelas yang dipertandingkan: -25 Kg dan +25 Kg
- 3) Kumite Perorangan Pra Pemula Putra
Kelas yang dipertandingkan: -30 Kg, -35 Kg, -40 Kg, -45 Kg dan +45 Kg
- 4) Kumite Perorangan Pra Pemula Putri
Kelas yang dipertandingkan: -30 Kg, -35 Kg, -40 Kg dan +40 Kg
- 5) Kumite Perorangan Pemula Putra
Kelas yang dipertandingkan: -40 Kg, -45 Kg, -50 Kg, -55 Kg dan +55 Kg
- 6) Kumite Perorangan Pemula Putri
Kelas yang dipertandingkan: -42 Kg, -47 Kg, -52 Kg dan +52 Kg
- 7) Kumite Perorangan Kadet Putra
Kelas yang dipertandingkan: -52 Kg, -57 Kg, -63 Kg, -70 Kg dan +70 Kg
- 8) Kumite Perorangan Kadet Putri
Kelas yang dipertandingkan: -47 Kg, -54 Kg, -61 Kg dan 61 Kg
- 9) Kumite Perorangan Junior Putra

Kelas yang dipertandingkan: -60 Kg, -67 Kg, -75 Kg, -84 Kg dan +84 Kg

10) Kumite Perorangan Junior Putri

Kelas yang dipertandingkan: -48 Kg, -53 Kg, -59 Kg, -66 Kg dan +66 Kg

11) Kumite Perorangan Senior Putra

Kelas yang dipertandingkan: -60 Kg, -67 Kg, -75 Kg, -84 Kg dan +84 Kg

12) Kumite Perorangan Senior Putri

Kelas yang dipertandingkan: -50 Kg, -55 Kg, -61 Kg, -68 Kg, dan +68 Kg

13) Kumite Beregu Senior Putra

14) Kumite Beregu Senior Putri

Pada kelas kumite mempertandingkan kelas bebas dimana anggota tim dapat terdiri dari beberapa atlet dengan berat yang berbeda-beda. Anggota tim pada kumite beregu minimal berada pada umur 18 tahun. Seluruh pertandingan karate dimainkan di area pertandingan dengan berukuran 8x8 meter. Perbedaan area antara pertandingan kata dan kumite terdapat pada tatanan warna matras.

3. Peraturan Pertandingan Kumite

Suatu kegiatan memerlukan suatu peraturan bertujuan untuk mengatur segala jenis hal yang berkaitan dengan hal tersebut. Kegiatan olahraga seperti suatu pertandingan juga memerlukan peraturan yang digunakan

untuk melancarkan kegiatan tersebut. Menurut Guntur Firmansyah (2019:12). Suatu peraturan pertandingan dibuat dengan tujuan untuk menjaga kelancaran dan ketertiban selama pertandingan berlangsung.

Peraturan pertandingan menurut Guntur antara lain terkait:

- a) Penentuan peserta
- b) Peraturan permainan yang dipakai
- c) Penyimpangan-pernyimpangan peraturan permainan
- d) Sistem pertandingan yang digunakan
- e) Cara penentuan pemenang dan penentuan juara
- f) Peraturan tentang protes
- g) Penanggulangan terhentinya pertandingan kaarena kerusakan peralatan dan lain-lain.

Kumite adalah merupakan salah satu bagian latihan dari karate. Menurut Sujoto, *kumite* dalam karate terbagi menjadi *kihon kumite* yaitu *kumite* dasar, *kihon ippon kumite* yaitu *kumite* satu teknik dan *jiyu kumite* yaitu *kumite* bebas. *Kumite* resmi yang digunakan dalam pertandingan merupakan *jiyu kumite* atau bentuk *kumite* dengan pertarungan bebas (Sujoto dalam Zebua & Siahaan, 2021: 71).

Peraturan pertandingan karate diatur dalam oleh *World Karate Federation* (WKF) dengan revisi buku terakhir pada tahun 2020. Namun pada tahun 2023 terdapat beberapa tambahan peraturan pertandingan yang dikeluarkan oleh WKF. Peraturan ini diberlakukan mulai tahun 2024 sehingga tahun 2023 ini merupakan masa transisi menuju tahun 2024 (<https://youtu.be/9amU-ivZWhw>).

WKF mengatur pertandingan karate kedalam beberapa pasal untuk memudahkan dalam pemahaman. Terdapat 13 pasal dalam pertandingan

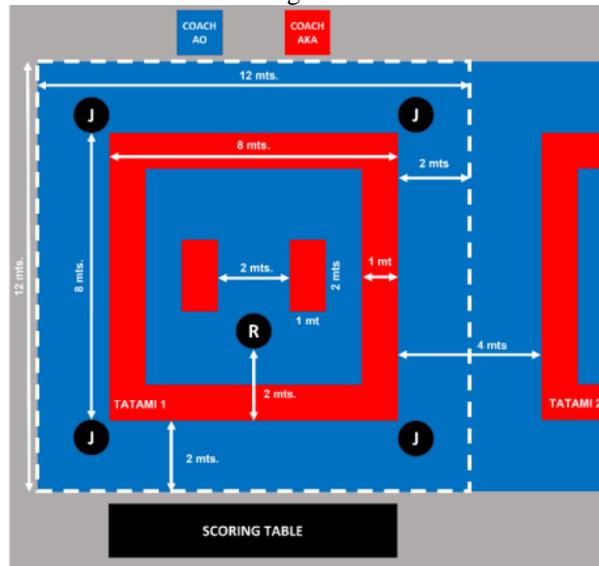
kumite untuk mengatur seluruh panel dari wasit/juri, pelatih dan atlet. Pasal-pasal yang mengatur berkaitan dengan peserta yaitu sebagai berikut:

a. Pasal 1 (Area Pertandingan Kumite)

Poin yang dijelaskan dalam pasal satu ini yaitu:

- 1) Area pertandingan kumite harus berbentuk persegi berukuran 8 x 8 meter dengan tambahan 2 meter disetiap sisi sebagai area aman, dengan jarak antar area pertandingan berjarak 4 meter.
- 2) Terdapat 2 matras warna merah dengan jarak 1 meter dari titik tengah sebagai tempat berhadapan peserta ketika memulai atau melanjutkan pertandingan.
- 3) Wasit akan berdiri di tengah matras kedua matras peserta berjarak 1 meter dan menghadap pada kedua peserta.
- 4) Juri akan berada di keempat sudut di area aman dengan dilengkapi 1 bendera merah dan satu bendera biru. Wasit dapat bergerak ke seluruh area pertandingan termasuk area aman.
- 5) Pengawas pertandingan (*Kansa*) duduk diluar area aman, dibelakang kiri atau kanan wasit. *Kansa* dilengkapi dengan peluit.
- 6) Pengawas nilai akan duduk diantara pencatat nilai dan pencatat waktu.
- 7) Pelatih/Official disediakan kursi di luar are aman dengan menghadap area pertandingan dan meja administrasi.
- 8) Batas berukuran 2 meter harus berbeda dengan warna matras pada area lain.

Gambar 1. Area Pertandingan Kumite



b. Pasal 2 (Pakaian Resmi)

Peraturan yang berkaitan dengan pakaian resmi terkhusus bagi peserta yaitu sebagai berikut:

- 1) Peserta mengenakan *karate-gi* berwarna putih sesuai dengan standar WKF. *Karate-gi* bercorak/bergarik/berbordir di bahu wajib digunakan untuk event resmi WKF seperti kompetisi *Premier League*, *Serie A* dan *Youth League*. Untuk pertandingan lokal, nasional maupun regional dapat menggunakan *karate-gi* tanpa corak/garis/bordir di bahu.

Gambar 2. Pakaian Resmi *Karateka* Aturan WKF Terbaru



- 2) Menggunakan sabuk merah atau biru dengan lebar 5 cm dan panjang tidak boleh melebihi $\frac{3}{4}$ paha. Panjang sabuk dari simpul kurang lebih 15 cm setelah diikat dengan sabuk harus tanpa hiasan kecuali label pabrik.
- 3) Panjang karate-gi bagian atas atau badan setelah dipakaikan sabuk harus menutupi pinggul namun tidak boleh melebihi $\frac{3}{4}$ paha. Tali pada karate-gi badan harus terikat sejak awal pertandingan dan karate-gi yang tidak memiliki tali tidak boleh digunakan. Apabila tali putus ditengah pertandingan, maka tidak perlu menggantinya.
- 4) Panjang maksimum lengan *karate-gi* tidak boleh melewati lekukan pergelangan tangan dan tidak boleh pendek daripada $\frac{1}{2}$ dari lengan (siku). Panjang celana wajib menutupi $\frac{2}{3}$ tulang kering namun tidak boleh mencapai tulang mata kaki. Baik lengan maupun celana tidak boleh digulung selama pertandingan.
- 5) Peserta harus menjaga kerapian rambut agar tidak mengganggu selama pertandingan. Jepitan rambut dari berbagai bahan tidak

dijinkan. Satu atau dua tali rambut berbahan karet diijinkan untuk mengikat menjadi satu ikatan rambut.

- 6) Penutup kepala peserta diijinkan dengan tetap berdasarkan ketentuan WKF. Penutup berwarna hitam polos dengan tidak menutupi area tenggorokan.
- 7) Peserta harus memiliki kuku pendek dan tidak diijinkan menggunakan objek logam atau yang lain yang mungkin berbahaya bagi lawan. Penggunaan kawat gigi logam harus atas persetujuan oleh Wasit dan dokter kejuaraan dan merupakan tanggungjawab penuh kepada peserta atas cedera yang mungkin terjadi.
- 8) Perlengkapan pelindung yang diwajibkan bagi peserta, yaitu pelindung tangan, pelindung gusi, pelindung badan, pelindung tulang kering, pelindung kaki. Pelindung tersebut wajib digunakan oleh seluruh peserta, dengan pelindung tambahan yaitu: pelindung kepala bagi peserta usia dini s.d kadet, peserta putra dan putri, pelindung dada bagi peserta putri junior s.d senior, pelindung kemaluan bagi peserta pria.

Gambar 3. Pelindung Gigi



Gambar 4. Pelindung Tangan



Gambar 5. Pelindung Badan



Gambar 6. Pelindung Kaki



Gambar 7. Pelindung Kepala



Gambar 8. Pelindung Dada (Khusus Wanita)



Gambar 9. Pelindung Kemaluan (Khusus Laki-Laki)



- 9) Tidak diperbolehkan menggunakan kacamata, apabila menggunakan lensa kontak lunak resiko ditanggung peserta.
- 10) Penggunaan pakaian maupun perlengkapan diluar standar WKF dilarang.
- 11) Semua perlengkapan pelindung wajib terdaftar dalam standar WKF.
- 12) Penggunaan pembalut/pelapis atau alat bantu lain untuk luka harus disetujui oleh wasit dengan mendapat saran dari dokter pertandingan resmi.

- 13) Peserta yang hadir di area pertandingan dengan perlengkapan tidak sesuai aturan akan diberi waktu 2 menit untuk menggantinya serta pelatih dari peserta kehilangan kesempatan untuk mendampingi peserta tersebut.
- 14) Peserta dengan kelainan bentuk fisik atau amputasi bagian tubuh sehingga tidak memungkinkan dilakukan pemasangan pelindung maka pertandingan tidak diijinkan baik untuk dirinya atau lawannya. Apabila terdapat keraguan, maka wasit harus menanyakan pada dokter pertandingan.
- 15) Untuk pertandingan *kumite* beregu, harus menggunakan tiper *karate-gi* yang sama. Apabila terdapat border/corak di bahu maka anggota tim juga harus menggunakan *karate-gi* yang serupa.

c. Pasal 3 (Pengaturan Pertandingan Kumite)

Peraturan yang berkaitan dengan pengaturan pertandingan berkaitan dengan peserta yaitu sebagai berikut:

- 1) Satu kejuaraan terdiri dari pertandingan kumite dan kata. Pertandingan kumite terbagi menjadi pertandingan beregu dan perorangan. Untuk kumite beregu akan dikelompokkan berdasarkan umur, jenis kelamin dan berat badan. Pengklasifikasian berat badan juga akan terbagi menjadi beberapa kelas. Putaran dalam kumite menggambarkan pertandingan perorangan antara pasangan lawan dari anggota tim.

- 2) Pada pertandingan WKF tingkat dunia dan benua, empat peserta peraih medali dari kejuaraan sebelumnya dipisah di tiap bagan pada tiap kelas yang sama. Untuk turnamen Karate 1 dan *Premier League*, peserta dengan peringkat 8 besar data resmi WKF (hingga satu hari sebelum pertandingan) akan dibagi di tiap bagan pada tiap kelas yang sama. Ketentuan pemisahan tidak diterapkan ke posisi bawah pada bagan atau tidak bertanding di babak awal jika tidak ada peserta lain yang memenuhi syarat untuk dilakukan pemisahan di tiap bagan pada kelas yang sama.
- 3) Sistem eliminasi dengan repechage akan dilakukan pada kejuaraan khusus. Jika menggunakan sistem *round robin* (kompetisi penuh) maka harus sesuai dengan ketentuan WKF.
- 4) Toleransi berat badan bagi kategori putra adalah 0,2 kg atau 200 gram sedangkan untuk putri adalah 0,5 kg atau 500 gram. Toleransi berlaku untuk batas atas dan batas bawah kelas berat.
- 5) Peserta tidak bisa diganti oleh peserta lain dalam pertandingan perorangan.
- 6) Peserta perorangan atau beregu yang tidak hadir ketika dipanggil dari satu kategori akan didiskualifikasi dan nilai 8-0 akan diberikan kepada lawan. Diskualifikasi hanya berlaku pada satu kategori, namun pada kategori lain masih dapat bertanding.
- 7) Dalam tim beregu, tim putra terdiri dari lima hingga tujuh anggota, dengan lima anggota yang bertanding dalam tiap babak. Tim putra

harus menghadirkan minimal lima anggota dalam babak awal dan minimal tiga anggota untuk bisa bertanding di babak berikutnya. Sedangkan tim putri terdiri dari tiga hingga empat anggota, dengan tiga anggota yang bertanding tiap babak. Tim putri harus menghadirkan minimal tiga anggota dalam babak awal dan minimal dua anggota untuk bisa bertanding di babak berikutnya.

8) Dalam pertandingan kumite beregu, tidak ada cadangan tetap di luar ketentuan poin 7.

9) Sebelum pertandingan kumite beregu, perwakilan tim wajib menyerahkan formulir resmi daftar nama dan urutan pemain untuk pertandingan. Setiap babak urutan pemain dapat berubah sehingga menghasilkan urutan bertarung yang baru. Sekali dilaporkan tidak boleh merubah kembali hingga putaran selesai.

10) Kelas baru dalam pertandingan kumite putri terdapat pada Pemula yaitu -42 kg, -47 kg, -52 kg dan +52 kg; Kadet yaitu -47 kg, -54 kg, -61 kg dan +61 kg; serta Junior yaitu -48 kg, -53 kg, -59 kg, -66 kg dan +66 kg.

d. Pasal 4 (Panel Wasit/Juri)

Dalam setiap pertandingan harus terdiri dari: 1 Wasit, 4 Juri, 1 Pengawas Pertandingan, 1 Pengawas Nilai dan 1 *Video Review Supervisor* (jika *video review* digunakan). Wasit/juri dan *kansa* kumite tidak boleh berkebangsaan atau berasal dari kontingen yang sama dengan peserta yang bertanding. Petugas tambahan akan diberikan

untuk membantu jalannya pertandingan yaitu: 1 Manajer Tatami, 3 Asisten Manajer Tatami, 1 Pencatat Nilai/Pencatat Waktu dan 2 Pengawas Pelatih (jika *video review* digunakan).

Selain panel dengan 4 juri, pertandingan kumite untuk usia <14 tahun menggunakan sistem panel WKF *Youth League* yaitu pertandingan terdiri dari 1 wasit, 2 juri dan 1 *kansa*.

e. Pasal 5 (Lama Waktu Pertandingan)

Poin pasal lima menjelaskan ketentuan waktu pertandingan yaitu:

- 1) Lama waktu pertandingan kumite adalah 3 menit untuk nomor Senior dan Under 21 baik putra maupun putri (perorangan dan beregu). Waktu 2 menit untuk nomor Junior dan Kadet baik putra maupun putri. Lama pertandingan dapat dikurangi untuk kejuaraan yang tidak dibatasi pesertanya. Waktu 3 menit dapat menjadi 2 menit dan 2 menit dapat menjadi 1,5 menit. Perubahan waktu pertandingan harus diumumkan ketika *Technical Meeting*. Untuk kumite dibawah usia 14 tahun (Pra Pemula dan Pemula) lama waktu pertandingan adalah 1,5 menit dan untuk Usia Dini lama waktu pertandingan selama 1 menit, hal ini banyak ditemukan dalam beberapa pertandingan yang disurvei oleh peneliti.
- 2) Waktu pertandingan dimulai atau dihentikan ketika Wasit dengan berseru *Yame*.
- 3) Pencatat waktu akan memberikan tanda dengan bel atau suara yang jelas untuk “15 detik terakhir” dan “waktu telah habis”.

4) Peserta diberikan jeda di antara babak pertandingan sesuai dengan standar untuk beristirahat. Namun pengecualian untuk mengganti warna peralatan diberikan waktu hingga lima menit.

f. Pasal 6 (Penilaian)

Pasal penilaian menjelaskan berbagai poin mengenai nilai dalam pertandingan kumite. Poin yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tingkat penilaian dalam kumite dibagi menjadi *Ippon* (3 angka), *Wazari* (2 angka) dan *Yuko* (1 angka).
- 2) Teknik yang dianggap mendapat nilai bila dilakukan dengan kriteria: bentuk yang baik, sikap yang sportif, semangat, kewaspadaan diri, waktu yang tepat dan jarak yang tepat.
- 3) Nilai *ippon* akan diberikan untuk teknik tendangan ke arah *jodan* (kepala, muka dan leher) dan teknik serangan setelah bantingan. Nilai *waza-ari* akan diberikan untuk teknik tendangan ke arah *chudan* (perut, dada, samping dan punggung). Sedangkan nilai *yuko* akan diberikan untuk teknik pukulan maupun lecutan ke arah *jodan* dan *chudan*.
- 4) Arah sasaran serangan hanya boleh ke area berikut: kepala, muka, leher, perut, dada, punggung dan sisi badan.
- 5) Suatu teknik yang dilakukan bersamaan dengan waktu habis maka tetap dinyatakan sah. Namun apabila dilakukan setelah adanya perintah waktu berhenti maka tidak akan mendapat nilai dan dapat mengakibatkan hukuman bagi peserta.

