

**PENGARUH PEMAHAMAN PERATURAN PERTANDINGAN, TINGKAT
STRES, DAN *REFEREE-EFFICACY*, MELALUI LISENSI WASIT
TERHADAP PENGAMBILAN KEPUTUSAN WASIT PADA
CABANG OLAHRAGA KARATE**

TESIS



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Magister Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Oleh :
Novandi Firdaus Yusup
NIM: 23060640011

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH PEMAHAMAN PERATURAN PERTANDINGAN, TINGKAT STRES, DAN REFEREE-EFFICACY, MELALUI LISENSI WASIT TERHADAP PENGAMBILAN KEPUTUSAN WASIT PADA CABANG OLAHRAGA KARATE

TESIS

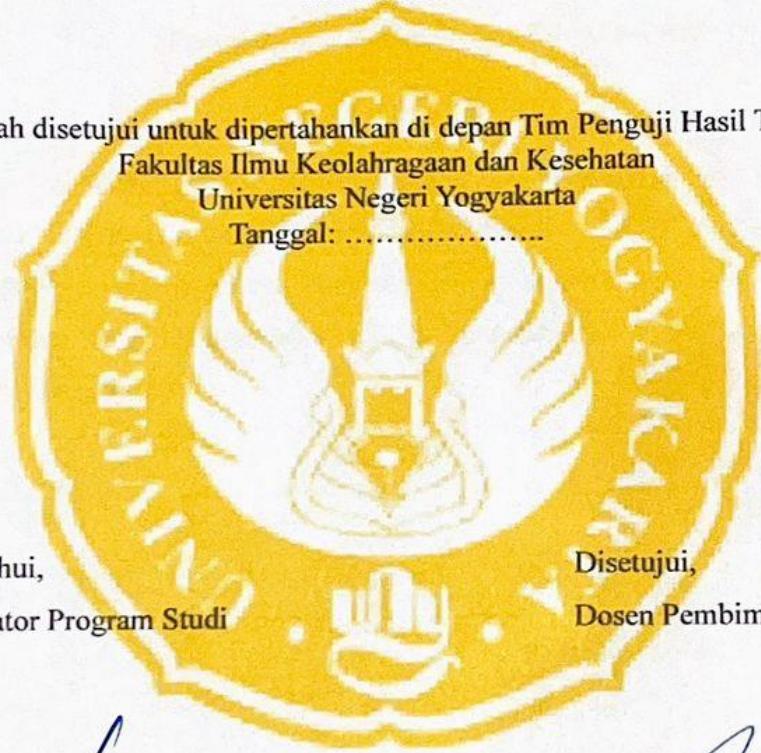
Disusun Oleh :

Novandi Firdaus Yusup
23060640011

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Hasil Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal:

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing



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

Dr. Fauzi, M.Si.
NIP.196312281990021002

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH PEMAHAMAN PERATURAN PERTANDINGAN, TINGKAT STRES, DAN REFEREE-EFFICACY, MELALUI LISENSI WASIT TERHADAP PENGAMBILAN KEPUTUSAN WASIT PADA CABANG OLAHRAGA KARATE

TESIS

Novandi Firdaus Yusup

23060640011

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Proposal Tesis

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: November 2024

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Prof. Dr. Endng Rini Sukamti, M.S



11/11-2024

Ketua Pengaji



11/11-2024

Dr. Ratna Budiarti, M.Or

Sekertaris

Prof. Dr. Tomoliyus, M.S

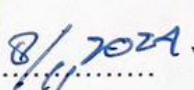
Pengaji II

Dr. Fauzi, M.Si

Pengaji II/Pembimbing



11/11-2024



Yogyakarta, November 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Dekan,



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd, M.Or
NIP.197701182008011002



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novandi Firdaus Yusup
NIM : 23060640011
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Yogyakarta, 7 November 2024

Yang Menyatakan,



Novandi Firdaus Yusup

NIM. 23060640011

MOTTO

“Only you can change your life. Nobody else can do it for you”

“Jika Tuhan telah menitipkan mimpi, maka percayalah bahwa Tuhan telah
menyiapkan jalannya untukmu”

PERSEMBAHAN

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

1. Kedua orang tua saya Yusup Adi & Hastuti Abidin yang sangat saya sayangi, yang selalu mendukung dan mendoakan setiap langkah saya sebagai anaknya.
2. Kakak saya Alifia Febriani Yusup & Bayu Rezky yang selalu memotivasi serta mendoakan saya sehingga Tugas Akhir Skripsi ini terselesaikan.
3. Keluarga besar “Abidin’s Family” yang selalu ada dalam segala kondisi memotivasi saya hingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
4. Keluarga besar “Dojo Jonggat Prestasi” yang selalu mendoakan dan memotivasi saya hingga dapat menyelesaikan kuliah ini.
5. Teman-teman FIKK selama saya kuliah, yang selalu menjadi teman setia menemani hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini.
6. Teman teman “Baciro Squad” yang sudah menemani hingga tugas akhir ini terselesaikan

PENGARUH PEMAHAMAN PERATURAN PERTANDINGAN, TINGKAT STRES, DAN *REFEREE-EFFICACY*, MELALUI LISENSI WASIT TERHADAP PENGAMBILAN KEPUTUSAN WASIT PADA CABANG OLAHRAGA KARATE

Oleh:

Novandi Firdaus Yusup

NIM. 23060640011

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres dan *referee-efficacy* melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit pada cabang olahraga olahraga karate.

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif korelasional ganda dan tiga variabel independent, satu variabel perantara, serta satu variabel dependen pada 100 wasit karate. Instrumen dalam penelitian untuk pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, *referee-efficacy*, lisensi wasit, dan pengambilan keputusan wasit menggunakan angket.

Hasil yang diperoleh terdapat pengaruh langsung yang signifikan pemahaman peraturan pertandingan terhadap pengambilan keputusan wasit sebesar 60,2 %, terdapat pengaruh langsung yang signifikan tingkat stres terhadap pengambilan keputusan wasit sebesar 30,8%, terdapat pengaruh langsung yang signifikan *referee-efficacy* terhadap pengambilan keputusan wasit sebesar 32,5%, lisensi wasit sebagai variabel mediator memiliki efek yang positif sebesar 7,5% dalam pengaruh antara pemahaman peraturan pertandingan dengan pengambilan keputusan wasit, lisensi wasit sebagai variabel mediator memiliki efek yang negatif sebesar 17,2% dalam pengaruh antara tingkat stres dengan pengambilan keputusan wasit dan lisensi wasit sebagai variabel mediator memiliki efek yang positif sebesar 10,1% dalam pengaruh antara *referee-efficacy* dengan pengambilan keputusan wasit.

Kata kunci: Pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, *referee-efficacy*, pengambilan keputusan wasit.

EFFECT OF MATCH RULES COMPREHENSION, LEVEL OF STRESS, AND REFEREE-EFFICACY, THROUGH THE REFEREE LICENSE TOWARDS THE REFEREE DECISION MAKING IN KARATE SPORT

ABSTRACT

The objective of this research is to determine the effect of match rules comprehension, level of stress, and referee-efficacy through referee licenses towards the referee decision making in karate sport.

The research method was a quantitative double correlational research method and three independent variables, one intermediary variable, and one dependent variable on 100 karate referees. The research instruments used a questionnaire.

The results show a significant direct effect of match rules comprehension on referee decision making of 60.2%, there is a significant direct effect of level of stress towards the referee decision making of 30.8%, there is a significant direct effect of referee-efficacy on referee decision making 32.5%, referee license as a mediator variable had a positive effect of 7.5% on relationship between understanding match rules and referee decision making, referee license as a mediator variable had a negative effect of 17.2% in the relationship between stress levels and referee decision making and referee license as a mediator variable had a positive effect of 10.1% in the relationship between referee-efficacy and referee decision making.

Keywords: match rules comprehension, level of stress, referee-efficacy, referee decision making.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat Rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Tesis dalam rangka untuk memenuhi Sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan dengan judul “Pengaruh Pemahaman Peraturan Pertandingan, Tingkat Stres, dan *Referee Efficacy* melalui Lisesnsi Wasit Terhadap Pengambilan Keputusan Wasit Cabang Olahraga Karate” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Tesis ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkennaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd, M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S., selaku Kepala Departemen S-2 Pendidikan Kepelatihan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Tesis.
4. Bapak Dr. Fauzi, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Tesis ini.
5. Ketua Panitia beserta seluruh Panitia Bupati Cup 3 yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Tesis.
6. Teman-teman seperjuangan yang telah mendukung saya dan berbagi ilmu serta nasihat dalam menyelesaikan tugas Tesis.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Tesis ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan

Yang Maha Esa*) dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 7 November 2024