- 6) Tidak ada teknik yang diberikan ketika peserta melakukan teknik diluar area pertandingan. Tetapi bila salah satu peserta melakukan teknik namun masih berada di dalam area pertandingan dan wasit belum berseru *yame* maka teknik tersebut mendapat nilai.

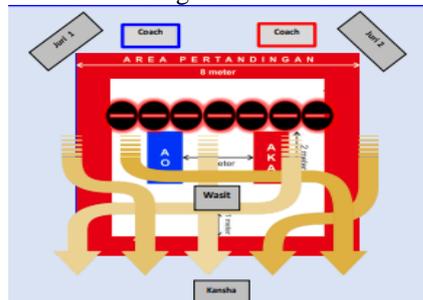
Aturan penilaian pada sistem WKF *Youth League* terdapat beberapa perbedaan dengan sistem menggunakan empat juri, namun masih memiliki kesamaan aturan. Penilaian sistem *Youth League* menurut WKF, sebagai berikut:

- 1) Juri memberikan sinyal kepada Wasit untuk nilai, *jogai* dan kontak yang berlebihan.
- 2) Suatu teknik dianggap poin apabila didukung oleh dua atau satu juri ditambah dengan Wasit. Wasit dapat memberikan nilai dengan dibantu dukungan dari Juri dimana Wasit hanya dapat meminta dukungan dari teknik yang dilakukan di area pertandingan dengan area Wasit diijinkan bergerak.
- 3) Apabila dua Juri memberikan dukungan nilai berbeda untuk peserta yang sama, maka Wasit akan memberikan nilai yang lebih rendah.
- 4) Apabila terdapat perbedaan sinyal antar Juri untuk nilai, peringatan atau hukuman maka Wasit akan memilih dengan mendukung salah satu Juri.
- 5) Wasit tidak boleh menentang pendapat kedua Juri apabila mereka mengisyaratkan nilai yang sama. Namun Wasit dapat meminta Juri

untuk mempertimbangkan kembali dan mengubah pendapat mereka hanya dalam kasus kontak berlebihan.

- 6) Apabila terdapat satu Juri memberikan pendapat namun Wasit memiliki pendapat yang berbeda maka Wasit akan memulai pertandingan tanpa memberikan nilai, peringatan atau hukuman.
- 7) Apabila kedua Juri memberikan nilai pada peserta yang berbeda maka Wasit akan memberikan nilai pada masing-masing peserta.
- 8) Apabila hanya terdapat satu Juri yang memberikan nilai selama pertandingan berlangsung namun Wasit tidak setuju dengan dukungan tersebut, maka Wasit tetap membiarkan pertandingan berlangsung dengan memberikan *gesture on the move*.

Gambar 10. Area Pertandingan *Kumite* Sistem WKF Youth



g. Pasal 7 (Kriteria Untuk Keputusan)

Pasal ke tujuh ini menjelaskan mengenai kriteria untuk menentukan keputusan dalam pertandingan. Poin yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pertandingan dimenangkan oleh peserta dengan kriteria sebagai berikut, unggul delapan angka atau mendapatkan nilai lebih banyak hingga pertandingan berakhir, mendapatkan nilai tanpa adanya

perlawanan (*senshu*), menang dalam keputusan *hantei* atau *hansoku*, *shikaku* atau *kiken* yang diberikan kepada salah satu peserta.

- 2) Hasil seri normalnya tidak berlaku pada pertandingan peorangan namun hanya berlaku pada pertandingan beregu atau pertandingan sistem *round robbin* dimana hasil sebuah babak berakhir dengan nilai yang sama dan tidak ada yang memperoleh *senshu* sehingga Wasit akan menyatakan seri (*hikiwae*).
- 3) Dalam semua pertandingan, apabila hingga waktu habis nilai kedua peserta seri namun salah seorang peserta mendapatkan *senshu*, maka ia dinyatakan pemenang. Pada pertandingan perorangan bila tidak ada nilai atau nilai seri tanpa *senshu* dengan perolehan tingkat penilaian sama maka pemenang akan diputuskan melalui *hantei* oleh empat juri. Keputusan *hantei* diambil atas dasar: sikap semangat peserta, kualitas teknik yang dimiliki peserta dan keaktifan menyerang dari peserta.
- 4) Apabila seorang peserta yang memperoleh *senshu* pada waktu 15 detik akhir melakukan pelanggaran diluar teknik seperti *jogai*, menghindari pertarungan, mendorong, menarik, dan bergerumul, dll maka *senshu* akan dihilangkan.
- 5) Jika kedua tim memiliki jumlah kemenangan dan nilai yang sama, maka dilakukan partai tambahan dengan sembarang anggota dan apabila masih seri atau tidak ada yang mendapat *senshu*, maka akan dilakukan *hantei*.

- 6) Pada pertandingan beregu, apabila satu tim sudah memperoleh angka dan nilai kemenangan yang cukup maka dinyatakan sebagai pemenang dan pertandingan tidak perlu dilanjutkan.
- 7) Apabila kedua peserta didiskualifikasi secara bersamaan karena *hansoku*, maka peserta yang akan berhadapan berikutnya mendapatkan lawan *bye* dan menang, terkecuali pada babak perebutan medali maka *hantei* tetap harus dilaksanakan.

h. Pasal 8 (Perilaku yang Dilarang)

Pasal 8 terdapat perubahan aturan mulai tahun 2023, dimana pada peraturan sebelumnya dibagi ke dalam dua kategori namun mulai tahun 2023 pelanggaran dikelompokkan menjadi satu namun tetap menggunakan perbedaan gestur. Perilaku yang tidak boleh dilakukan oleh peserta adalah:

- 1) Melakukan kontak yang terlalu keras meskipun sasaran tertuju pada area yang diperbolehkan serta melakukan teknik ke arah tenggorokan.
- 2) Serangan ke arah lengan atau kaki, persendian atau pangkal paha.
- 3) Serangan ke arah wajah dengan tangan terbuka.
- 4) Teknik yang dilakukan setelah aba-aba *wakarete* tapi sebelum aba-aba *tsuzukete hajime* diucapkan.
- 5) Teknik membanting atau melempar dengan cara berbahaya yang dapat melukai lawan.
- 6) Melebihkan cedera yang didapat atau berpura-pura cedera.

- 7) Keluar dari area pertandingan (*jogai*) secara sengaja tanpa disebabkan oleh lawan atau keluar setelah melakukan sebuah serangan yang menghasilkan nilai.
- 8) Tidak memikirkan keselamatan diri sendiri / membahayakan diri sendiri / tidak melindungi diri (*mubobi*).
- 9) Menghindari pertarungan, mengacu pada situasi maupun perilaku dimana peserta terindikasi tidak memberikan kesempatan lawan untuk membuat nilai dengan mengulur waktu.
- 10) Tidak mempunyai usaha untuk melakukan sebuah serangan dalam pertandingan (*pasifitas*).
- 11) Merangkul, bergerumul, mendorong, atau saling mengadu dada ketika berdiri tanpa mencoba melakukan teknik yang menghasilkan nilai atau tidak dilanjutkan dengan upaya menjatuhkan lawan.
- 12) Mencengkram atau memegang lawan dengan kedua tangan untuk alasan apapun terkecuali dilanjutkan upaya menjatuhkan setelah menangkap kaki lawan yang menendang.
- 13) Mencengkram atau memegang lawan atau *karate-gi* dengan satu tangan tanpa dilanjutkan usaha untuk menghasilkan nilai atau tanpa berupaya menjatuhkan lawan.
- 14) Melakukan teknik yang tidak dapat dikontrol untuk keselamatan lawan dan berbahaya serta serangan lain yang tidak dapat dikendalikan.
- 15) Melakukan serangan bersamaan dengan kepala, lutut atau siku.

16) Berbicara tidak sopan, kasar, memanas atau menggoda lawan, tidak mematahui perintah wasit, melakukan tindakan yang tidak pantas ke panel wasit/juri yang bertugas, serta tindakan lain yang melanggar etika.

i. Pasal 9 (Peringatan dan Hukuman)

Dalam pasal peringatan dan hukuman ini terdapat perubahan yaitu dalam aturan peringatan dan hukuman yang diberikan kepada peserta. Pada aturan sebelumnya terbagi menjadi 3 peringatan yaitu *chukoku*, *keikoku* dan *hansoku-chui* dan 2 hukuman yaitu *hansoku* dan *shikaku*, sedangkan peraturan terbaru hanya ada 2 peringatan yaitu *chui* dengan 3 tingkatan (*chui-1*, *chui-2* dan *chui-3*) dan *hansoku chui* dan 2 hukuman yaitu *hansoku* dan *shikaku*. Untuk hukuman *hansoku* hanya berlaku pada satu kategori saja sedangkan *shikaku* berlaku untuk semua kategori dalam kejuaraan.

Gambar 11. Peringatan *Chui* Bertingkat



Gambar 12. Peringatan *Hansoku Chui*



Gambar 13. Hukuman *Hansoku*



Gambar 14. Hukuman *Shikakku*



j. Pasal 10 (Cidera dan Kecelakaan dalam Pertandingan)

Pertandingan karate juga mengatur terkait aturan ketika peserta mengalami cedera dan kecelakaan yang mungkin terjadi. Poin yang dijelaskan dalam pasal ini adalah:

- 1) Keputusan *kiken* atau mengundurkan diri diberikan ketika peserta tidak/gagal hadir ketika dipanggil, tidak mampu lagi melanjutkan, meninggalkan pertandingan atau menarik diri atas perintah Wasit

karena cedera yang tidak disebabkan oleh lawan. Pengunduran diri lewat *kiken* mengakibatkan peserta didiskualifikasi dari satu kategori itu saja dan tidak berpengaruh pada kategori lainnya.

- 2) Apabila kedua peserta mengalami cedera dan dinyatakan tidak mampu melanjutkan pertandingan oleh dokter, maka pertandingan dimenangkan oleh peserta dengan nilai terbanyak. Jika dalam kumite perorangan kedua peserta memiliki nilai yang sama maka akan diputuskan dengan *hantei*, kecuali salah satu peserta telah mendapatkan *senshu*. Sedangkan jika terjadi dalam kumite beregu maka wasit akan mengumumkan seri (*hikiwake*), kecuali salah satu telah mendapatkan *senshu*. Apabila terjadi pada pertandingan kumite beregu babak tambahan maka akan diputuskan dengan *hantei* kecuali salah satu telah mendapatkan *senshu*.
- 3) Seorang peserta cedera dan dinyatakan tidak dapat bertanding kembali oleh dokter pertandingan maka tidak dapat bertanding lagi dalam kejuaraan tersebut.
- 4) Apabila terjadi peserta yang cedera, Wasit harus segera menghentikan pertandingan dan memanggil dokter kejuaraan untuk memeriksa, memberikan diagnosa dan mengobati cedera saja.
- 5) Seorang peserta yang mengalami cedera diberikan waktu perawatan maksimal tiga menit. Apabila perawatan melebihi waktu maksimal maka wasit akan menyatakan peserta tidak fit untuk melanjutkan pertandingan atau diberikannya perpanjangan waktu perawatan.

6) Peserta yang cidera karena terjatuh/terlempar/KO dan tidak dapat berdiri segera atas kedua kakinya dalam waktu 10 detik maka dipertimbangkan tidak layak untuk melanjutkan pertandingan dan otomatis akan ditarik dalam semua pertandingan kumite di dalam kejuaraan tersebut. Dalam kasus penghitungan 10 detik ini, Wasit akan memanggil dokter kejuaraan dan pada waktu yang bersamaan wasit memulai penghitungan dimulai dari angka 1 hingga 10 dalam bahasa Inggris sembari menunjukkan jarinya untuk menghitung tiap detik. Dokter kejuaraan akan memeriksa peserta sebelum pertandingan dapat dimulai lagi. Untuk kasus dimana ketentuan 10 detik ini diberlakukan, peserta dapat diperiksa di dalam area pertandingan.

k. Pasal 11 (Protes Resmi)

Dalam suatu pertandingan terjadi suatu kesalahan adalah hal wajar. Dalam pasal ini beberapa aturan protes yang diatur oleh WKF, sebagai berikut:

- 1) Penilaian oleh panel wasit tidak boleh diprotes.
- 2) Apabila prosedur yang dilakukan wasit bertentangan dengan peraturan maka hanya pelatih dari atlet atau perwakilan resmi dari kontingen yang diperbolehkan untuk mengajukan protes.
- 3) Protes berbentuk laporan tertulis memuat nama peserta, panel wasit yang memimpin dan rincian peristiwa protes, yang segera diajukan setelah pertandingan dimana protes itu terjadi selesai berlangsung.

Terdapat pengecualian pada kesalahan administrasi maka Manajer Tatami harus diberitahu segera setelah ditemukannya kesalahan administrasi.

- 4) Setiap protes mengenai penerapan peraturan tidak boleh mengganggu pertandingan yang sedang berjalan dan harus diajukan oleh pelatih atau perwakilan resmi kontingen segera setelah berakhirnya babak pertandingan tersebut.
- 5) Pelatih atau perwakilan resmi kontingen akan meminta formulir kepada manajer tatami dilanjutkan mengisi, menandatangani serta menyerahkan kembali kepada manajer tatami disertai uang jainan tanpa adanya penundaan.
- 6) Protes dapat dianggap gagal atau ditolak oleh Juri Banding apabila protes dilakukan tanpa alasan logis dan mengganggu pertandingan yang sedang berjalan.
- 7) Manajer Tatami akan menyerahkan formulir protes yang lengkap kepada Juri Banding yang kemudian akan diperiksa sesuai dengan keadaan yang berhubungan dengan keputusan yang diprotes. Setelah melakukan pertimbangan sesuai dengan fakta yang ada selanjutnya Juri Banding membuat laporan dan diberi wewenang untuk mengambil tindakan. Juri Banding diberikan waktu lima menit untuk mengambil keputusan.

- 8) Protes dapat diputuskan secara langsung oleh Ketua Komisi wasit atau Wasit Kepala dan diumumkan kepada Juri Banding. Dalam hal ini pembayaran biaya protes tidak diberlakukan.
- 9) Komposisi Juri Banding ditentukan oleh Komisi Wasit dengan gabungan dari 3 wasit senior dimana 2 wasit tidak boleh berasal dari kontingen yang sama. Komisi wasit juga menunjuk tiga orang sebagai Juri Banding cadangan apabila terjadi konflik kepentingan.
- 10) Proses evaluasi banding merupakan tanggung jawab dari pihak yang menerima protes, yang disampaikan kepada Juri Banding dan melakukan penyerahan uang kepada bendahara. Juri Banding melakukan penyelidikan segera setelah menerima protes. Setiap anggota Juri Banding wajib memberikan keputusan terhadap protes yang diajukan.
- 11) Protes ditolak bila dalam penyelidikan tidak ditemukan bukti dari keputusan yang diprotes. Juri Banding akan menunjuk salah satu anggota untuk menyampaikan penolakan kepada pihak yang memprotes diikuti dengan kata DITOLAK pada formulir asli yang sudah ditandatangani oleh semua Juri Banding. Namun sebelumnya uang jaminan sudah harus diterima oleh bendahara dan diteruskan ke Sekretaris Jenderal.
- 12) Apabila protes diterima maka Juri Banding akan meneruskan ke Panitia Pelaksana dan Komisi Wasit untuk mengambil langkah-langkah untuk menormalisir keadaan termasuk kemungkinan untuk

mengubah hasil keputusan yang berlawanan dengan peraturan, mengubah hasil dari pertandingan di dalam bagan pada saat sebelum terjadinya peristiwa, mengulangi pertandingan yang menyebabkan kesalahan dan membuat rekomendasi kepada Komisi Wasit bahwa panel wasit yang terlibat sudah dievaluasi untuk dikoreksi atau diberi sanksi. Juri Banding akan menunjuk salah satu anggota untuk menyampaikan penerimaan kepada pihak yang memprotes diikuti dengan kata DITERIMA pada formulir asli yang sudah ditandatangani oleh semua Juri Banding. Uang jaminan akan dikembalikan oleh bendahara kepada pihak yang memprotes dan dokumen protes diteruskan kepada Wasit Kepala.

13) Akibat dari kasus protes, Juri Banding akan membuat laporan terkait peristiwa yang diprotes, menjelaskan tentang penemuan dan menyampaikan alasan kenapa protes diterima atau ditolak. Laporan harus ditandatangani oleh anggota dari Juri Banding dan dikirimkan ke Sekretaris Jenderal.

14) Keputusan Juri Banding bersifat final dan hanya dapat dibatalkan oleh keputusan Komite Eksekutif atas permintaan Presiden WKF.

15) Juri Banding tidak bisa memberikan sanksi atau hukuman dikarenakan fungsi mereka yang hanya menyampaikan keputusan terhadap kasus protes dan tindakan yang dibutuhkan dari Panitia Pelaksana dan Komisi Wasit untuk mengambil tindakan perbaikan

dan meralat prosedur perwasitan yang bertentangan dengan peraturan.

16) Jika protes melibatkan peserta dalam kategori yang sedang berlangsung maka pada babak selanjutnya yang melibatkan peserta tersebut harus ditunda hingga keputusan juri banding diambil.

17) Terdapat aturan khusus untuk *video review* oleh WKF, dimana untuk pertandingan di Olimpiade atau pertandingan tingkat benua dan kegiatan resmi wajib memakai *video review*. Apabila hanya 1 area pertandingan yang digunakan maka menggunakan 4 kamera di setiap sudut, tetapi bila lebih dari 1 maka menggunakan 2 kamera. Terdapat beberapa perubahan pada aturan *video review* mulai tahun 2023 yaitu peserta diijinkan untuk meminta *video review* melalui pelatihnya, petugas *video review* hanya berjumlah 1 dan pelatih dapat meminta nilai yang lebih tinggi dari nilai yang diberikan Juri.

l. Pasal 13 (Memulai, Menunda dan Mengakhiri Pertandingan)

Peraturan yang berkaitan dengan memulai, menunda dan mengakhiri pertandingan dijelaskan oleh WKF dalam pasal 13 atau pasal terakhir. Poin yang dijelaskan adalah:

1) Terdapat istilah dan gestur khusus yang digunakan oleh wasit dan juri untuk penyamarataan bahasa dan gerak.