Yang Menyatakan,



Novandi Firdaus Yusup

NIM. 23060640011

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. KAJIAN TEORI	13
B. Kajian Penelitian yang Relevan	53
C. Keterbaharuan Penelitian	59
D. Kerangka Pikir	60
E. Hipotesis Penelitian	62
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	63
A. Jenis Penelitian	63
B. Tempat dan Waktu Penelitian	63
C. Desain Penelitian	64
D. Populasi dan Sampel Penelitian	65
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	66

F. Validitas dan Reabilitas Instrumen.....	71
G. Teknik Analisis Data	78
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	80
A. DESKRIPSI DATA HASIL PENELITIAN	80
B. Hasil Uji Hipotesis	88
C. KETERBATASAN PENELITIAN	98
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	103
A. SIMPULAN	103
B. SARAN	103
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. Kerangka Berpikir	61
GAMBAR 2. Desain Penelitian	64
GAMBAR 3. Hasil Loading Factor	88
GAMBAR 4. Output Outer Model	93

DAFTAR TABEL

TABEL 1. Penelitian yang Relevan	53
TABEL 2. Keterbaharuan Penelitian.....	59
TABEL 3. Distribusi Populasi Penelitian.....	66
TABEL 4. Kisi-kisi instrument Pemahaman Peraturan Pertandingan	67
TABEL 5. Kisi-kisi Instrumen Tingkat Stres	69
TABEL 6. Kisi-kisi Instrumen Referee efficacy	70
TABEL 7. Penilaian Lisensi Wasit Karate	70
TABEL 8. Kisi-kisi Instrumen Pengambilan Keputusan Wasit Karate.....	71
TABEL 9. Model Kesepakatan analisis Gregory	72
TABEL 10. Hasil data untuk analisis Gregory.....	73
TABEL 11. Nilai Validitas Instrumen DASS-21	74
TABEL 12. Nilai Validitas REFS	75
TABEL 13. Model Kesepakatan analisis Gregory	75
TABEL 14. Data Uji Validasi Instrumen Lisensi Wasit	76
TABEL 15. Nilai Validitas Pengambilan Keputusan Wasit	77
TABEL 16. Reliabilitas Instrumen Penelitian	78
TABEL 17. Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	80
TABEL 18. Deskripsi Responden Berdasarkan Tingkat Lisensi	80
TABEL 19. Deskripsi Variabel Pemahaman	81
TABEL 20. Deskripsi Variabel Tingkat Stres	83
TABEL 21. Deskripsi Variabel Referee-Efficacy	84
TABEL 22. Deskripsi Lisensi Wasit	85
TABEL 23. Deskripsi Variabel Pengambilan Keputusan Wasit.....	87
TABEL 24. Inner VIF	89
TABEL 25. Latent Variable Correlations	90
TABEL 26. Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	91
TABEL 27. Hasil Uji Kesesuaian Model	92
TABEL 28. Hasil Pengujian Hipotesis path Coeffisien	94
TABEL 29. Hasil spesifict indirect effect	96
TABEL 30. F Square	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	111
Lampiran 2. Surat Keterangan selesai penelitian	112
Lampiran 3. Surat Pernyataan Expert Judgement	113
Lampiran 4. Formulir Bimbingan Tesis	115
Lampiran 5. Angket Uji Coba	116
Lampiran 6. Hasil Loading Faktor	126
Lampiran 7. Validity & Reliability	127
Lampiran 8. Hasil Inner VIF	127
Lampiran 9. Latent Variabel Correlations	127
Lampiran 10. Koefisien Determinasi (R Square)	127
Lampiran 11. Kesesuaian Model	128
Lampiran 12. Path Coeffisien	128
Lampiran 13. Spesifict Indirect Effect	128
Lampiran 14. F Square	129
Lampiran 15. Output Outer Model	130
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang guna untuk melatih kebugaran jasmani dan rohaninya. Salah satu keuntungan utama dari olahraga teratur adalah peningkatan kesehatan dan kebugaran seseorang. Olahraga tidak hanya berfungsi untuk kesehatan dan rekreasi, akan tetapi juga berfungsi untuk pendidikan dan prestasi. Melalui olahraga dapat mengharumkan nama bangsa dikancanah internasional, hal ini menunjukkan bahwa pembinaan bidang olahraga sangat penting dan tidak bisa diabaikan karena memiliki peranan yang sangat besar dalam mewujudkan cita-cita Pembangunan Nasional. Sesuai dengan undang-undang sistem keolahragaan nasional Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan pada Bab I pasal 1 ayat 12 yang berbunyi:

“Olahraga prestasi merupakan 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.”

Adapun salah satu cabang olahraga yang banyak diminati adalah karate. Karate merupakan cabang olahraga beladiri yang menggunakan tangan kosong. Jenis olahraga beladiri karate merupakan *body contact* atau sentuhan fisik secara langsung (Gultom,P.,& Sinaga,2010). Saat ini olahraga karate sudah banyak diminati mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, sampai lanjut

usia dengan berbagai tujuan mulai dari prestasi, kebugaran jasmani maupun sebagai alat pertahanan diri dalam kondisi tertentu. Karate telah masuk sebagai olahraga yang dipertandingkan dalam ajang multi event seperti SEA Games dan ASIAN Games yang menunjukkan bahwa olahraga karate telah berkembang pesat. (Putranto & Hadi, 2015). Untuk pertama kalinya karate dipertandingkan pada Olimpiade di Tokyo tahun 2020. (Penov, Petrov, & Kolimechkov, 2020) dapat dilihat dari berbagai macam perguruan dan aliran karate telah tersebar di berbagai daerah di Indonesia maupun berbagai negara di dunia. Sebagai cabang olahraga prestasi, karate dipertandingkan baik di tingkat nasional maupun internasional. WKF (*World Karate Federation*) merupakan organisasi yang menaungi olahraga karate dunia dan FORKI (Federasi Olahraga Karate-Do Indonesia) adalah organisasi yang mengatur karate di Indonesia. (Indrajaya, 2017).

Pada Tahun 2023, peraturan kompetisi karate banyak berubah. Perubahan paling menonjol dapat dilihat pada sistem penilaian dan pelanggaran *kumite* serta sistem baru yang disebut dengan Sistem Penilaian *WKF Youth League* yaitu sistem penilaian 1 wasit dan 2 Juri. Pada peraturan tersebut wasit dapat memberikan poin pada atlet dengan meminta dukungan dari juri. Peraturan karate ini terus mengalami kemajuan (Sistem Penilaian Kumite Terbaru WKF, 2024) karena adanya beberapa perubahan aturan kompetisi, atlet, pelatih, dan wasit tentu harus melakukan penyesuaian. Peralihan aturan penilaian yang lama ke aturan penilaian yang baru tentunya membawa keuntungan dan kerugian yang dirasakan oleh para atlet *kumite* karate. Pasalnya, banyak pelanggaran dan

kerugian yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap aturan permainan versi terbaru, sehingga dapat mengakibatkan poin lebih banyak, kehilangan banyak poin, atau diskualifikasi. Oleh karena itu, seorang wasit karate tidak hanya harus mempunyai pemahaman lebih dalam mengenai peraturan pertandingan, tetapi juga mempunyai skill, kemampuan dan pengetahuan.

“Wasit harus melakukan berbagai tugas, seperti mengevaluasi dan menilai tindakan yang terjadi selama pertandingan, membuat keputusan cepat, memimpin pertandingan, memperhatikan berbagai aspek pertandingan, menjaga ketertiban, dan menyelesaikan konflik” (Taylor et al., 1990). Kompleksitas tugas terkait wasit memberikan tekanan pada wasit. Tekanan yang melampaui penerimaan menimbulkan efek psikologis pada individu yang disebut stres. Bila dikaitkan dengan pekerjaan disebut stress kerja (Sinaga,2013). Stres juga dapat terjadi ketika tuntutan peran yang dirasakan tidak sesuai dengan kemampuan, tujuan, nilai, atau keyakinan seseorang. Poin pentingnya adalah wasit semakin stress dan kelelahan. Ketika inefisiensi, kelalaian, keputusan yang salah, dan reaksi yang tertunda dalam tugas-tugas ini dapat menyebabkan stress dan kelelahan, wasit sendiri yang menerima konsekuensinya (Karacam & Pulur, 2017).