2) Wasit akan berdiri di antara kedua peserta dan Juri akan duduk di kursi yang terletak di pojok area pertandingan. Posisi kedua peserta yang telah berdiri di matras berwarna berbeda di tengah selanjutnya

akan saling memberi hormat. Setelah Wasit meneriakkan *shobu hajime* maka pertandingan dimulai.

- 3) Wasit akan berseru *yame* untuk menghentikan pertandingan dan jika perlu akan memerintahkan peserta untuk kembali ke tempat semula (*moto no ichi*).
- 4) Ketika terjadi suatu teknik yang menghasilkan poin ditunjukkan dengan Juri memberikan sinyal bendera maka Wasit akan kembali ke posisi semula. Wasit akan menganalisis peserta yang diberikan nilai oleh Juri, area sasaran serangan, teknik yang digunakan untuk menghasilkan nilai. Kemudian Wasit akan memberikan nilai sesuai gestur dan melanjutkan pertandingan dengan berseru *tsuzukete hajime..*
- 5) Peserta yang telah unggul delapan angka merupakan peserta yang memenangkan pertandingan. Ketika salah satu peserta telah unggul delapan angka, maka Wasit akan menghentikan pertandingan dengan berucap *yame* dan memerintahkan peserta untuk kembali ke posisi semula. Wasit akan mengangkat tangan sesuai pada sisi peserta yang menang diikuti mengucapkan *AKA* (pita merah) / *AO* (pita biru) *no kachi*. Pertandingan telah selesai pada saat itu juga.
- 6) Peserta yang memiliki nilai yang lebih banyak hingga pertandingan selesai juga merupakan peserta yang memenangkan pertandingan. Ketika waktu habis, maka Wasit akan menghentikan pertandingan dengan berucap *yame* dan memerintahkan peserta untuk kembali ke

posisi semula. Wasit akan mengangkat tangan sesuai pada sisi peserta yang menang diikuti mengucapkan *AKA* (pita merah) / *AO* (pita biru) *no kachi*. Pertandingan telah selesai pada saat itu juga.

- 7) Ketika terjadi nilai yang sama antar dua peserta, namun salah satu peserta mendapatkan *senshu* maka peserta yang memperoleh *senshu* tersebut yang menang.
- 8) Ketika terjadi nilai yang sama antar dua peserta dengan tidak adanya peserta yang mendapatkan *senshu* maka akan pemenang akan dilihat dari peserta yang memperoleh nilai *ippon* tertinggi. Apabila tidak sama sekali ada peserta yang memperoleh nilai *ippon*, maka dapat dilihat dari nilai *waza-ari*.
- 9) Ketika terjadi nilai yang sama antar dua peserta dengan tidak adanya peserta yang mendapatkan *senshu* dan perolehan tingkat nilai sama maka keputusan pemenang akan dilakukan dengan cara *hantei*.
- 10) Situasi yang menyebabkan Wasit berseru *yame* untuk menghentikan pertandingan sementara adalah:
 - a) Ketika salah satu atau kedua peserta berada di area luar pertandingan.
 - b) Wasit memerintahkan peserta untuk merapikan perlengkapan.
 - c) Peserta melakukan pelanggaran.
 - d) Ketika salah satu atau kedua peserta cidera sehingga tidak dapat melanjutkan pertandingan. Dokter kejuaraan dapat memberikan saran terkait dengan kondisi peserta sehingga

Wasit dapat membuat keputusan apakah pertandingan dapat dilanjutkan.

- e) Peserta melakukan teknik menangkap lawan tanpa melanjutkan teknik yang efektif atau tanpa melanjutkan teknik bantingan sesegera mungkin.
- f) Ketika salah satu atau kedua peserta terjatuh atau terlempar dan tidak ada peserta yang inisiatif melakukan teknik yang menghasilkan nilai.
- g) Ketika kedua peserta saling memiting atau menangkap tangkap tanpa dilanjutkan teknik melempar atau membanting atau teknik yang menghasilkan nilai sesegera mungkin.
- h) Ketika kedua peserta saling menempelkan dada sambil berdiri tanpa dilanjutkan teknik membanting atau melempar sesegera mungkin.
- i) Ketika kedua peserta terjatuh karena saling menjatuhkan atau melemparkan dan saling bergumul.
- j) Ketika dua Juri atau lebih memberikan nilai atau *jogai* bagi peserta yang sama.
- k) Ketika Wasit menilai adanya nilai atau pelanggaran atau situsasi yang mengharuskan pertandingan harus dihentikan dengan alasan keamanan.
- l) Apabila terdapat permintaan dari Manajer Tatami.

4. Atlet

Pengertian atlet dalam kehidupan masyarakat identik dengan seseorang yang berkaitan dengan olahraga. Menurut KBBI, Atlet adalah seorang olahragawan yang mengikuti suatu perlombaan atau pertandingan kekuatan, ketangkasan dan ketepatan. Seorang atlet berlatih untuk meningkatkan kemampuan teknik, fisik maupun mental. Kompetisi merupakan ajang pembuktian kemampuan yang dimiliki seorang atlet. Tentu dalam mengikuti suatu kompetisi tentu diperlukannya persiapan-persiapan guna menunjang keberhasilan atlet tersebut. Program latihan merupakan sarana untuk mencapai keberhasilan prestasi atlet. Program latihan adalah program yang dibuat secara terencana dengan pola dan sistem tertentu (Purnomo, Gustian & Puspita, 2019: 30). Namun disamping latihan berupa latihan teknik dan fisik, atlet juga perlu dipahamkan oleh peraturan pertandingan.

Seorang pelatih merupakan titik kunci seorang atlet dalam mencapai sebuah prestasi. Apabila atlet memiliki persiapan yang baik maka akan berpengaruh dalam kepercayaan diri bertanding (Nisa, 2021: 37). Salah satu hal yang meningkatkan kepercayaan diri atlet adalah pemahaman akan peraturan pertandingan. Seorang atlet yang paham akan peraturan pertandingan maka dapat menguasai pertandingan sehingga menguntungkan bagi atlet tersebut (Supriatna, Indrayogi & Sahudi, 2022: 125). Pelatih menjadi poin utama dalam memahami peraturan pertandingan sehingga dapat membantu kesiapan atlet dari sisi *external*.

5. Anak Usia 10 s.d 17 Tahun

Menurut Peraturan Menteri Nomor 25 Tahun 2016, anak yang berusia 10 s.d 17 termasuk dalam kategori remaja. Pada usia 10 s.d 17 tahun, anak berada pada masa pendidikan sekolah dasar hingga pendidikan sekolah menengah. Dalam setiap fase usia terdapat tahap perkembangan yang berbeda-beda. Tahap perkembangan mulai dari perkembangan fisik, emosional, bahasa hingga perkembangan kognitif. Menurut Piaget (dalam Marinda. 2020: 127) perkembangan kognitif terbagi menjadi 4 tahap yaitu tahap sensori (usia 0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasi konkrit (7-12 tahun) dan tahap operasi formal (12 tahun-dewasa).

Karakteristik perkembangan kognitif anak di setiap usia memiliki perbedaan. Penelitian ini berfokus anak yang berada di usia 10 s.d 17 tahun yang memiliki karakteristik kognitif (Ibda, 2015: 34) yaitu:

a. Usia 7 s.d 12 tahun

Pada usia ini memiliki karakteristik:

- 1) Anak sudah menggunakan pemikiran logika namun pada objek fisik yang ada di depan mata. Tanpa objek fisik ini, anak-anak pada tahap operasional konkrit masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas logika. Penggunaan lambing masih sangat penting dalam tahap ini.
- 2) Telah hilangnya kecenderungan terhadap animism dan articialisme.
- 3) Tingkat egois pada diri sendiri berkurang.
- 4) Kemampuan untuk melakukan tugas konservasi menjadi lebih baik.

5) Mampu memahami bahasa lisan (Marinda, 2020: 127).

b. Usia 12 tahun s.d dewasa

- 1) Telah menggunakan operasi konkrit untuk membentuk ke bentuk yang lebih kompleks.
- 2) Tidak memerlukan kembali pertolongan benda atau peristiwa konkrit untuk mampu berpikir abstrak.
- 3) Sudah mampu memahami argumen dan tidak dibingungkan oleh sisi dari argumen itu sendiri.
- 4) Kemampuan bahasa sudah berkembang yang ditandai dengan dapat mengapresiasi ide ke dalam bahasa (Marinda, 2020: 127).

Salah satu perkembangan yang penting dalam dunia pertandingan adalah perkembangan kognitif. Hal ini berkaitan dengan pemahaman peraturan pertandingan. Perkembangan kognitif adalah perkembangan dalam aspek pikiran, kecerdasan dan bahasa (Sujiono, 2021: 12). Peraturan pertandingan merupakan suatu hal yang harus dipahami secara kompleks. Usia 7 hingga 11 tahun anak mengembangkan kemampuan berpikir secara rasional namun tetap terikat pada objek konkret (Pakpahan & Saragih, 2022: 57-58). Mulai usia 7 tahun, anak sudah mempunyai kemampuan dalam hal belajar membaca, menulis dan berhitung yang akan dikuasai dengan baik mulai usia 10 tahun (Khusni, 2018: 373). Mulai usia 11 tahun hingga dewasa, anak mulai dapat berpikir secara abstrak, logis dan idealis (Marinda, 2020: 126). Pemikiran dan penalaran yang logis tersebut akan membantu dalam memecahkan masalah.

Peraturan pertandingan merupakan suatu hal yang perlu dipahami dengan teliti bagi atlet. Hal ini akan berkaitan dengan kepercayaan diri dalam menghadapi pertandingan. Apabila atlet paham mengenai peraturan pertandingan maka akan meminimalisir kesalahan dari atlet sehingga tidak terganggu dengan hal-hal *external*. Dalam peraturan pertandingan terdapat hal yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan. Dimana penyampaian ini biasanya dilakukan ketika latihan berlangsung. Kemampuan mengingat serta kemampuan penalaran terhadap peraturan akan mulai di pahami oleh atlet dengan usia mulai dari 10 tahun.

Kemampuan kognitif yang dimiliki anak usia mulai dari 10 tahun sudah mampu untuk memahami peraturan pertandingan dikarenakan sudah bekal kemampuan untuk membaca dan memahami peraturan pertandingan. Namun pelatih tetap harus menjelaskan secara detail dan memberikan contoh di setiap peraturan pertandingan tersebut terkhusus pada rentang usia 7 s.d 12 tahun karena pada usai tersebut masih diperlukan objek konkrit atau lambang dalam proses perkembangan kognitif daripada usia 12 tahun hingga dewasa.

6. Profil ASKI Kabupaten Gunungkidul

ASKI adalah salah satu perguruan karate yang berkembang di Indonesia. ASKI atau Akademi Seni Beladiri merupakan pergantian nama dari yang sebelumnya bernama AMURA atau Amura Karate-do. Pergantian nama ini dilakukan untuk menyongsong semangat baru ASKI untuk lebih baik ke depannya. Perubahan nama menjadi akademi ini bertujuan untuk

perguruan lebih mengutamakan pendidikan karate yang berlandaskan janji karate sehingga terbentuk karakter dengan kepribadian yang baik dimanapun *karateka* berada (<https://sports.sindonews.com>)

ASKI telah tersebar di 27 provinsi, salah satunya di Provinsi Yogyakarta. Kabupaten Gunungkidul merupakan salah satu kabupaten yang memiliki penyebaran dari perguruan ASKI ini. Kabupaten Gunungkidul mempunyai 7 perguruan karate yaitu ASKI, INKAI, GOJU ASS, GOJUKAI, LEMKARI, INKADO dan SHIROITE. ASKI memiliki kuantitas lebih banyak dibandingkan dari perguruan lain di Kabupaten Gunungkidul. Sebelum bergabung ke dalam ASKI, perguruan yang diikuti ialah INKAI FKTI. Namun dikarenakan suatu hal berpindah menjadi ASKI Gunungkidul. ASKI Gunungkidul terbentuk pada 01 Desember 2018 yang awalnya bernama AMURA Gunungkidul menjadi ASKI Gunungkidul. Pusat kesekretariatan ASKI Gunungkidul berada di Dusun Kepek II Rt 01 Rw 09, Kepek, Wonosari, Gunungkidul.

Dojo adalah sebutan untuk tempat latihan yang digunakan oleh para *karateka*. Sedangkan *Karateka* merupakan panggilan untuk orang yang mengikuti latihan karate. ASKI Gunungkidul memiliki jumlah *karateka* aktif ujian kurang lebih 350 yang tersebar di kurang lebih 10 *dojo* dari sabuk putih hingga sabuk hitam. Terdapat 8 pelatih *dojo* yang ada di ASKI Kabupaten Gunungkidul beserta tempat *dojo* yang dilatih yaitu sebagai berikut:

- a. Sinpe Wijayanto Gondo Kusumo
Melatih di *Dojo* Bushido Wonosari dan Samurai Semanu
 - b. Sinpe Janu Tri Wahyudi
Melatih di *Dojo* ASA Saptosari
 - c. Sinpe Susanto
Melatih di *Dojo* Beji dan Nglegi Patuk
 - d. Sinpe Paimin
Melatih di *Dojo* SMA 1 Patuk
 - e. Sinpe Triyanto
Melatih di *Dojo* Panggang 2
 - f. Sinpe Kuncoro
Melatih di *Dojo* Panggang
 - g. Sinpe Andreas Eka Putra Bakti
Melatih di *Dojo* Petir Rongkop
 - h. Sinpe Ardianto
Melatih di *Dojo* Sumberwungu
 - i. Sinpe Diajeng Fitri Lestari
Melatih di *Dojo* Putat Patuk
 - j. Sinpe Ambarwati
Melatih di *Dojo* Bukit Bintang
- Selain *dojo*, ASKI Gunungkidul juga memiliki program atlet yang dibina oleh Wijayanto Gondo Kusumo selaku Pelatih Utama ASKI Gunungkidul dan Janu Triwahyudi selaku Bimpres ASKI Gunungkidul.

Wijayanto Gondo Kusumo membina program atlet dari ASKI Gunungkidul di wilayah Wonosari, yaitu program atlet lapis 1, 2 dan 3. Sedangkan pelatih Janu Triwahyudi membina lapis 1 dan 2 di *Dojo ASA* Saptosari.

Tidak semua pelatih *dojo* memiliki program atlet, dikarenakan kemampuan dan sertifikasi yang belum dimiliki oleh semua pelatih *dojo*. Mulai tahun 2023 selepas keputusan ASKI Kab. Gunungkidul tidak mengikuti KEJURNAS ASKI, pelatihan dibagi menjadi dua tempat yaitu di Aula Staiyo Wonosari dan GOR Saptosari. Hal ini dikarenakan alasan jarak tempat tinggal terutama bagi atlet yang tinggal di daerah Saptosari dan Panggang.

Di setiap *dojo* yang memiliki program latihan atlet memiliki jadwal yang berbeda-beda. Untuk jadwal di Wonosari dilakukan setiap hari Selasa malam dan Sabtu pagi untuk lapis 1 dan hari Kamis malam dan Minggu malam untuk lapis 2 dan 3. Sedangkan di Saptosari dilakukan setiap hari Selasa sore dan Sabtu pagi untuk semua kelompok yaitu kelompok 1 dan 2.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Puji Dwi Utami, Ramadi dan Ardiah Juita tahun 2013 dengan judul “Tinjauan Kemampuan Wasit tentang Peraturan Pertandingan Karate di Kota Pekanbaru”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Objek penelitian ini adalah wasit karate di Kota Pekanbaru yang berjumlah 9 orang. Peraturan terdiri dari peraturan administrative, peraturan pertandingan kata dan peraturan pertandingan kumite. Dari penelitian

tersebut mendapatkan hasil bahwa tingkat pemahaman wasit di Kota Pekanbaru dalam kategori cukup atau sebesar 76,72 %.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Totok Iswanto dan Achmad Rizanul Wahyudi pada tahun 2018 dengan judul “Tingkat Pemahaman Atlet terhadap Peraturan Pertandingan Pencak Silat Kategori Tanding Hasil MUNAS IPSI Tahun 2012” (Studi pada Atlet UKM Pencak Silat Universitas Negeri Surabaya). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dan metode survei. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Objek penelitian ini adalah atlet UKM Pencak Silat Universitas Negeri Surabaya yang berjumlah 28 atlet berkategori tanding. Teknik analisis data menggunakan metode statistik non parametik. Dari penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa tingkat pemahaman atlet UKM Pencak Silat kategori tanding hasil MUNAS IPSI tahun 2012 Universitas Negeri Surabaya dalam kategori cukup atau sebesar 57,28 %.

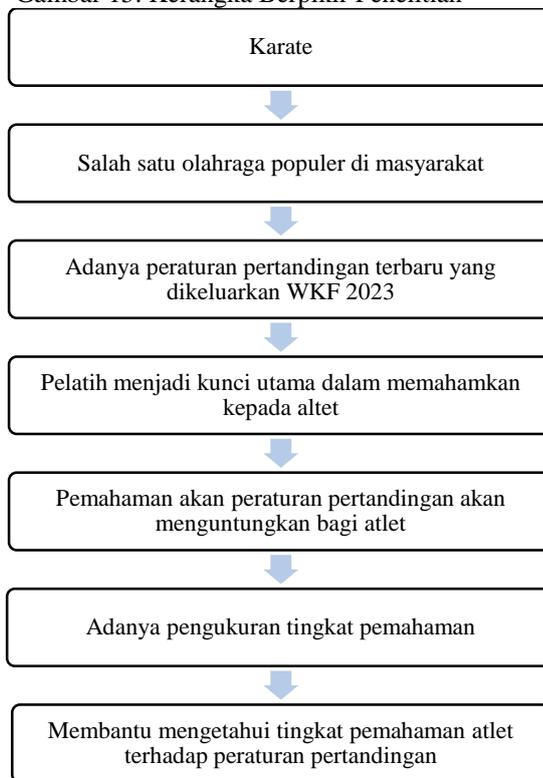
Dalam kedua penelitian diatas, memiliki persamaan yaitu bertujuan untuk meneliti tentang tingkat pemahaman mengenai peraturan pertandingan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian Puji Dwi Utami, Ramadi dan Ardiah Juita menggunakan sampel wasit karate, penelitian Totok Iswanto dan Achmad Rizanul Wahyudi meneliti menggunakan populasi yang berada di UKM dengan usia >19 tahun, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan sampel atlet dalam perguruan ASKI Kabupaten Gunungkidul dengan usia 10 s.d 17 tahun.