Telah disebutkan bahwa tugas wasit karate sangat kompleks. Jika ada peraturan baru yang perlu dipahami dan dilaksanakan, semua ini tidak hanya membuat tugas menjadi sangat kompleks, namun juga memudahkan terjadinya kesalahan (Guilen, F., & Feltz, 2014). Apabila wasit melakukan kesalahan maka

akan timbul akibat negatif bagi wasit. Karena pengambilan keputusan yang terus-menerus, subjektivitas wasit dalam mengevaluasi tindakan mereka dan potensi kesalahan membuat mereka sering dikritik atas perbuatan mereka. Wasit juga terkena stres bahkan ketika harapan dan tuntutan tugasnya tidak negatif, baik secara fisik maupun psikologis, sehingga dapat menyebabkan penurunan kinerja dan mempengaruhi keputusan mereka.

Stres akan selalu melekat pada seorang wasit (Hill Matthews & Senior, 2016). Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, peranan dan tugas wasit yang begitu berat akan mengakibatkan stres yang tinggi pula. Faktor kunci dari menanggulangi stres adalah persepsi seseorang dan penilaian terhadap situasi dan kemampuannya untuk menghadapi atau mengambil manfaat dari situasi yang dihadapi (Ferdianto, 2014). Sehingga, banyak kasus yang menunjukkan bahwa, para individu yang mengalami stres kerja adalah tidak munculnya keyakinan yang kuat atas kemampuan diri sendiri. Kemampuan seseorang tersebut berkaitan dengan salah satu karakteristik kepribadian yakni aspek keyakinan akan kemampuan diri sendiri atau bisa disebut efikasi diri (*Self-efficacy*). Efikasi diri merupakan keyakinan seseorang mengenai kemampuan atau kompetensi dirinya untuk melakukan suatu tugas, mencapai tujuan, dan mengatasi hambatan (Baron & Bryne, 2012).

Salah satu mekanisme psikologis yang telah terbukti mengurangi stres dan kecemasan terkait kinerja adalah *self-efficacy* (Albert Bandura, 2006). Persepsi seperti itu diprediksi mempengaruhi pilihan tugas, pengeluaran usaha, dan ketahanan terhadap kegagalan. Mereka yakin pada kemampuannya akan fokus

pada tantangan dan apa yang perlu mereka lakukan untuk menyelesaikan tugas mereka dan tidak khawatir akan membuat kesalahan atau tekanan situasi (Guillen & Felt, 2011).

Pada saat ini, efikasi diri sudah mulai dikembangkan dan lebih dispesifikkan. Salah satunya yaitu pengembangan terhadap efikasi diri wasit, yang kini disebut *referee efficacy*. Efikasi wasit merupakan keyakinan wasit terhadap kemampuan yang mereka miliki dalam keberhasilan untuk melakukan tugas mereka (Gullen & Felzt, 2014). Salah satu keberhasilan wasit adalah berhasil menjaga pertandingan berjalan dengan baik dan menerapkan peraturan pertandingan serta memberikan keputusan yang tepat.

Wasit merupakan aspek penting dalam sebuah pertandingan atau perlombaan olahraga, namun pada kenyataannya mereka sering melupakan aspek efikasi diri ini. Seperti diungkapkan oleh Karacam & Pulur (2017), wasit dapat dianggap sebagai kelompok orang penting dalam sebuah pertandingan tapi sebagian besar dari mereka mengabaikan bahwa efikasi dapat berpengaruh terhadap kinerja mereka. Penting kiranya seorang wasit mengetahui dirinya dengan mengevaluasi keyakinan dirinya sendiri, mengingat adanya keterkaitan antara efikasi diri dengan pengambilan keputusannya. Dengan kata lain, seseorang dengan efikasi diri rendah membutuhkan waktu lebih lama untuk membuat keputusan daripada yang memiliki efikasi diri yang baik dalam kemampuan membuat keputusan (Hepler & Feltz, 2012). Hal ini berarti bahwa dengan memiliki efikasi diri yang baik maka akan membuat wasit cepat dalam mengambil keputusan yang tepat.

Salah satu tugas yang merupakan bentuk kinerja wasit adalah mengambil keputusan. Pengambilan keputusan merupakan salah satu bentuk perbuatan berpikir dan hasil dari suatu perbuatan itu keputusan (Desmita, 2008). Pengambilan keputusan berbicara tentang tindakan yang akan dilakukan dalam menghadapi suatu permasalahan yang seringkali dihadapkan pada dua alternatif atau bahkan lebih. Pengambilan keputusan dapat dianggap sebagai suatu hasil (keluaran) dari proses mental atau kognitif yang membawa pada pemilihan suatu jalur tindakan diantara beberapa alternatif yang tersedia.

Dasar pengambilan keputusan dari seorang wasit, salah satunya berdasarkan pada peraturan pertandingan. Peraturan pertandingan dibuat atas dasar fakta yang muncul dalam pertandingan. Keputusan yang berdasarkan pada sejumlah fakta dan data informasi yang cukup merupakan keputusan yang baik dan solid (Terry, 2013). Maka dari itu untuk dapat mengambil keputusan yang baik maka diperlukan penguasaan peraturan pertandingan yang baik.

Pertandingan Karate merupakan pertandingan yang dinamis dan faktor psikologis berperan penting di dalamnya. Begitu pula dengan pengambilan keputusan wasit dalam pertandingan dipengaruhi oleh faktor psikologis tersebut. Pengambilan keputusan wasit adalah proses yang muncul dari hubungan pemain dengan lingkungan yang bersarang di dalam sasaran tugas. Salah satu faktor pengambilan keputusan wasit yaitu tekanan (stres) yang akan mempengaruhinya. Tekanan-tekanan berupa keterbatasan waktu, tanggung jawab yang berlebihan, kekurangan atau kelebihan informasi serta adanya

ancaman sosial atau ancaman fisik dapat menimbulkan stres dan mempengaruhi kualitas keputusan yang dibuat (Harris, 2008).

Pengambilan keputusan merupakan bagian dari kinerja pekerjaan wasit. Kecepatan dan ketepatan dalam pengambilan keputusan disebut sebagai salah satu aspek terpenting dari kinerja wasit (Macmahon, 2015). Setiap wasit yang bertugas harus menguasai peraturan pertandingan dalam bertugas. Agar dapat mereduksi tekanan yang mereka terima dalam bentuk stres serta diperlukan manajemen stres yang baik untuk menanggulanginya. Sedangkan *referee efficacy* merupakan keyakinan dari seorang wasit dalam melaksanakan tugasnya. Dengan menguasai peraturan pertandingan, tingkat stres dan *referee efficacy* yang baik, maka seorang wasit karate dapat bekerja secara baik dengan memberikan keputusan yang baik dengan berdasarkan pada peraturan pertandingan yang berlaku.

Idealnya seorang wasit/Juri harus selalu paham terhadap peraturan terbaru yang diterapkan saat ini yaitu peraturan pertandingan WKF 2024. Idealnya seorang wasit juga sudah bisa mengelola tekanan yang diterima dengan baik agar tidak mengalami stres saat memimpin pertandingan. Seorang wasit juga harus memiliki integritas jujur, dan berani. Berani dalam konteks kebenaran.

Realitanya yang ditemukan di lapangan berbeda dengan keadaan ideal yang harus dimiliki seorang wasit. pada kejuaraan karate yang diselenggarakan di Daerah Nusa Tenggara Barat seringkali seorang wasit memberikan keputusan yang keliru pada saat memimpin pertandingan. Hal tersebut disebabkan oleh

masih banyak wasit yang belum faham dan belum menyesuaikan dengan peraturan pertandingan terbaru. Salah satu penyebab terjadinya hal tersebut adalah karena peraturan pertandingan yang terus di update setiap tahunnya. Selain itu, realita yang ditemukan di lapangan adalah beberapa wasit belum bisa mengatasi tekanan dengan baik sehingga mengalami stres pada saat memimpin pertandingan. Hal tersebut terjadi pada beberapa kejuaraan, wasit karate mendapatkan tekanan-tekanan ketika memimpin pertandingan yang berupa tekanan dari lingkungan atau tekanan dari dirinya sendiri berkaitan dengan tugasnya. Tidak menutup kemungkinan hal itu akan menimbulkan stres dan apabila keadaan stres tersebut tidak dikelola dengan baik, maka akan berpengaruh terhadap keputusan yang diambilnya. Terdapat pula temuan bahwa wasit karate NTB ragu-ragu akan keputusan yang telah diambilnya dan tidak jarang wasit mengkonsultasikan keputusannya kepada asisten wasit atas atau *kansa* atas apa yang terjadi dalam pertandingan, sebelum melanjutkan pertandingan kembali. Padahal, pemberian keputusan harus tepat, karena kesalahan pemberian keputusan dari seorang wasit akan berpengaruh terhadap berbagai aspek. Kesalahan wasit dapat memiliki konsekuensi yang menghancurkan dari perspektif ekonomi dan sosial bagi klub dan fans, serta untuk atlet dan tim juga (Guillen & Feltz, 2014). Lingkungan olahraga adalah konteks yang paling tepat untuk mempelajari pengambilan keputusan ahli (Araujo et al., 2017).