C. Kerangka Berpikir

Suatu pertandingan tidak akan berjalan lancar tanpa adanya suatu peraturan. Peraturan dibuat untuk mengatur seluruh pihak yang berkaitan dengan pertandingan tersebut. Salah satu cabang olahraga yang kian diminati masyarakat ialah cabang olahraga beladiri karate. Tentu dalam olahraga karate ini memiliki peraturan pertandingan yang dibuat oleh *World Karate Federation* (WKF). Peraturan pertandingan terutama pada kategori kumite dijelaskan ke dalam 13 pasal. Pada tahun 2023 terdapat beberapa peraturan baru yang belum banyak diketahui oleh atlet. Pelatih memegang kunci dalam pengajaran mengenai peraturan pertandingan ini. Pemahaman peraturan seorang atlet akan memberikan keuntungan bagi atlet dan pelatih itu sendiri sehingga pemahaman akan peraturan pertandingan perlu diajarkan pada atlet terutama pada atlet pemula.

Berdasarkan landasan tersebut peneliti mempunyai gagasan untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet terhadap peraturan pertandingan pada atlet karate ASKI Kabupaten Gunungkidul kategori *kumite*. Diharapkan melalui penelitian ini dapat membantu pelatih dalam menganalisis peraturan pertandingan yang masih perlu diajarkan lebih dalam ke atlet. Selain itu, diharapkan dapat membantu atlet dalam meningkatkan pemahaman peraturan pertandingan.

Gambar 15. Kerangka Berpikir Penelitian



D. Pertanyaan Peneliti

Bagaimana tingkat pemahaman atlet karate ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan karate terbaru kategori *kumite*?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk menggambarkan data yang diperoleh sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan umum (Sugiyono, 2014:147). Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan pilihan jawaban “benar-salah”. Hasil dari analisis akan dijabarkan dalam bentuk persentase. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai seberapa besar tingkat pemahaman atlet karate kategori *kumite* di ASKI Kabupaten Gunungkidul.

B. Definisi Operasional Variabel

Sebuah penelitian memerlukan variabel untuk menjadi intisari yang diteliti. Variabel merupakan karakteristik atau sifat dari suatu objek agar peneliti dapat tetap konsisten pada tujuan dan focus penelitian (Hardani, Andriani, Ustiawaty, Utami, Istiqomah, Fardani, Sukmana & Aulia, 2020: 321). Menurut Sugiyono (2013: 38), variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Variabel dalam penelitian ini adalah pemahaman atlet karate junior kategori *kumite* di ASKI Kabupaten Gunungkidul tentang peraturan pertandingan karate. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah kemampuan atlet karate junior di ASKI Kabupaten Gunungkidul dalam

memahami peraturan pertandingan karate, dengan menggunakan angket berupa pertanyaan benar-salah.

C. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di perguruan karate dengan jumlah kuantitas terbanyak di Kabupaten Gunungkidul yaitu di Akademi Seni Beladiri Karate-do Indonesia (ASKI). Tempat penelitian ini dipilih dikarenakan ASKI merupakan perguruan karate dengan kualitas terbaik di Kabupaten Gunungkidul dibuktikan dengan banyaknya atlet yang mewakili daerah dalam ajang kejuaraan baik provinsi maupun nasional. Pada tahun 2023 ini, ASKI Gunungkidul telah mewakilkan atletnya dalam *event* OOSN. Pada jenjang sekolah dasar atlet ASKI Kabupaten Gunungkidul mewakili dalam tingkat provinsi dan pada jenjang SMK atlet ASKI Kabupaten Gunungkidul mewakili dalam tingkat nasional.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek maupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu dimana sudah ditetapkan oleh peneliti yang bertujuan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 80). Tujuan dari adanya populasi adalah dapat menentukan besar sampel yang diambil dari populasi (Syahza, 2021: 361). Menurut data dari ASKI Kabupaten Gunungkidul, hingga Bulan Mei 2023 ASKI Kabupaten Gunungkidul memiliki kurang lebih 425 anggota aktif dari sabuk putih hingga hitam. Dari jumlah tersebut, kurang lebih 110

karateka telah terjun dalam dunia pertandingan atau sudah menjadi atlet. Jumlah 110 tersebut terdiri dari 45 atlet dari wilayah Saptosari sedangkan sisanya atlet Wonosari sebanyak 65. Jumlah atlet tersebut gabungan dari atlet kategori *kata* maupun kategori *kumite*. Populasi dalam penelitian ini adalah atlet karate junior kategori *kumite* ASKI Kabupaten Gunungkidul.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013: 81), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampling (Syahza, 2021: 362). Sampel yang digunakan adalah atlet karate junior kategori *kumite* yang tergabung program latihan jangka panjang ASKI Kabupaten Gunungkidul. Sampel yang digunakan menggunakan teknik *purposive sampling* atau sampel dengan kriteria tertentu (Sugiyono, 2013: 85). Pemilihan menggunakan teknik *purposive sampling* bertujuan untuk mengamati kondisi *karateka* yang bergabung dalam dunia atlet. Kriteria yang digunakan dalam pemilihan sampel adalah

- a. Berusia 10 s.d 17 tahun
- b. Sabuk hijau s.d hitam
- c. Atlet aktif kategori *kumite*
- d. Telah mengikuti pertandingan minimal 5x atau telah terjun di dunia atlet selama kurang lebih 2 tahun.

Dari total keseluruhan atlet yang berjumlah 110, digunakan 22 atlet untuk uji sampel dan 36 atlet untuk sampel utama. Pemilihan sampel dilakukan di

2 tempat yang memiliki program latihan atlet resmi yang ada di ASKI Kabupaten Gunungkidul yaitu di Wonosari dan Saptosari.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode survei berupa kuesioner pertanyaan dengan butir jawaban benar dan salah. Jawaban yang benar akan diberikan nilai 1 sedangkan jawaban salah akan diberikan nilai 0. Kuesioner akan disediakan di *googleform* yang kemudian link akan dibagikan melalui grup *whatsapp*. Kuesioner akan diberikan kepada pelatih dan selanjutnya akan diteruskan atau dikirimkan oleh pelatih. Atlet akan mengisi kuesioner secara *online* atau daring dengan jangka waktu maksimal mengisi 3 hari setelah pemberian link.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data guna menjadi pedoman penelitian (Sugiyono, 2013: 17). Suatu instrumen dikatakan layak digunakan dalam proses pengumpulan data apabila dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner dengan jawaban berupa benar dan salah. Kalimat dalam kuesioner menggunakan kalimat negatif dan positif. Kisi-kisi instrumen yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Faktor	Sub Faktor	Butir Soal	B/S	P/N	Jumlah Soal
Tingkat pemahaman atlet karate kategori kumite calon tim KEJURNAS ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan ankarate	Pasal 1: Area Pertandingan Kumite	1. Ukuran lapangan pertandingan	1	B	P	1
	Pasal 2: Pakaian Resmi	1. Ketentuan dalam perlengkapan	2	S	P	4
			3	S	P	
		4	B	P		
	2. Waktu untuk mengganti perlengkapan	5	S	N		
	Pasal 3: Pengaturan Pertandingan Kumite	1. Ketentuan berat badan peserta	6	B	P	2
		2. Ketentuan pemanggilan nama	7	S	N	
	Pasal 4: Panel Wasit Juri	1. Jumlah wasit/juri dalam pertandingan	8	B	P	1
	Pasal 5: Lama Waktu Pertandingan	1. Lama waktu dalam pertandingan	9	S	P	1
	Pasal 6: Penilaian	1. Tingkat penilaian teknik	10	B	P	8
			11	B	P	
			12	B	P	
			13	B	P	
			14	S	P	
			15	S	P	
	Pasal 7: Kriteria Keputusan	1. Keputusan <i>senzhu</i>	18	S	N	4
			19	B	P	
			20	S	P	
	Pasal 8: Perilaku yang Dilarang	1. Hal yang tidak boleh dilakukan	21	B	P	16
			22	B	N	
23			B	N		
24			S	N		
25			B	N		
26			S	P		
27			S	P		
28			S	N		
29			B	N		
30			S	P		
31			S	P		
32			B	P		
Pasal 9: Peringatan dan Hukuman	1. Peringatan dan hukuman untuk pelanggaran	33	B	P	3	
		34	S	P		
		35	B	P		
Jumlah Pertanyaan			40			40

F. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen

Sebelum dilakukan uji validitas, instrumen terlebih dahulu dikonsultasikan dengan ahli yaitu dengan dosen ahli. Konsultasi ini bertujuan memperoleh saran atau masukan untuk perbaikan instrumen yang sesuai dengan kondisi atlet di lapangan. Setelah mendapatkan instrumen yang telah dikonsultasikan dan diperbaiki, langkah selanjutnya adalah uji coba instrumen. Uji coba instrumen

ini berguna untuk mengukur uji validitas dan reliabilitas instrumen angket penelitian sebelum digunakan untuk sampel utama dalam penelitian. Uji coba instrumen dilakukan di *Dojo* ASA ASKI Kabupaten Gunungkidul dengan jumlah 22 atlet.

1. Uji Validitas

Instrumen yang baik adalah instrumen yang dapat dipercaya dan dapat digunakan untuk mengukur yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013: 121). Pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product momen* yaitu mengkorelasi skor total yang dihasilkan oleh tiap responden dengan skor tiap item, rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi variabel x dan y

$\sum x$: jumlah skor variabel x

$\sum y$: jumlah skor variabel y

$\sum xy$: jumlah skor variabel x dan y

$\sum x^2$: jumlah skor x yang dikuadratkan

$\sum y^2$: jumlah skor y yang dikuadratkan

n : jumlah sampel

Instrumen dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak sah atau tidak valid. Uji validitas menggunakan bantuan SPSS 23 dan *Microsoft Excel*. Dari 40 pertanyaan

terdapat 5 pertanyaan yang tidak valid atau dibawah r_{tabel} yaitu 0.423. Untuk hasil validitas dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila menghasilkan nilai yang sama meski dilakukan pengukuran berulang kali (Hardani, Andriani, Ustiawaty, Utami, Istiqomah, Fardani, Sukmana & Aulia, 2020: 393). Uji reliabilitas angket yang memiliki jawaban pertanyaan benar dan salah dengan nilai 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah menggunakan teknik *Cornbach Alpha* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_i : nilai reliabilitas

n : jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$: jumlah skor varian tiap butir

σ_t^2 : variansi total

Setelah uji validitas, instrumen dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas menghasilkan nilai $> 0,6$. Berdasarkan uji reliabilitas diperoleh nilai lebih besar dari 0,6 yaitu sebesar 0.753. Hasil lengkap reliabilitas dapat dilihat pada lampiran.

G. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan guna mengetahui apakah data berdistribusi normal atau berada dalam sebaran yang normal (Nuryadi, Astuti,

T.D., Utami, E.S. & Budiantara, M, 2017: 79). Suatu data dikatakan bersistribusi normal apabila nilai signifikansi 0.05 maka berdistribusi tidak normal, dan apabila nilai signifikansi >0.05 maka berdistribusi normal (Nuryadi, Astuti, T.D., Utami, E.S. & Budiantara, M, 2017: 87). Penelitian ini menggunakan sampel berjumlah 36 atlet, yang dapat dikatakan kurang dari 50. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah Shapiro-Wilk. Hal ini dikarenakan uji normalitas Shapiro-Wilk sesuai dengan sampel dengan jumlah 7 s.d 50. (Setianingsih & Nelmiawati, 2020: 2). Uji dibantu menggunakan SPSS 24 yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0.756, yang dapat diartikan bahwa data memiliki distribusi normal dikarenakan nilai signifikansi >0.05. Untuk hasil uji normalitas secara lengkap dapat dilihat di lampiran.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan dianalisa menggunakan persentase yang memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet karate junior kategori *kumite* ASKI Kabupaten Gunungkidul. Teknik stasistik dekriptif bertujuan untuk memberikan gambaran objek yang diteliti tanpa menarik kesimpulan secara umum yang berbentuk dalam tabel, diagram, penentuan mean, modus, median, rentang dan simpangan baku (Nuryadi, 2017: 2). Penghitungan persentase menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P : Angka Persentase

f : Total poin atlet

N : Total nilai keseluruhan

Interval dalam setiap faktor atau pasal berbeda dikarenakan setiap memiliki jumlah butir pertanyaan yang berbeda. Penentuan interval di masing-masing faktor menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Total poin}}{\text{Poin butir max}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Persentase Interval

Setelah didapatkan hasil persentase, kemudian dilakukan pengkategorian tingkat pemahaman menggunakan teknik deskriptif menggunakan acuan yang disusun dengan 5 kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah (Ali, 2009: 43).

Tabel 2. Kategori Tingkat Pemahaman

NO.	INTERVAL	KATEGORI
1.	81 s.d 100%	Sangat Tinggi
2.	61 s.d 80%	Tinggi
3.	41 s.d 60%	Sedang
4.	21 s.d 40%	Rendah
5.	1 s.d 20%	Sangat Rendah

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

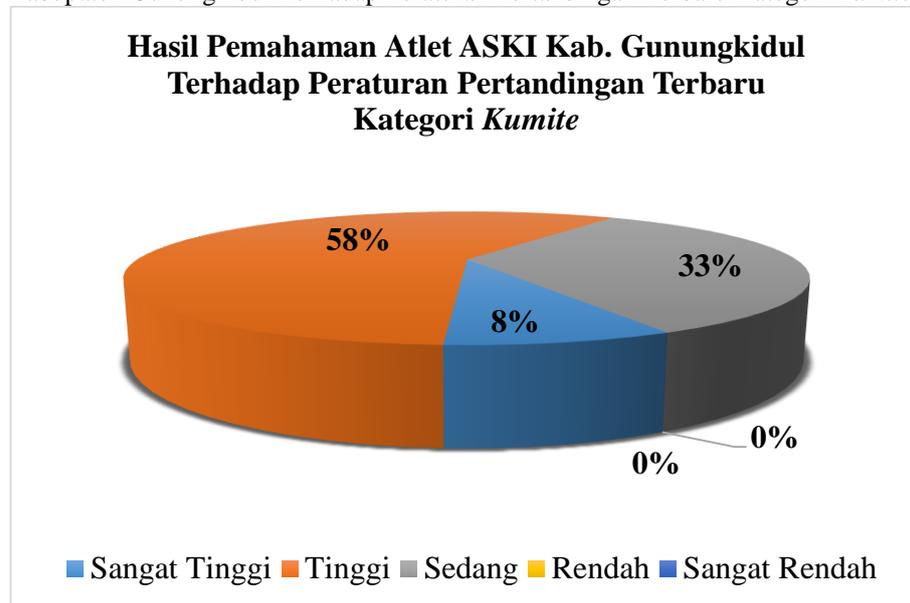
Hasil penelitian mengenai Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Kategori Kumite terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru didapatkan dari angket yang terdiri 35 pertanyaan dengan opsi jawaban benar dan salah dan dihitung dengan skor 1-0. Sampel mengisi pertanyaan di platform *googleform* dengan pertanyaan disebarakan melalui grup *Whatsapp*. Pertanyaan terbagi menjadi 8 faktor yaitu, area pertandingan, pakaian dan perlengkapan resmi, pengaturan pertandingan, waktu pertandingan, penilaian, kriteria keputusan, perilaku yang dilarang dan peringatan dan hukuman.

Setelah jawaban terkumpul, kemudian dilakukan olah data dengan bantuan Microsoft Excel dan SPSS 23. Hasil data yang diperoleh selanjutnya dikategorikan menjadi 5 bagian yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Dari pengolahan data jawaban, tingkat pemahaman atlet diperoleh hasil total nilai= 849, standar deviasi= 3.74, rerata= 23.6, median= 23, modus= 23, skor minimum= 16 dan skor maksimum= 32. Hasil penelitian tingkat pemahaman atlet karate junior ASKI Kab. Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan karate terbaru kategori kumite berdasarkan kategori dapat dilihat melalui tabel dan diagram gambar dibawah ini:

Tabel 3. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81 s.d 100%	Sangat Tinggi	3	8%
2	61 s.d 80%	Tinggi	21	58%
3	41 s.d 60%	Sedang	12	33%
4	21 s.d 40%	Rendah	0	0%
5	1 s.d 20%	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			36	100%

Gambar 16. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite



Berdasarkan tabel dan diagram diatas dapat diketahui bahwa tingkat pemahaman atlet junior terhadap peraturan pertandingan terbaru kategori kumite di ASKI Kabupaten Gunungkidul sebanyak 3 atlet atau sebesar 8% masuk dalam kategori “sangat tinggi”, sebanyak 21 atlet atau sebesar 58% masuk dalam kategori “tinggi”, sebanyak 12 atlet atau sebesar 33% masuk dalam kategori “sedang” dan sebanyak 0 atlet atau sebesar 0% masuk dalam kategori “rendah” dan “sangat rendah”. Dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman atlet karate junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap

peraturan pertandingan kategori kumite terbaru dapat dinyatakan baik karena masuk dalam kategori tinggi. Hasil penelitian apabila dibagi disetiap kategori atau pasal dapat dilihat sebagai berikut:

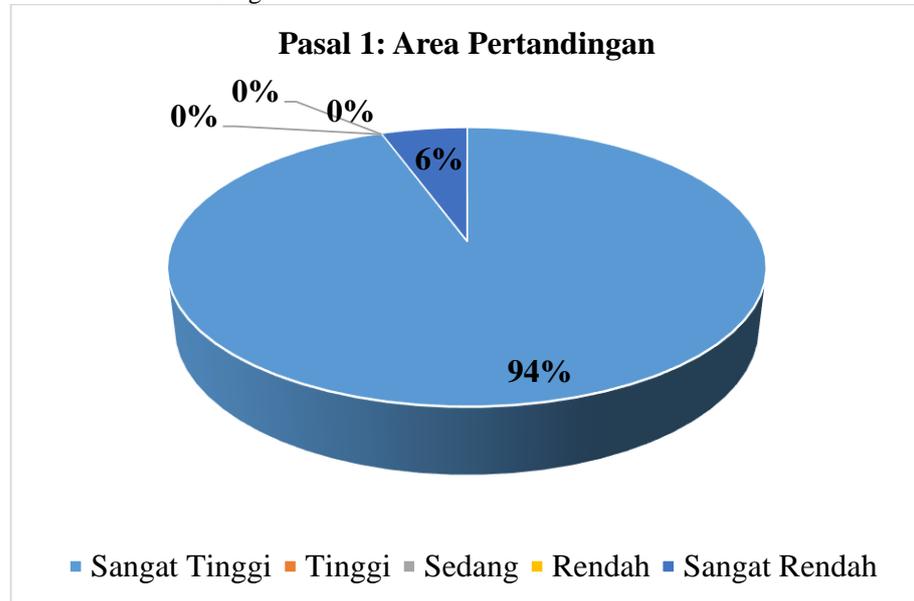
1. Pasal 1: Area Pertandingan

Hasil tingkat pemahaman atlet karate junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru kategori *kumite* berdasarkan kategori atau pasal 1 tentang area pertandingan dengan pertanyaan yang berjumlah 1 butir didapatkan rerata= 0.9, standar deviasi= 0.23, median= 1, modus= 1, skor terendah= 0 dan skor tertinggi= 1. Pengkategorian tingkat pemahaman atlet karate junior kategori *kumite* di ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru dapat dilihat melalui tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 4. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori *Kumite* Faktor Area Pertandingan

PASAL 1				
No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 s.d 100 %	Sangat Tinggi	34	94%
2	61 s.d 80 %	Tinggi	0	0%
3	41 s.d 60 %	Sedang	0	0%
4	21 s.d 40 %	Rendah	0	0%
5	1 s.d 20 %	Sangat Rendah	2	6%
TOTAL			36	100%

Gambar 17. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori *Kumite* Faktor Area Pertandingan



Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan karate terbaru kategori *kumite* dalam aspek area pertandingan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan penghitungan dari total nilai yang didapatkan. Total nilai dalam pasal 1 berjumlah 34 poin dari nilai maksimal 36 poin. Dengan demikian didapatkan perhitungan nilai $34:36 \times 100\% = 94.4\%$ atau masuk dalam kategori **sangat tinggi**.

2. Pasal 2: Pakaian dan Perlengkapan Resmi

Hasil tingkat pemahaman atlet karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru kategori *kumite* berdasarkan kategori atau pasal 2 tentang pakaian dan perlengkapan resmi dengan pertanyaan yang berjumlah 4 butir didapatkan rerata = 2.2, standar

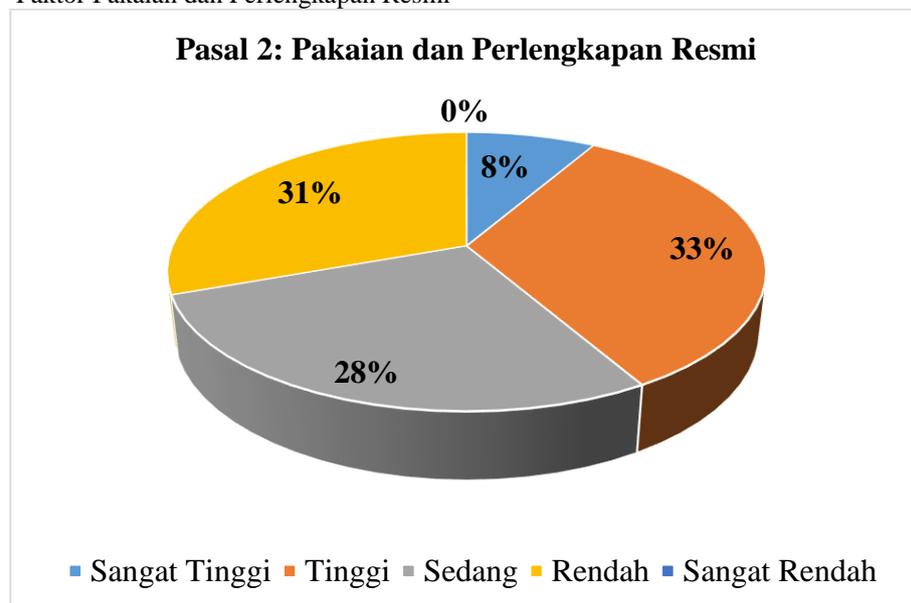
deviasi = 0.97, median= 2, modus= 3, skor terendah= 1 dan skor tertinggi=

4. Pengkategorian tingkat pemahaman atlet karate junior kategori *kumite* di ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru dapat dilihat melalui tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 5. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori *Kumite* Faktor Pakaian dan Perlengkapan Resmi

PASAL 2				
No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 s.d 100 %	Sangat Tinggi	3	8%
2	61 s.d 80 %	Tinggi	12	33%
3	41 s.d 60 %	Sedang	10	28%
4	21 s.d 40 %	Rendah	11	31%
5	1 s.d 20 %	Sangat Rendah	0	0%
TOTAL			36	100%

Gambar 18. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori *Kumite* Faktor Pakaian dan Perlengkapan Resmi



Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap

peraturan pertandingan karate terbaru kategori *kumite* dalam aspek pakaian dan perlengkapan resmi termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut dibuktikan dengan penghitungan dari total nilai yang didapatkan. Total nilai dalam pasal 2 berjumlah 79 poin dari nilai maksimal 144 poin. Dengan demikian didapatkan perhitungan nilai $79:144 \times 100\% = 54.9\%$ atau masuk dalam kategori **sedang**.

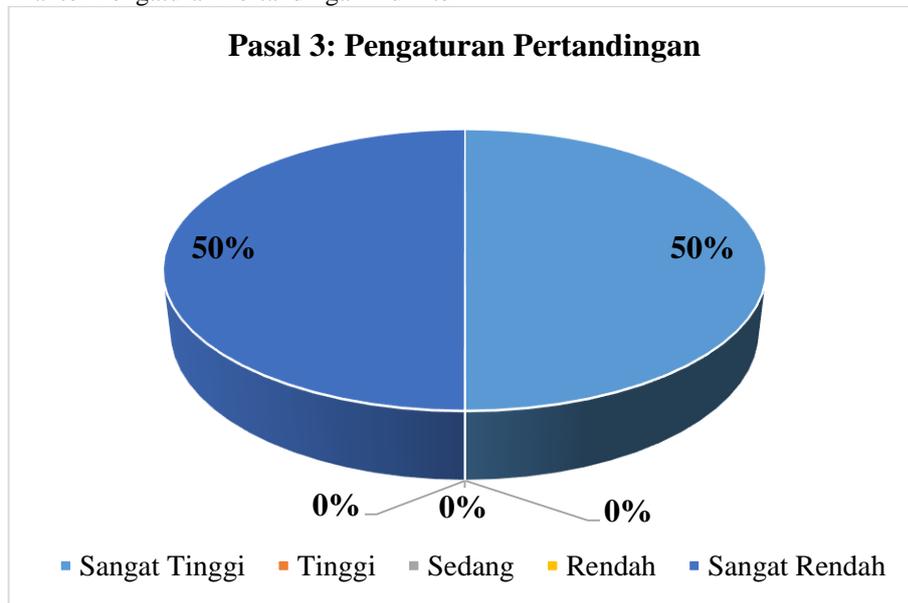
3. Pasal 3: Pengaturan Pertandingan Kumite

Hasil tingkat pemahaman atlet karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru kategori *kumite* berdasarkan kategori atau pasal 3 tentang pengaturan pertandingan kumite dengan pertanyaan yang berjumlah 1 butir didapatkan rerata = 0.5, standar deviasi= 0.50, median= 0.5, modus= 0.5, skor terendah= 0 dan skor tertinggi= 1. Pengkategorian tingkat pemahaman atlet karate junior kategori *kumite* di ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru dapat dilihat melalui tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 6. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori *Kumite* Faktor Pengaturan Pertandingan *Kumite*

PASAL 3				
No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 s.d 100 %	Sangat Tinggi	18	50%
2	61 s.d 80 %	Tinggi	0	0%
3	41 s.d 60 %	Sedang	0	0%
4	21 s.d 40 %	Rendah	0	0%
5	1 s.d 20 %	Sangat Rendah	18	50%
TOTAL			36	100%

Gambar 19. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori *Kumite* Faktor Pengaturan Pertandingan Kumite



Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan karate terbaru kategori *kumite* dalam aspek pengaturan pertandingan kumite termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut dibuktikan dengan penghitungan dari total nilai yang didapatkan. Total nilai dalam pasal 3 berjumlah 18 poin dari nilai maksimal 36 poin. Dengan demikian didapatkan perhitungan nilai $18:36 \times 100\% = 50\%$ atau masuk dalam kategori **sedang**.

4. Pasal 5: Lama Waktu Pertandingan

Hasil tingkat pemahaman atlet karate junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru kategori *kumite* berdasarkan kategori atau pasal 5 tentang lama waktu pertandingan dengan pertanyaan yang berjumlah 1 butir didapatkan rerata= 0.6, standar deviasi=

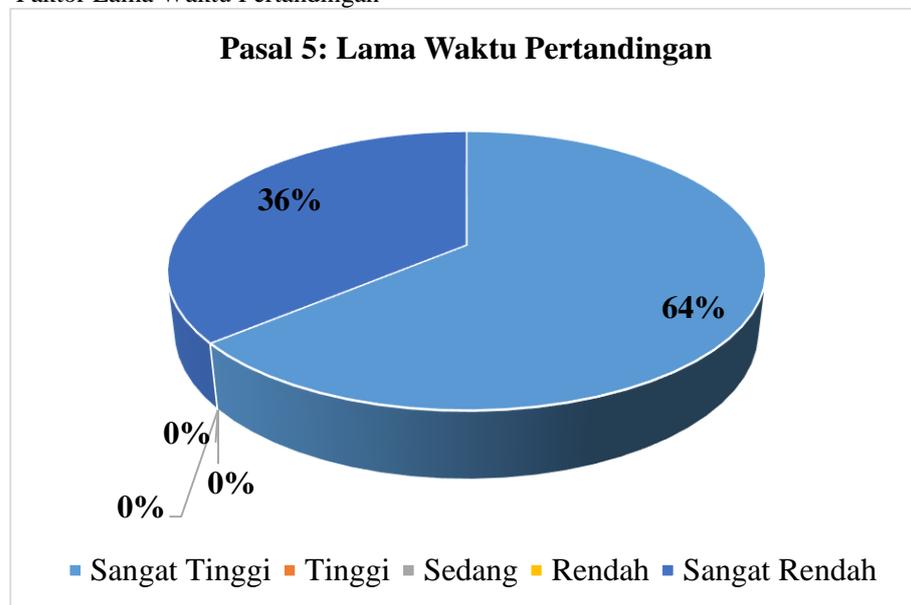
0.48, median= 1, modus= 1, skor terendah= 0 dan skor tertinggi= 1.

Pengkategorian tingkat pemahaman atlet karate junior kategori *kumite* di ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru dapat dilihat melalui tabel dan diagram di bawah ini

Tabel 7. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori *Kumite* Faktor Lama Waktu Pertandingan

PASAL 5				
No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 s.d 100 %	Sangat Tinggi	23	64%
2	61 s.d 80 %	Tinggi	0	0%
3	41 s.d 60 %	Sedang	0	0%
4	21 s.d 40 %	Rendah	0	0%
5	1 s.d 20 %	Sangat Rendah	13	36%
TOTAL			36	100%

Gambar 20. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori *Kumite* Faktor Lama Waktu Pertandingan



Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet karate junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap

peraturan pertandingan karate terbaru kategori *kumite* dalam aspek lama waktu pertandingan termasuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan penghitungan dari total nilai yang didapatkan. Total nilai dalam pasal 5 berjumlah 23 poin dari nilai maksimal 36 poin. Dengan demikian didapatkan perhitungan nilai $23:36 \times 100\% = 63.9\%$ atau masuk dalam kategori **tinggi**.

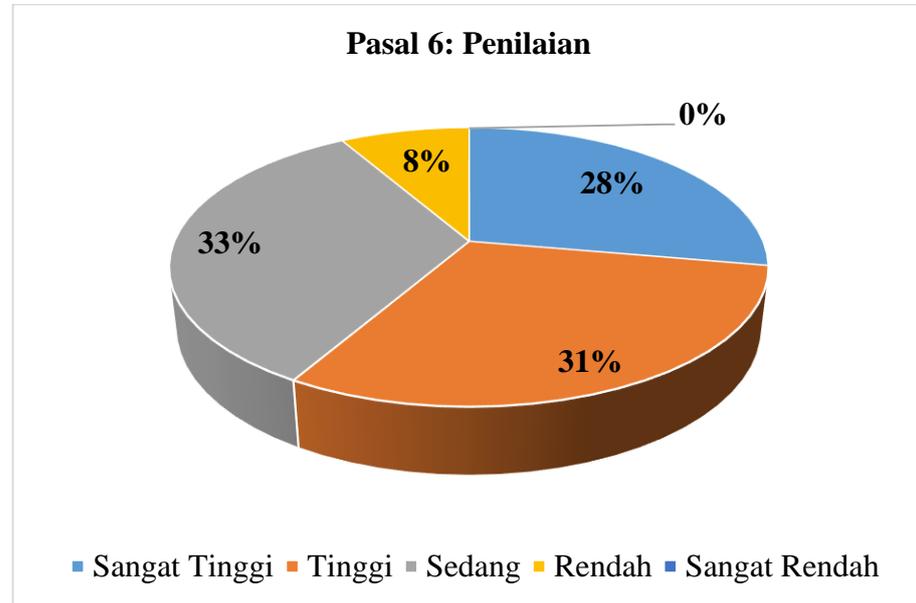
5. Pasal 6: Penilaian

Hasil tingkat pemahaman atlet karate junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru kategori *kumite* berdasarkan kategori atau pasal 6 tentang penilaian dengan pertanyaan yang berjumlah 6 butir didapatkan rerata= 3.8, standar deviasi= 0.95, median= 4, modus= 3, skor terendah= 2 dan skor tertinggi= 5. Pengkategorian tingkat pemahaman atlet karate junior kategori *kumite* di ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru dapat dilihat melalui tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 8. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori *Kumite* Faktor Penilaian

PASAL 6				
No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 s.d 100 %	Sangat Tinggi	10	28%
2	61 s.d 80 %	Tinggi	11	31%
3	41 s.d 60 %	Sedang	12	33%
4	21 s.d 40 %	Rendah	3	8%
5	1 s.d 20 %	Sangat Rendah	0	0%
TOTAL			36	100%

Gambar 21. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori *Kumite* Faktor Penilaian



Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet karate junior ASKI Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan karate terbaru kategori *kumite* dalam aspek penilaian termasuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan penghitungan dari total nilai yang didapatkan. Total nilai dalam pasal 6 berjumlah 136 poin dari nilai maksimal 216 poin. Dengan demikian didapatkan perhitungan nilai $136:216 \times 100\% = 63\%$ atau masuk dalam kategori **tinggi**.

6. Pasal 7: Kriteria Keputusan

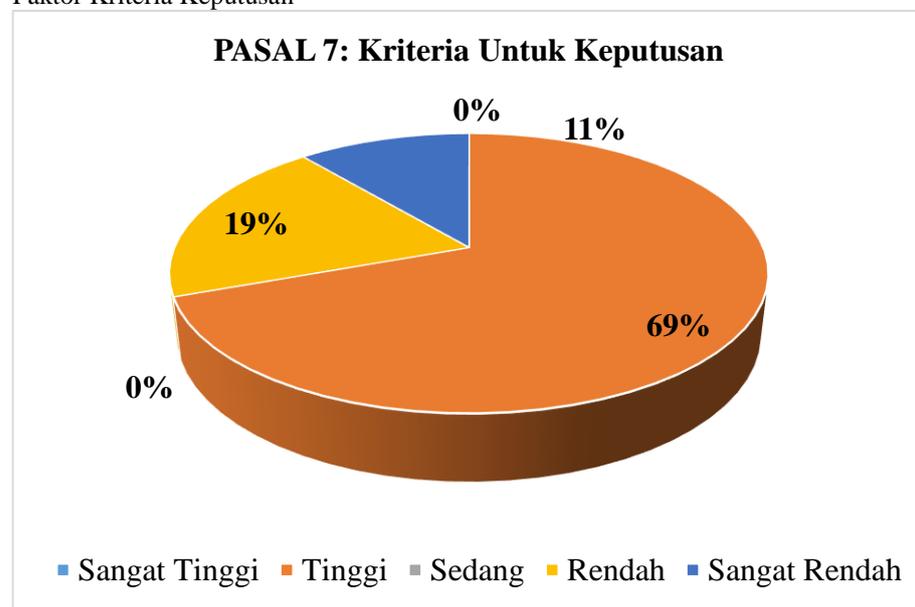
Hasil tingkat pemahaman atlet karate junior ASKI Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru kategori *kumite* berdasarkan kategori atau pasal 7 tentang kriteria keputusan dengan pertanyaan yang berjumlah 3 butir didapatkan rerata = 1.6, standar deviasi= 0.68, median=

2, modus= 2, skor terendah= 0 dan skor tertinggi= 2. Pengkategorian tingkat pemahaman atlet karate junior kategori *kumite* di ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru dapat dilihat melalui tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 9. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori *Kumite* Faktor Kriteria Keputusan

PASAL 7				
No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 s.d 100 %	Sangat Tinggi	0	0%
2	61 s.d 80 %	Tinggi	25	69%
3	41 s.d 60 %	Sedang	0	0%
4	21 s.d 40 %	Rendah	7	19%
5	1 s.d 20 %	Sangat Rendah	4	11%
TOTAL			36	100%

Gambar 22. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori *Kumite* Faktor Kriteria Keputusan



Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet karate junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan karate terbaru kategori *kumite* dalam aspek kriteria

untuk keputusan termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut dibuktikan dengan penghitungan dari total nilai yang didapatkan. Total nilai dalam pasal 7 berjumlah 57 poin dari nilai maksimal 108 poin. Dengan demikian didapatkan perhitungan nilai $57:108 \times 100\% = 52.8\%$ atau masuk dalam kategori **sedang**.

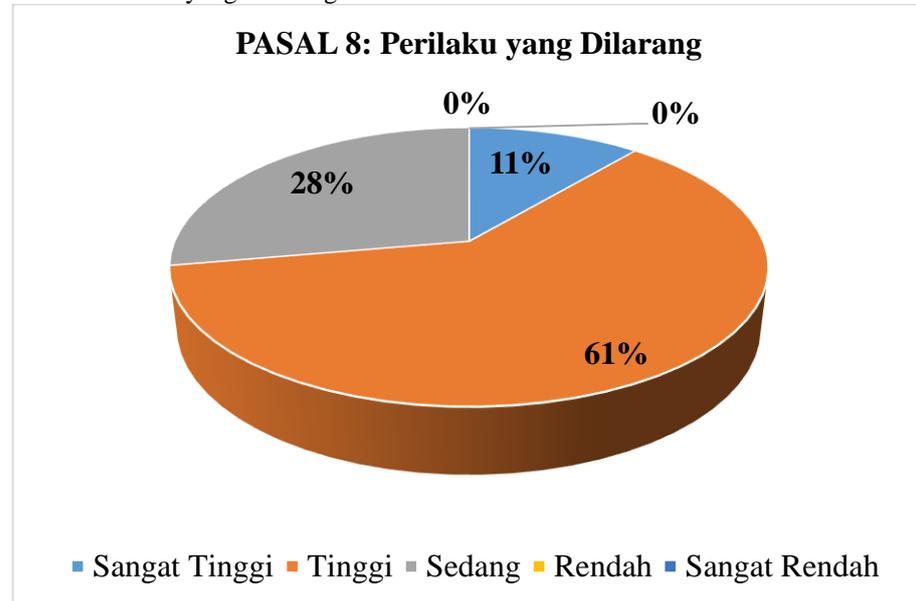
7. Pasal 8: Perilaku yang Dilarang

Hasil tingkat pemahaman atlet karate junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru kategori *kumite* berdasarkan kategori atau pasal 8 tentang perilaku yang dilarang dengan pertanyaan yang berjumlah 16 butir didapatkan rerata= 10.7, standar deviasi= 1.81, median= 11, modus= 12, skor terendah= 7, skor tertinggi= 14. Pengkategorian tingkat pemahaman atlet karate junior kategori *kumite* di ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru dapat dilihat melalui tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 10. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite Faktor Perilaku yang Dilarang

PASAL 8				
No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 s.d 100 %	Sangat Tinggi	4	11%
2	61 s.d 80 %	Tinggi	22	61%
3	41 s.d 60 %	Sedang	10	28%
4	21 s.d 40 %	Rendah	0	0%
5	1 s.d 20 %	Sangat Rendah	0	0%
TOTAL			36	100%

Gambar 23. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori *Kumite* Faktor Perilaku yang Dilarang



Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet karate junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan karate terbaru kategori *kumite* dalam aspek perilaku yang dilarang termasuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan penghitungan dari total nilai yang didapatkan. Total nilai dalam pasal 8 berjumlah 384 poin dari nilai maksimal 576 poin. Dengan demikian didapatkan perhitungan nilai $384:576 \times 100\% = 66.7\%$ atau masuk dalam kategori **tinggi**.

8. Pasal 9: Peringatan dan Hukuman

Hasil tingkat pemahaman atlet karate junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru kategori *kumite* berdasarkan kategori atau pasal 9 tentang peringatan dan hukuman dengan pertanyaan yang berjumlah 3 butir didapatkan rerata= 1.8, standar deviasi=

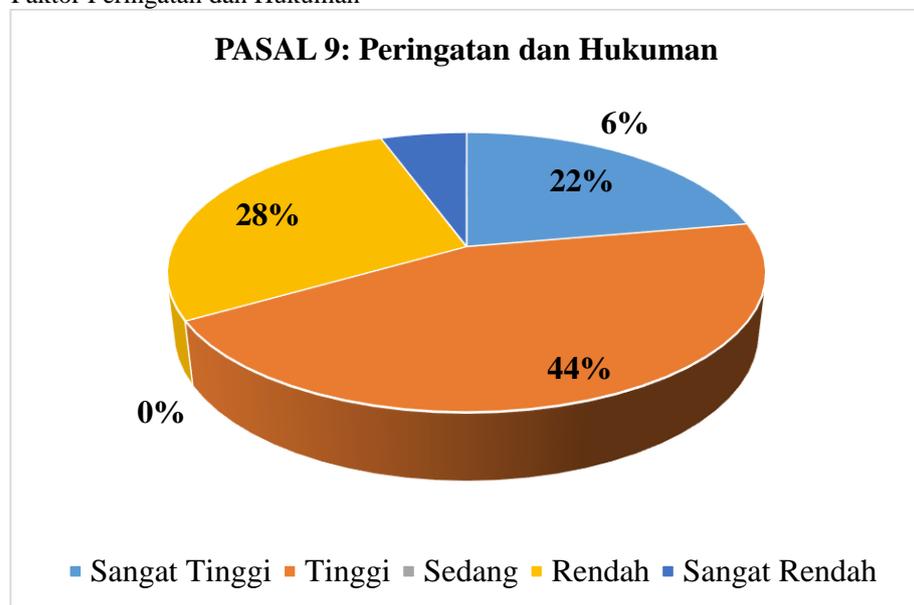
0.83, median= 2, modus= 2, skor terendah= 0 dan skor tertinggi= 3.

Pengkategorian tingkat pemahaman atlet karate junior kategori *kumite* di ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru dapat dilihat melalui tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 11. Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori *Kumite* Faktor Peringatan dan Hukuman

PASAL 9				
No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 s.d 100 %	Sangat Tinggi	8	22%
2	61 s.d 80 %	Tinggi	16	44%
3	41 s.d 60 %	Sedang	0	0%
4	21 s.d 40 %	Rendah	10	28%
5	1 s.d 20 %	Sangat Rendah	2	6%
TOTAL			36	100%

Gambar 24. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Atlet Karate Junior ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori *Kumite* Faktor Peringatan dan Hukuman



Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet karate junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap

peraturan pertandingan karate terbaru kategori *kumite* dalam aspek perilaku yang dilarang termasuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan penghitungan dari total nilai yang didapatkan. Total nilai dalam pasal 9 berjumlah 66 poin dari nilai maksimal 108 poin. Dengan demikian didapatkan perhitungan nilai $66:108 \times 100\% = 61.1\%$ atau masuk dalam kategori **tinggi**.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet karate junior ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru kategori *kumite*. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebarakan secara *online* dengan jumlah pertanyaan sebanyak 35 butir dan memiliki opsi jawaban benar dan salah. Pertanyaan dalam kuesioner terbagi menjadi 8 kategori atau pasal, yaitu area pertandingan, pakaian dan perlengkapan resmi, pengaturan pertandingan, lama waktu pertandingan, penilaian, kriteria keputusan, perilaku yang dilarang dan peringatan dan hukuman.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa tingkat pemahaman atlet karate junior perguruan ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru kategori *kumite* sebanyak 3 atlet atau sebesar 8% masuk dalam kategori “sangat tinggi”, sebanyak 21 atlet atau sebesar 58% masuk dalam kategori “tinggi”, sebanyak 12 atlet atau sebesar 33% masuk dalam kategori “sedang”, sebanyak 0 atlet atau sebesar 0% masuk dalam kategori “rendah” dan “sangat rendah”. Dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman atlet ASKI Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan kategori *kumite*

terbaru dapat dimasukkan dalam kategori **tinggi** dengan **58%** atlet masuk dalam kategori tinggi. Total nilai yang didapatkan dari kuesioner sebanyak 849 poin dari nilai maksimal 1260 poin. Apabila menggunakan penghitungan total nilai, maka didapatkan perhitungan $849 : 1260 \times 100\% = 67.4\%$. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman atlet masuk ke dalam kategori **tinggi**.

Jawaban responden di setiap butir pertanyaan memiliki hasil total nilai yang bervariasi. Dari 35 butir pertanyaan terdapat 11 butir pertanyaan yang memiliki hasil lebih dari 30 atlet yang menjawab dengan benar, yaitu pada pertanyaan nomor 1, 8, 9, 10, 17, 20, 24, 27, 28, 30 dan 31. Selain itu, juga terdapat butir pertanyaan yang memiliki hasil lebih dari 18 atlet yang menjawab benar atau setengah dari sampel. Dapat dikategorikan dengan hasil sedang, yaitu pada pertanyaan 3, 4, 5, 6, 7, 15, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 29, 34 dan 35. Serta terdapat butir pertanyaan yang memiliki hasil dibawah 18 atlet yang menjawab benar, yaitu pada pertanyaan 2, 11, 12, 13, 14, 26, 32 dan 33.

Dalam kuesioner penelitian, terdapat 5 faktor pasal yang memiliki lebih dari 2 pertanyaan yaitu pada pasal tentang pakaian dan perlengkapan resmi, pasal 6 tentang penilaian, pasal 7 tentang kriteria untuk keputusan, pasal 8 tentang perilaku yang dilarang dan pasal 9 tentang peringatan dan hukuman. Dimana dalam masing-masing pasal memiliki butir pertanyaan yang menonjol secara hasil. Pada pasal 2 terdapat pertanyaan yang paling banyak memiliki hasil nilai yaitu nomor 3 dan terdapat pertanyaan yang paling sedikit memiliki hasil nilai yaitu nomor 13. Pada pasal 6 terdapat pertanyaan yang paling banyak memiliki hasil nilai yaitu nomor 10 dan terdapat pertanyaan yang paling sedikit memiliki

hasil nilai yaitu nomor 11. Pada pasal 7 terdapat pertanyaan yang paling banyak memiliki hasil nilai yaitu nomor 15 dan terdapat pertanyaan yang paling sedikit memiliki hasil nilai yaitu nomor 14. Pada pasal 8 terdapat pertanyaan yang paling banyak memiliki hasil nilai yaitu nomor 24 dan 31 dan terdapat pertanyaan yang paling sedikit memiliki hasil nilai yaitu nomor 32. Dan pada pasal 9 terdapat pertanyaan yang paling banyak memiliki hasil nilai yaitu nomor 34 dan terdapat pertanyaan yang paling sedikit memiliki hasil nilai yaitu nomor 33.

Berdasarkan pengamatan dari setiap faktor, atlet memiliki pemahaman sangat tinggi pada kategori area pertandingan. Kemudian memiliki pemahaman tinggi pada kategori lama waktu pertandingan, penilaian, perilaku yang dilarang dan peringatan dan hukuman. Serta memiliki pemahaman sedang pada kategori pakaian dan perlengkapan resmi, pengaturan pertandingan dan kriteria untuk keputusan. Berikut pembahasan setiap faktor atau pasal pemahaman peraturan pertandingan terbaru kategori *kumite*:

1. Pasal 1: Area Pertandingan

Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa tingkat pemahaman atlet pada pasal 1 tentang area pertandingan masuk dalam kategori “sangat tinggi”. Hal tersebut dibuktikan dari mayoritas jawaban responden masuk dalam kategori sangat tinggi yaitu sebanyak 34 atlet atau sebesar 94%. Selain itu dibuktikan dengan penghitungan nilai rata-rata yang didapatkan atlet yaitu sebesar 94.4%. Pemahaman atlet dalam menjawab kuesioner berkaitan dengan area pertandingan sudah banyak benar sehingga hasil

analisis data menunjukkan hasil sangat tinggi. Pasal ini memiliki kategori sangat tinggi dikarenakan ukuran tentang lapangan peraturan pertandingan berbentuk persegi sehingga mudah dipahami.

2. Pasal 2: Pakaian dan Perlengkapan Resmi

Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa tingkat pemahaman atlet pada pasal 2 tentang pakaian dan perlengkapan resmi masuk dalam kategori “sedang”. Hal tersebut dibuktikan dengan penghitungan nilai rata-rata yang didapatkan atlet yaitu sebesar 54.9%. Masih banyak yang belum memahami peraturan berkaitan dengan pakaian dan perlengkapan resmi ini. Pemahaman atlet dalam menjawab kuesioner berkaitan dengan pakaian dan perlengkapan resmi memiliki jawaban yang variatif sehingga hampir setiap kategori memiliki responden yang menjawab terkecuali kategori sangat rendah. Namun setelah dihitung menggunakan nilai rata-rata, menghasilkan nilai yang masuk pada kategori sedang. Terdapat 4 butir pertanyaan dimana pertanyaan nomor 2 merupakan pertanyaan yang memiliki total nilai lebih sedikit dibanding pertanyaan lain. Pertanyaan 2 hanya 13 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 3 memiliki 23 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 4 memiliki 22 atlet yang mampu menjawab benar dan pertanyaan 5 memiliki 21 atlet yang mampu menjawab benar. Pasal ini memiliki kategori sedang dikarenakan belum tersosialisasikan dengan baik di kalangan atlet. Perubahan mengenai perlengkapan resmi pada pertandingan cenderung membuat atlet maupun pelatih bingung akan pasal ini.

3. Pasal 3: Pengaturan Pertandingan

Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa tingkat pemahaman atlet pada pasal 3 tentang pengaturan pertandingan masuk dalam kategori “sedang”. Hal tersebut dibuktikan dengan penghitungan nilai rata-rata yang didapatkan atlet yaitu sebesar 50%. Pada pasal ini hanya terdapat 1 butir pertanyaan, sehingga hasil analisis data hanya terbagi menjadi dua kategori yaitu sangat tinggi dan sangat rendah yang kemudian berdasarkan penghitungan nilai rata-rata jawaban responden masuk dalam kategori sedang. Dari 1 butir pertanyaan yang terdapat di dalam kuesioner hanya 18 atlet yang mampu menjawab benar. Pasal ini memiliki kategori sedang dikarenakan belum tersosialisasikan dengan baik di kalangan atlet. Suatu pemahaman tidak akan terjadi apabila tidak diberikan pengetahuan sebelumnya (Rahmawan, 2017: 8). Hal tersebut berhubungan dengan belum tersampaikannya dengan baik pasal peraturan pertandingan ini.

4. Pasal 5: Lama Waktu Pertandingan

Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa tingkat pemahaman atlet pada pasal 5 tentang lama waktu pertandingan masuk dalam kategori “tinggi”. Hal tersebut dibuktikan dengan penghitungan nilai rata-rata yang didapatkan atlet yaitu sebesar 63.9%. Pada pasal ini hanya terdapat 1 butir, sehingga hasil analisis data hanya terbagi menjadi dua kategori yaitu sangat tinggi dan sangat rendah yang kemudian berdasarkan penghitungan nilai rata-rata jawaban responden masuk dalam kategori tinggi. Dari 1 butir pertanyaan yang terdapat di dalam kuesioner, 24 atlet yang mampu

menjawab benar dimana sudah melebihi setengah dari total jumlah responden. Pasal ini memiliki kategori tinggi dikarenakan pelatih menyisipkan peraturan ini ketika latihan berlangsung.

5. Pasal 6: Penilaian

Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa tingkat pemahaman atlet pada pasal 6 tentang penilaian masuk dalam kategori “tinggi”. Hal tersebut dibuktikan dengan penghitungan nilai rata-rata yang didapatkan atlet yaitu sebesar 63%. Pemahaman atlet dalam menjawab kuesioner berkaitan dengan penilaian memiliki jawaban yang variatif sehingga hampir setiap kategori memiliki responden yang menjawab terkecuali kategori sangat rendah. Namun setelah dihitung menggunakan nilai rata-rata, menghasilkan nilai yang masuk pada kategori tinggi. Sudah banyak atlet yang mendapatkan poin lebih dari 4, sehingga hasil analisis data menunjukkan hasil tinggi. Terdapat 6 butir pertanyaan dimana pertanyaan nomor 11 memiliki total nilai lebih sedikit dibanding pertanyaan lain karena hanya 7 atlet yang mampu menjawab dengan benar. Pertanyaan 8 memiliki 32 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 9 memiliki 32 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 10 memiliki 34 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 11 hanya 7 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 12 hanya 17 atlet yang mampu menjawab benar dan pertanyaan 13 hanya 14 atlet yang mampu menjawab benar. Pasal ini memiliki kategori tinggi dikarenakan pelatih menyisipkan peraturan ini ketika latihan berlangsung. Selain itu, tujuan suatu atlet

mengikuti suatu pertandingan adalah kemenangan dengan memiliki banyak poin/nilai. Sehingga atlet tentu mempunyai niat untuk memahami karena berkaitan dengan kemenangan.

6. Pasal 7: Kriteria untuk Keputusan

Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa tingkat pemahaman atlet pada pasal 7 tentang kriteria keputusan masuk dalam kategori “sedang” meskipun mayoritas jawaban responden masuk ke dalam kategori tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan penghitungan nilai rata-rata yang didapatkan atlet yaitu sebesar 52.8%. Pemahaman atlet dalam menjawab kuesioner berkaitan dengan penilaian memiliki jawaban yang variatif. Namun setelah dihitung menggunakan nilai rata-rata, menghasilkan nilai yang masuk pada kategori sedang. Terdapat 3 butir pertanyaan dimana pertanyaan nomor 14 memiliki total nilai lebih sedikit dibanding pertanyaan lain. Pertanyaan 14 hanya 17 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 15 memiliki 29 atlet yang mampu menjawab benar dan pertanyaan 16 memiliki 28 atlet yang mampu menjawab benar. Pasal ini memiliki kategori sedang dikarenakan belum tersosialisasikan dengan baik di kalangan atlet. Suatu pemahaman tidak akan terjadi apabila tidak diberikan pengetahuan sebelumnya (Rahmawan, 2017: 8). Hal tersebut berhubungan dengan belum tersampaiannya dengan baik pasal peraturan pertandingan ini.

7. Pasal 8: Perilaku yang Dilarang

Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa tingkat pemahaman atlet pada pasal 8 tentang perilaku yang dilarang masuk dalam kategori “tinggi”. Hal tersebut dibuktikan dari mayoritas jawaban responden masuk dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 22 atlet atau sebesar 61%. Selain itu dibuktikan dengan penghitungan nilai rata-rata yang didapatkan atlet yaitu sebesar 66.7%. Pemahaman atlet dalam menjawab kuesioner berkaitan dengan penilaian memiliki jawaban yang variatif. Namun sudah banyak atlet yang mendapatkan lebih dari 8 poin, sehingga hasil analisis data menunjukkan hasil tinggi. Terdapat 16 butir pertanyaan dimana pertanyaan nomor 26 dan pertanyaan nomor 32 memiliki total nilai lebih sedikit dibanding pertanyaan lain. Pertanyaan 17 memiliki 34 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 18 memiliki 25 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 19 memiliki 28 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 20 memiliki 34 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 21 memiliki 22 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 22 memiliki 19 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 23 memiliki 19 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 24 memiliki 36 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 25 memiliki 19 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 26 hanya 14 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 27 memiliki 31 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 28 memiliki 30 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 29 memiliki 27 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 30 memiliki

34 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 31 memiliki 36 atlet yang mampu menjawab benar dan pertanyaan 32 hanya 10 atlet yang mampu menjawab benar. Pasal ini memiliki kategori tinggi dikarenakan akan menambah kepercayaan diri pada atlet. Semakin kecil atau minim kesalahan yang dilakukan atlet maka akan memberikan keuntungan (Supriatna, Indrayogi & Sahudi, 2022: 125) dan membantu kepercayaan diri atlet karena pemahaman merupakan salah satu bagian dari persiapan bertanding (Nisa, 2021: 37).

8. Pasal 9: Peringatan dan Hukuman

Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa tingkat pemahaman atlet pada pasal 7 tentang kriteria keputusan masuk dalam kategori “tinggi”. Hal tersebut dibuktikan dari mayoritas jawaban responden masuk dalam kategori sangat tinggi yaitu sebanyak 16 atlet atau sebesar 44%. Selain itu, juga dibuktikan dengan penghitungan nilai rata-rata yang didapatkan atlet yaitu sebesar 61.1%. Pemahaman atlet dalam menjawab kuesioner berkaitan dengan penilaian memiliki jawaban yang variatif. Terdapat 3 butir pertanyaan dimana pertanyaan nomor 33 memiliki total nilai lebih sedikit dibanding pertanyaan lain. Pertanyaan 33 hanya 11 atlet yang mampu menjawab benar, pertanyaan 34 memiliki 28 atlet yang mampu menjawab benar dan pertanyaan 35 memiliki 27 atlet yang mampu menjawab benar. Pasal ini memiliki kategori tinggi dikarenakan atlet wajib mengetahui hal yang didapatkan apabila melakukan pelanggaran. Peringatan dan hukuman ini berfungsi untuk menghalangi seseorang untuk

melakukan perilaku yang tidak diinginkan secara berulang (Hurlock dalam Kurniawan, Wijayanto, Amiq & Hafiz: 89). Selain itu, pelatih secara rutin memberikan penjelasan dan contoh dari pasal ini agar atletnya mampu meminimalisir kesalahan saat bertanding.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pemahaman atlet karate junior perguruan ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru kategori kumite memiliki hasil dalam kategori sangat tinggi sebesar 8%, tinggi sebesar 58%, sedang sebesar 33%, rendah sebesar 0% dan sangat rendah sebesar 0%. Secara keseluruhan tingkat pemahaman atlet masuk dalam kategori tinggi dibuktikan dengan penghitungan melalui nilai rata-rata yang didapatkan atlet yaitu sebesar 67.4 %. Terdapat 8 faktor dalam kuesioner dimana kategori sangat tinggi terdapat pada faktor area pertandingan, kategori tinggi pada faktor lama waktu pertandingan, penilaian, perilaku yang dilarang dan peringatan dan hukuman serta kategori sedang pada faktor pakaian dan perlengkapan resmi, pengaturan pertandingan dan kriteria untuk keputusan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman atlet junior perguruan ASKI Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan pertandingan terbaru kategori kumite dapat dinyatakan baik.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan pada kesimpulan di atas, dapat diketahui implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan oleh ASKI Kabupaten Gunungkidul untuk memberikan informasi mengenai peraturan pertandingan terkhusus

peraturan terbaru kepada atlet. Yang nantinya dapat lebih dilakukan pemahaman yang lebih dalam.

2. Menjadi bahan masukan bagi perguruan ASKI Kabupaten Gunungkidul dalam meningkatkan tingkat pemahaman atlet terhadap peraturan pertandingan yang masih dalam kategori sedang yaitu pada faktor pakaian dan perlengkapan resmi, pengaturan pertandingan dan kriteria untuk keputusan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi pelatih ketika latihan berlangsung harus mampu menyisipkan peraturan terkhususnya peraturan terbaru. Tidak hanya latihan teknik dan fisik, namun ketika latihan juga harus diberikan informasi mengenai peraturan pertandingan.
2. Bagi atlet yang masih memiliki pemahaman kategori sedang, diharapkan berusaha untuk meningkatkan pemahamannya dengan memanfaatkan media sosial yang ada.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian di perguruan ASKI Kabupaten Gunungkidul hendaknya dapat meneliti kategori *kata*, sehingga tingkat pemahaman atlet yang diketahui tidak hanya dalam kategori *kumite* saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, V. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa.
- Ali, M. (2009). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam.
- Amar, R. 2019. *Perubahan Nama Tak Surutkan ASKI Ciptakan Karateka Berkarakter*. Diakses secara online pada <https://sports.sindonews.com/berita/1393612/51/perubahan-nama-tak-surutkan-aski-ciptakan-karateka-berkarakter>.
- Danardono. (2006). Sejarah, Etika dan Filosofi Karate. Yogyakarta: FIK UNY. Vol. 1 No. 22
- Firmansyah, G dan Hariyanto, D. 2019. *Organisasi dan Sistem Pertandingan Olahraga*. Malang: Media Nusa Creative.
- GOKASI Bangka Belitung. (2023). Peraturan Pertandingan Karate WKF Versi 2023. Diakses secara online pada <https://youtu.be/9amU-ivZWhw>
- Hardani, Andriani, H. Ustiawaty, J. Utami, E.F., Istiqomah, R.R., Fardani, R.A., Sukmana, D.J. & Aulia, N.H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualia*. Vol. 3, No. 1. 27-38.
- Kemendikbud. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diakses secara online pada <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kemenkes. (2016). *Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25, Tahun 2016, tentang Rencana Aksi Nasional Kesehatan Lanjut Usia Tahun 2016-2019*.
- Kemenpora. (2021). *Menpora Amali Minta Cabang Olahraga Lakukan Pembinaan Atlet Usia Dini*. Diakses secara online pada <https://www.kemenpora.go.id/detail/328/menpora-amali-minta-cabang-olahraga-lakukan-pembinaan-atlet-usia-dini>
- Kemenpora. (2022). *Undang-Undang RI Nomor 11, Tahun 2022, tentang Keolahragaan*.
- Khusni, M.F. (2018). Fase Perkembangan Anak dan Pola Pembinaannya dalam Perspektif Islam. *Jurnal Perempuan dan Anak*. 2,2 361-382.
- Kurniawan, F. (2021). *Analisis Perkembangan Makna "Karate-Goi."* 6, 1-11.
- Kurniawan, A.W., Wijayanto, A., Amiq, F. & Hafiz, M. (2021) *Psikologi Olahraga*. Tulungagung: Akademia Pustaka

- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*. 13, 1, 116-152.
- Murtafiah, N.D. (2018). *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books.
- Nisa, K. (2021). Pengaruh Kepercayaan Diri terhadap Ketangguhan Mental Atlet Bela Diri. *Jurnal Penelitian Psikologi*. 08, 03, 36-45.
- Nuryadi, Astuti, T.D., Utami, E.S. & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Si Buku Media.
- Pakpahan, F.H & Saragih, M. 2022. Theory of Cognitive Development by Jean Piaget. *Jurnal of Applied Linguistics*. 2, 1, 55-60. <https://journal.eltaorganization.org/index.php/joal/index>
- Purbaningrum, A & Wulandari, F. Y. (2021). Peran Pelatih dalam Membentuk Karakter Atlet Atletik TPC-t Kota Kediri Untuk Menunjang Prestasi. Hal: 151-157.
- Purnomo, E., MArheni, E. & Jermaina, N. (2020). Tingkat Kepercayaan Diri Atlet Remaja. *Jurnal of Sport Science and Physical Education*. 1, 2, 1-7.
- Purnomo, E., Gustian, U. & Puspita, I.D. (2019). Pengaruh Program Latihan Terhadap Peningkatan Kondisi Fisik Atlet Bolatangan Porprov Kubu Raya. *Jurnal of Sport and Exersice Science*. 2, 1, 29-33.
- Rahmawan, B. (2018). Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* Tim PORDA Kabupaten Sleman tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2017. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sudijono, A. (2008). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, N.S., Indrayogi & Sahudi, U. (2022). Survei Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Bola voli pada Atlet Kelompok Usia 16 Tahun. *Journal RESPECS (Research Pyshical Education and Sport)*. 2, 2, 123-137.
- Syahza, A. (2021). *Metodologi Penelitian*. Riau: UR Press.
- WKF. (2020). *Karate Competition Rules*. World Karate Federation.

- Yenita, E.H. (2020). Tingkat Pemahaman Atlet *Woodball* TIM PORDA Kabupaten Bantul tentang Peraturan Olahraga *Woodball* Tahun 2019. Yogyakarta: FIK UNY.
- Zebua, K & Siahaan, D. (2021). Analisis Teknik Pertandingan Kumite dalam Olahraga Beladiri Karate. *Jurnal Prestasi*. 5, 2, 70-78.
- Syarifudin, T. (2022). Piala Raja Karate International Open Championship 2022 Akan digelar Perdana di DIY. Diakses secara online pada <https://jogja.tribunnews.com/2022/11/15/open-international-karate-tournament-piala-raja-2022-akan-digelar-perdana-di-diy>
- Sunartono. (2022). 1600 Karateka Bertanding di Kejurnas Open Tournamet II GOR Amongrogo. Diakses secara online pada <https://olahraga.harianjogja.com/read/2022/10/16/506/1114680/1600-karateka-bertanding-di-kejurnas-open-tournament-ii-gor-amongrogo>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Pembimbing 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

Nomor : 062/PKO/IV/2023
Lamp. : 1 Eksemplar proposal
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth
Bapak : Danardono, M.Or

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

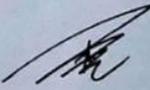
Nama : Erni Widyaningsih
NIM : 19602244059

Dan telah mengajukan proposal skripsi dengan judul/topik :

TINGKAT PEMAHAMAN ATLET KARATE KATEGORI KUMITE CALON TIM
KEJURNAS ASKI GUNUNGKIDUL 2024 TERHADAP PERATURAN PERTANDINGAN
KARATE TAHUN 2023

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

Yogyakarta, 10 April 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. Lembar Konsultasi



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 : Erni Widyaningsih
NIM : 19602244059
Pembimbing : Danarsono, M.Or

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
1	2/15/2023	Judul letak belakang layout sampul ad permasalahan → max 6 lb	[Signature]
2	11/5/2023	Angket	[Signature]
3	19/5/2023	kontamen	[Signature]
4	24/5/2023	symp sudah selesai	[Signature]
5	3/7/2023	Bab IV: Perilaku lebih di pelebaran di bagian lain	[Signature]
6	7/7/2023	trah lebih ditonjol dgn yg tebun - pindah pel dan di rapel.	[Signature]
7	14/7/2023	- bermitra beberapa film - alur simpel.	[Signature]
8	17/7/2023	sejua aplan yg.	[Signature]

Ketua Departemen PKO

[Signature]
Dr. Fauzi, M.Si
NIP. 19631228 199002 1 002

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

Lampiran 3. Surat Pernyataan Validasi

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Danardono, M. Or
NIP : NIP. 197611052002121002
Jurusan : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Erni Widyarningsih
NIM : 19602244059
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : "TINGKAT PEMAHAMAN ATLET ASKI KABUPATEN
GUNUNGGIDUL TERHADAP PERATURAN PERTANDINGAN
KARATE TERBARU KATEGORI KUMITE"

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA dapat dinyatakan

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

dengan catatan dan saran sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 Mei 2023

Validator,



Danardono, M. Or.

NIP. 197611052002121002

Catatan:

Beri tanda ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Wijayanto Gondo Kusumo
Jabatan : Pelatih Utama ASKI Kabupaten Gunungkidul
Instansi : ASKI Kabupaten Gunungkidul

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Erni Widyaningsih
NIM : 19602244059
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : "TINGKAT PEMAHAMAN ATLET ASKI KABUPATEN
GUNUNGKIDUL TERHADAP PERATURAN
PERTANDINGAN KARATE TERBARU KATEGORI
KUMITE"

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA dapat dinyatakan

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

dengan catatan dan saran sebagaimana terlampir. Demikian
agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Mei 2023

Validator,



Wijayanto Gondo Kusumo
Pelatih Utama

Catatan:

Beri tanda ✓

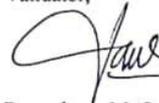
Lampiran 4. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Nama Mahasiswa : Erni Widyaningsih
NIM : 19602244059
Judul TA : "Tingkat Pemahaman Atlet ASKI Kabupaten Gunungkidul
Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori
Kumite."

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1.	Tingkat Pemahaman	Jayak digunakan utk penelitian
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta, 24 Mei 2023

Validator,



Danardono, M. Or.

NIP. 197611052002121002

Nama Mahasiswa : Erni Widyaningsih
NIM : 19602244059
Judul TA : "Tingkat Pemahaman Atlet ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Terbaru Kategori Kumite."

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1.	Tingkat Pemahaman	Layak digunakan utk penelitian
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta, 25 Mei 2023

Validator,



Wijayanto Gondo Kusumo

Pelatih Utama ASKI Kab. Gunungkidul

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

SURAT IZIN PENELITIAN about:blank



**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/1241/UN34.16/PT.01.04/2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal 26 Mei 2023
Hal : **Izin Penelitian**

**Yth. Kepala Pelatih ASKI GUNUNGKIDUL
Kepek 2, Wonosari, Wonosari, Gunungkidul**

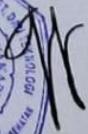
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Erni Widyarningsih
NIM	: 19602244059
Program Studi	: Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pemahaman Atlet Karate Calon Tim KEJURNAS ASKI Gunungkidul Tahun 2024 Terhadap Peraturan Pertandingan Karate Terbaru Kategori Kumite
Waktu Penelitian	: 5 - 12 Juni 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,
Kemahasiswaan dan Alumni,




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

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

Lampiran 6. Surat Balasan Penelitian dari ASKI Kabupaten Gunungkidul

 **FEDERASI OLAHRAGA KARATE-DO INDONESIA**
AKADEMI SENI-BELADIRI KARATE INDONESIA (ASKI)
CABANG GUNUNGKIDUL
PENGDA D.I. YOGYAKARTA 

Sekretariat : Kepek II RT. 01 RW. 09, Kepek, Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta 55813
Telp. 081392281205 Email gondokusumo622@gmail.com

SURAT KETERANGAN
No. 11/ASKI GK/VI/2023

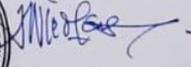
Yang bertanda tangan di bawah ini Pelatih Utama Perguruan ASKI Kabupaten Gunungkidul menerangkan bahwa:

Nama	: Erni Widyarningsih
NIM	: 19602244059
Departemen	: Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas	: Fakultas Ilmu keolahragaan dan Kesehatan.

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa nama mahasiswa diatas benar telah melaksanakan penelitian di ASKI Kabupaten Gunungkidul sejak tanggal 05 s.d 12 Juni 2023 dengan judul penelitian **“Tingkat Pemahaman Atlet ASKI Kabupaten Gunungkidul Terhadap Peraturan Pertandingan Karate Terbaru Kategori Kumite”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gunungkidul, 20 Juni 2023

 Pelatih Utama ASKI Gunungkidul

Wijavanto Gondo Kusumo Sensei.
DAN IV ASKI

Lampiran 7. Soal Uji Instrumen Penelitian



Kuisiner Uji Coba Tingkat Pemahaman Atlet Karate Kategori *Kumite* Terhadap Peraturan Peraturan Pertandingan Terbaru

ernixap107@gmail.com [Ganti akun](#)

 Tidak dibagikan



*** Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi**

Nama Lengkap *

Jawaban Anda _____

Umur *
Isi dengan angka saja

Jawaban Anda _____

Sabuk *

Sabuk Hijau

Sabuk Biru

Sabuk Ungu

Sabuk Coklat

Sabuk Hitam

[Berikutnya](#) [Kosongkan form](#) 

SOAL

Petunjuk Pengisian Soal:

1. Berdoalah terlebih dahulu.
2. Soal berjumlah 40 pilihan ganda dengan jawaban benar dan salah.
3. Bacalah soal dengan teliti.
4. Pilihlah jawaban yang menurut anda benar.
5. Semua soal wajib diisi.

Selamat Mengerjakan

1. Area pertandingan kumite memiliki * 1 poin
panjang 8 meter dan lebar 8 meter.

Benar

Salah

2. Karategi dengan corak/garis di * 1 poin
bahu berwarna merah/biru wajib digunakan untuk pertandingan resmi WKF begitu pula dengan pertandingan nasional dan regional di suatu negara.

Benar

Salah

3. Mulai tahun 2024, pelindung kepala * 1 poin
model terbaru wajib digunakan di semua pertandingan karate untuk semua usia.

Benar

Salah

4. Semua atlet laki-laki menggunakan * 1 poin
pelindung kemaluan mulai Bulan Januari tahun 2024.

Benar

Salah

5. Atlet yang memasuki tatami * 1 poin
dengan perlengkapan tidak sesuai akan diberi waktu 3 menit untuk memperbaikinya.

Benar

Salah

6. Toleransi berat badan untuk putra dan untuk putri berbeda. * 1 poin

- Benar
 Salah

7. Pemanggilan nama setiap atlet sebanyak 2x, apabila tidak hadir hingga panggilan ke 2 maka didiskualifikasi. * 1 poin

- Benar
 Salah

8. Suatu pertandingan kumite dapat dilaksanakan apabila terdiri dari 1 wasit, 4 juri, 1 kansa dan 1 pengawas nilai. * 1 poin

- Benar
 Salah

9. Lama waktu pertandingan untuk semua nomor sama yaitu 2 menit. * 1 poin

- Benar
 Salah

10. Tingkat penilaian terbagi menjadi *ippon*, *waza ari* dan *yuko*. * 1 poin

- Benar
 Salah

11. Nilai *ippon* akan diberikan untuk tendangan arah *Jodan* dan teknik bantingan atau teknik yang dikeluarkan saat lawan terjatuh sendiri dengan posisi lawan flat atau rata dengan matras. * 1 poin

- Benar
 Salah

12. Nilai *Waza Ari* akan diberikan untuk tendangan ke arah *Chudan*. Dan nilai *Yuko* akan diberikan untuk pukulan atau lecutan ke arah *Jodan* dan *Chudan*. * 1 poin

- Benar
 Salah

13. Terdapat 7 area sasaran yang diperbolehkan dalam kumite. * 1 poin

- Benar
 Salah

14. Tenggorokan merupakan bagian dari leher sehingga diperbolehkan untuk dikenai serangan. * 1 poin

- Benar
 Salah

15. Sentuhan kulit atau *skin touch* hanya diperbolehkan untuk peserta di kelas usia 16 tahun ke atas. * 1 poin

- Benar
 Salah

16. Memukul kearah face mask diperbolehkan asalkan tidak menggeser face mask lawan. * 1 poin

- Benar
 Salah

17. Ketika melakukan serangan boleh asal melakukan, yang terpenting serangan masuk di jarak dan waktu yang tepat. * 1 poin

- Benar
 Salah

18. Perolehan tingkat nilai tidak akan berpengaruh pada keputusan HANTAI apabila tanpa *SENSU* dan poin yang didapatkan kedua peserta sama. * 1 poin

- Benar
 Salah

19. Apabila terdapat nilai yang sama dan tanpa ada *senshu*, maka pemenang dilihat dari tingkatan nilai yang diperoleh. * 1 poin

- Benar
 Salah

20. Apabila dalam situasi HANTEI nilai *ippon* sama, maka tingkat nilai dibawahnya tidak akan diperhitungkan. * 1 poin

- Benar
 Salah

21. Jika jumlah *ippon* dan *waza ari* sama, maka keputusan pemenang akan dilakukan dengan HANTEI. * 1 poin

- Benar
 Salah

22. Tidak diperbolehkan untuk melakukan serangan yang terlalu keras. * 1 poin

- Benar
 Salah

23. Serangan ke arah lengan atau kaki tidak boleh dilakukan. * 1 poin

- Benar
 Salah

24. Diperbolehkan menyerang dengan tangan tidak terenggam ke arah wajah. * 1 poin

- Benar
 Salah

25. Ketika wasit mengucapkan **WAKARETE** di tengah pertandingan maka kedua atlet harus berpisah dan tidak boleh melakukan serangan sebelum wasit mengucapkan **TSUZUKETE HAJIME**. Apabila melakukan serangan, maka akan mendapatkan pelanggaran. * 1 poin

- Benar
 Salah

26. Untuk mendapatkan poin, membanting dapat dilakukan dengan berbagai cara apapun. * 1 poin

- Benar
- Salah

27. Bertingkah kesakitan ketika dipukul pada bagian perut untuk mendapatkan penanganan medis boleh dilakukan. * 1 poin

- Benar
- Salah

28. Ketika melakukan serangan dan dianggap poin namun serangan menyebabkan keluar area pertandingan, maka tetap dianggap poin dan tidak mendapatkan pelanggaran. * 1 poin

- Benar
- Salah

29. Peserta harus selalu waspada setelah melakukan serangan dan tidak boleh berpaling sebelum wasit memberhentikan pertandingan. * 1 poin

- Benar
- Salah

30. Hanya menggoda dan berjalan mengitari area pertandingan diperbolehkan untuk menjaga kemenangan hingga akhir. * 1 poin

- Benar
- Salah

31. Ketika kedua peserta melakukan passivity ditengah pertandingan namun sudah ada SENSU, maka kedua peserta mendapatkan pelanggaran *chui*. * 1 poin

- Benar
- Salah

32. Peserta dilarang untuk saling mengadu dada ketika berdiri berdekatan selama pertandingan. * 1 poin

- Benar
- Salah

33. Setelah melakukan tendangan dan tiba-tiba akan terjatuh, maka tidak diperbolehkan memegang kedua sisi baju lawan. * 1 poin

- Benar
- Salah

34. Agar lebih mudah untuk melepaskan serangan tepat sasaran, memegang baju lengan karategi lawan dengan satu tangan diperbolehkan. * 1 poin

- Benar
- Salah

35. Wasit akan memberikan pelanggaran kepada peserta yang memukul kepala terlalu semangat hingga melebihi sasaran kepala. * 1 poin

- Benar
- Salah

36. Dilarang untuk melakukan serangan ke arah kepala lutut atau siku secara bersamaan meskipun hanya gangguan. * 1 poin

- Benar
- Salah

37. Untuk meningkatkan kekuatan mental, diperbolehkan untuk menatap lawan dan melototinya. * 1 poin

- Benar
- Salah

38. Hukuman KIKEN bisa berlaku untuk semua kelas yang diikuti oleh peserta. * 1 poin

- Benar
- Salah

39. Hukuman *hansoku* hanya berlaku untuk satu kategori yang diikuti oleh atlet. Sedangkan hukuman *shikaku* berlaku untuk semua kategori yang ada di dalam kejuaraan. * 1 poin

- Benar
- Salah

40. Peringatan terbagi menjadi 2 jenis dan hukuman terbagi menjadi 2. * 1 poin

- Benar
- Salah

Kembali

Kirim

Kosongkan formulir

Lampiran 8. Kunci Jawaban Instrumen Uji Coba

KUNCI JAWABAN INSTRUMEN UJI COBA

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. Benar | 21. Benar |
| 2. Salah | 22. Benar |
| 3. Salah | 23. Benar |
| 4. Benar | 24. Salah |
| 5. Salah | 25. Benar |
| 6. Benar | 26. Salah |
| 7. Salah | 27. Salah |
| 8. Benar | 28. Salah |
| 9. Salah | 29. Benar |
| 10. Benar | 30. Salah |
| 11. Benar | 31. Salah |
| 12. Benar | 32. Benar |
| 13. Benar | 33. Benar |
| 14. Salah | 34. Salah |
| 15. Salah | 35. Benar |
| 16. Salah | 36. Benar |
| 17. Salah | 37. Salah |
| 18. Salah | 38. Salah |
| 19. Benar | 39. Benar |
| 20. Salah | 40. Benar |

Lampiran 9. Data Hasil Uji Coba

R	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	TOTAL
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40	
2	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	28
3	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	32
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40
7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38
10	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	22	
11	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	28	
12	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	18
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40
16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	35	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
18	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	19
19	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
20	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	18
21	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	29	
22	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	10

Lampiran 10. Uji Validitas

Butir	r _{hitung}	r _{tabel}	Ket.	Butir	r _{hitung}	r _{tabel}	Ket.
1.	0.829	0.423	Valid	21.	0.547	0.423	Valid
2.	0.619	0.423	Valid	22.	0.851	0.423	Valid
3.	0.829	0.423	Valid	23.	0.621	0.423	Valid
4.	0.621	0.423	Valid	24.	0.621	0.423	Valid
5.	0.710	0.423	Valid	25.	0.621	0.423	Valid
6.	0.289	0.423	Tidak Valid	26.	0.689	0.423	Valid
7.	0.692	0.423	Valid	27.	0.621	0.423	Valid
8.	0.289	0.423	Tidak Valid	28.	0.547	0.423	Valid
9.	0.621	0.423	Valid	29.	0.621	0.423	Valid
10.	0.131	0.423	Tidak Valid	30.	0.750	0.423	Valid
11.	0.710	0.423	Valid	31.	0.851	0.423	Valid
12.	0.700	0.423	Valid	32.	0.689	0.423	Valid
13.	0.030	0.423	Tidak Valid	33.	0.720	0.423	Valid
14.	0.720	0.423	Valid	34.	0.787	0.423	Valid
15.	0.788	0.423	Valid	35.	0.700	0.423	Valid
16.	0.851	0.423	Valid	36.	0.750	0.423	Valid
17.	0.740	0.423	Valid	37.	0.787	0.423	Valid
18.	0.700	0.423	Valid	38.	0.621	0.423	Valid
19.	0.720	0.423	Valid	39.	0.710	0.423	Valid
20.	0.131	0.423	Tidak Valid	40.	0.621	0.423	Valid

Lampiran 11. Uji Reliabilitas

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	22	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.753	41

Tabel Nilai r Product Moment

n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	10	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	12	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	15	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	17	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	20	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	30	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	40	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	50	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	60	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 13. Hasil Uji Normalitas

Descriptives				
		Statistic	Std. Error	
Double-click to activate	Mean		23.58	.632
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	22.30	
		Upper Bound	24.87	
	5% Trimmed Mean		23.56	
	Median		23.00	
	Variance		14.364	
	Std. Deviation		3.790	
	Minimum		16	
	Maximum		32	
	Range		16	
	Interquartile Range		5	
	Skewness		.129	.393
	Kurtosis		-.031	.768

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VAR00001	.106	36	.200 [*]	.980	36	.756

Lampiran 14. Soal Instrumen Penelitian



Kuisisioner Tingkat Pemahaman Atlet Karate Kategori *Kumite* Terhadap Peraturan Peraturan Pertandingan Terbaru

ernixap107@gmail.com [Ganti akun](#)

 Tidak dibagikan



*** Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi**

Nama Lengkap *

Jawaban Anda _____

Umur *

Isi dengan angka saja

Jawaban Anda _____

Sabuk *

Sabuk Hijau

Sabuk Biru

Sabuk Ungu

Sabuk Coklat

Sabuk Hitam

SOAL

Petunjuk Pengisian Soal:

1. Berdoalah terlebih dahulu.
2. Soal berjumlah 35 pilihan ganda dengan jawaban benar dan salah.
3. Bacalah soal dengan teliti.
4. Pilihlah jawaban yang menurut anda benar.
5. Semua soal wajib diisi.

Selamat Mengerjakan

1. Area pertandingan kumite memiliki * 1 poin panjang 8 meter dan lebar 8 meter.

Benar

Salah

2. Karategi dengan corak/garis di bahu berwarna merah/biru wajib digunakan untuk pertandingan resmi WKF begitu pula dengan pertandingan nasional dan regional di suatu negara. * 1 poin

Benar

Salah

3. Mulai tahun 2024, pelindung kepala * 1 poin model terbaru wajib digunakan di semua pertandingan karate untuk semua usia.

Benar

Salah

4. Semua atlet laki-laki menggunakan * 1 poin
pelindung kemaluan mulai Bulan
Januari tahun 2024.

- Benar
 Salah

5. Atlet yang memasuki tatami * 1 poin
dengan perlengkapan tidak sesuai
akan diberi waktu 3 menit untuk
memperbaikinya.

- Benar
 Salah

6. Pemanggilan nama setiap atlet * 1 poin
sebanyak 2x, apabila tidak hadir
hingga panggilan ke 2 maka
didiskualifikasi.

- Benar
 Salah

7. Lama waktu pertandingan untuk * 1 poin
semua nomor sama yaitu 2 menit.

- Benar
 Salah

8. Nilai *Ippon* akan diberikan untuk * 1 poin
tendangan arah *Jodan* dan teknik
bantingan atau teknik yang
dikeluarkan saat lawan terjatuh
sendiri dengan posisi lawan flat atau
rata dengan matras.

- Benar
 Salah

9. Nilai *Waza Ari* akan diberikan * 1 poin
untuk tendangan ke arah *Chudan*.
Dan nilai *Yuko* akan diberikan untuk
pukulan atau lecutan ke arah *Jodan*
dan *Chudan*.

- Benar
 Salah

10. Tenggorokan merupakan bagian * 1 poin
dari leher sehingga diperbolehkan
untuk dikenai serangan.

- Benar
 Salah

11. Sentuhan kulit atau *skin touch* * 1 poin
hanya diperbolehkan untuk peserta
di kelas usia 16 tahun ke atas.

- Benar
 Salah

12. Memukul kearah face mask diperbolehkan asalkan tidak menggeser face mask lawan. * 1 poin

- Benar
 Salah

13. Ketika melakukan serangan boleh asal melakukan, yang terpenting serangan masuk di jarak dan waktu yang tepat. * 1 poin

- Benar
 Salah

14. Perolehan tingkat nilai tidak akan berpengaruh pada keputusan HANTAI apabila tanpa *SENSU* dan poin yang didapatkan kedua peserta sama. * 1 poin

- Benar
 Salah

15. Apabila terdapat nilai yang sama dan tanpa ada *senshu*, maka pemenang dilihat dari tingkatan nilai yang diperoleh. * 1 poin

- Benar
 Salah

16. Jika jumlah *ippon* dan *waza ari* sama, maka keputusan pemenang akan dilakukan dengan HANTEI. * 1 poin

- Benar
 Salah

17. Tidak diperbolehkan untuk melakukan serangan yang keras meski pada area sasaran kumite. * 1 poin

- Benar
 Salah

18. Serangan ke arah lengan atau kaki tidak boleh dilakukan. * 1 poin

- Benar
 Salah

19. Diperbolehkan menyerang dengan tangan tidak terenggam ke arah wajah. * 1 poin

- Benar
 Salah

20. Ketika wasit mengucapkan *WAKARETE* di tengah pertandingan maka kedua atlet harus berpisah dan tidak boleh melakukan serangan sebelum wasit mengucapkan *TSUZUKETE HAJIME*. Apabila melakukan serangan, maka akan mendapatkan pelanggaran. * 1 poin

- Benar
 Salah

21. Untuk mendapatkan poin, membanting dapat dilakukan dengan berbagai cara apapun. * 1 poin

- Benar
- Salah

22. Bertingkah kesakitan ketika dipukul pada bagian perut untuk mendapatkan penanganan medis boleh dilakukan. * 1 poin

- Benar
- Salah

23. Ketika melakukan serangan dan dianggap poin namun serangan menyebabkan keluar area pertandingan, maka tetap dianggap poin dan tidak mendapatkan pelanggaran. * 1 poin

- Benar
- Salah

24. Peserta harus selalu waspada setelah melakukan serangan dan tidak boleh berpaling sebelum wasit memberhentikan pertandingan. * 1 poin

- Benar
- Salah

25. Hanya menggoda dan berjalan mengitari area pertandingan diperbolehkan untuk menjaga kemenangan hingga akhir. * 1 poin

- Benar
- Salah

26. Ketika kedua peserta melakukan passivity ditengah pertandingan namun sudah ada SENSU, maka kedua peserta mendapatkan pelanggaran *chui*. * 1 poin

- Benar
- Salah

27. Peserta dilarang untuk saling mengadu dada ketika berdiri berdekatan selama pertandingan. * 1 poin

- Benar
- Salah

28. Setelah melakukan tendangan dan tiba-tiba akan terjatuh, maka tidak diperbolehkan memegang kedua sisi baju lawan. * 1 poin

- Benar
- Salah

29. Agar lebih mudah untuk melepaskan serangan tepat sasaran, memegang baju lengan karategi lawan dengan satu tangan diperbolehkan. * 1 poin

- Benar
- Salah

30. Wasit akan memberikan pelanggaran kepada peserta yang memukul kepala terlalu semangat hingga melebihi sasaran kepala. * 1 poin

- Benar
- Salah

31. Dilarang untuk melakukan serangan ke arah kepala lutut atau siku secara bersamaan meskipun hanya gangguan. * 1 poin

- Benar
- Salah

32. Untuk meningkatkan kekuatan mental, diperbolehkan untuk menatap lawan dan melototinya. * 1 poin

- Benar
- Salah

33. Hukuman KIKEN bisa berlaku untuk semua kelas yang diikuti oleh peserta. * 1 poin

- Benar
- Salah

34. Hukuman *hansoku* hanya berlaku untuk satu kategori yang diikuti oleh atlet. Sedangkan hukuman *shikaku* berlaku untuk semua kategori yang ada di dalam kejuaraan. * 1 poin

- Benar
- Salah

35. Peringatan terbagi menjadi 2 jenis * 1 poin dan hukuman terbagi menjadi 2.

- Benar
- Salah

Kembali

Kirim

Kosongkan formulir

Lampiran 15. Kunci Jawaban Instrumen Penelitian

KUNCI JAWABAN INSTRUMEN PENELITIAN

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. Benar | 21. Salah |
| 2. Salah | 22. Salah |
| 3. Salah | 23. Salah |
| 4. Benar | 24. Benar |
| 5. Salah | 25. Salah |
| 6. Salah | 26. Salah |
| 7. Salah | 27. Benar |
| 8. Benar | 28. Benar |
| 9. Benar | 29. Salah |
| 10. Salah | 30. Benar |
| 11. Salah | 31. Benar |
| 12. Salah | 32. Salah |
| 13. Salah | 33. Salah |
| 14. Salah | 34. Benar |
| 15. Benar | 35. Benar |
| 16. Benar | |
| 17. Benar | |
| 18. Benar | |
| 19. Salah | |
| 20. Benar | |

Lampiran 16. Data Hasil Penelitian

R	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	SKOR	
1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	26	
2	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	24	
3	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	16	
4	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	25	
5	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	21	
6	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	25	
7	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	21	
8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	21	
9	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	23	
10	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27	
11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	
12	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	27	
13	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	27
14	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	19
15	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	21
16	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	23
17	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	28
18	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	20
19	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	23
20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
21	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20
22	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	25
23	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	23
24	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	26
25	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	24
26	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	18
27	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	30
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	28
29	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	23
30	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	24
31	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	23
32	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	23
33	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	20
34	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	21
35	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	25
36	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	16

Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi Pengerjaan Instrumen Uji Coba pada Dojo ASA Saptosari



Dokumentasi Penyampaian Penelitian pada Lapis 1 Wonosari



Dokumentasi Penyampaian Penelitian pada Lapis 2 Wonosari