Atas permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, dan *referee efficacy*, melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit Karate Lombok Tengah”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah yang terkait. Adapun masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Masih banyak wasit yang salah dalam melakukan penilaian
2. Masih banyak wasit yang kurang *update* terhadap peraturan pertandingan terbaru
3. Masih banyak wasit yang keliru dan ragu-ragu dalam mengambil keputusan
4. Wasit menerima banyak tekanan pada saat bertugas sehingga dapat menyebabkan stres

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian ini dapat terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan dalam penelitian ini hanya pada “Pengaruh pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, dan *referee efficacy*, melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit cabang olahraga karate”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh parsial pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, dan *referee efficacy* terhadap lisensi wasit karate?
2. Bagaimana pengaruh parsial pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, *referee efficacy* terhadap pengambilan keputusan wasit cabang olahraga karate?
3. Bagaimana pengaruh pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, *referee efficacy*, melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit cabang olahraga karate?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan pada penelitian bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh parsial pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, dan *referee efficacy* terhadap lisensi wasit karate?
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh parsial pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, *referee efficacy* terhadap pengambilan keputusan wasit cabang olahraga karate?

3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, *referee efficacy* melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit cabang olahraga karate?

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam Pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu sebagai berikut:

- a. Sebagai sumbangsih bahan bacaan bagi mahasiswa program Pascasarjana Pendidikan Kepelatihan Olahraga
- b. Sebagai sumber referensi bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian dengan judul yang sama dengan harapan dapat mengembangkan variabel lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Sebagai syarat untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar magister Pendidikan strata dua dan sebagai penambah pengetahuan dan pemahaman terhadap hal-hal di ruang lingkup wasit terutama wasit karate.

b. Bagi Instansi Wasit Karate

Sebagai bahan evaluasi pengurus wasit karate di Lombok Tengah, terkait kinerja para wasit agar bisa bertugas lebih baik lagi dalam hal memimpin dan memberikan penilaian pertandingan.

c. Bagi Wasit Karate

Sebagai bahan masukan dan bahan pertimbangan bagi wasit karate untuk mempersiapkan diri setiap melakukan tugas terkait dengan pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stress, dan *referee efficacy* dalam mengambil keputusan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Karate

Ilmu beladiri sebenarnya sudah dikenal sejak manusia ada, hal itu dapat dilihat dari peninggalan-peninggalan purbakala, diantaranya: senjata-senjata dari batu, lukisan-lukisan pada dinding goa yang menggambarkan pertempuran atau perkelahian dengan Binatang buas menggunakan senjata seperti tombak, kapak batu, dan panah. Pada saat itu, beladiri bersifat untuk mempertahankan diri dari gangguan binatang buas atau alam sekitarnya. Untuk manusia zaman sekarang, selain untuk mempertahankan diri beladiri juga digunakan sebagai alat untuk menjaga kesehatan, mencari prestasi dan sebagai jalan hidup.

Olahraga seni bela diri telah mendapatkan pengakuan signifikan dalam lingkaran atletik kontemporer. Di antara olahraga ini, karate menonjol sebagai salah satu seni bela diri yang paling dihormati di tingkat regional dan internasional (Imamnazaroyich, 2021). Teknik yang beragam dan gerakan cepat yang dieksekusi dalam hitungan sepersekian detik untuk mendapatkan poin, berkontribusi pada sifat mendebaran dari disiplin ini (Georgios, 2016).

Karate adalah seni beladiri yang berasal dari jepang pada tahun 1869 di Okinawa yang pertama kali memperagakan *te* atau *Okinawa-Te* dan pertama didaftarkan secara resmi di Jepang pada tahun 1993 sebagai seni bela diri modern (Amaral, 2022). Karate adalah seni beladiri dari Jepang yang diciptakan oleh Gichin Funakoshi sebagai salah seorang pendahulu, dimana seorang karate-ka hanya menggunakan tangan kosong untuk melawan dan memukul

musuhnya. Karate merupakan beladiri dengan aliran keras yang menggunakan teknik-teknik fisik seperti pukulan, tendangan, tangkisan, serta elakan dengan kuda-kuda kokoh. Karate juga merupakan salah satu olahraga yang memiliki karakter gerak dan teknik sendiri. Karate memiliki prinsip, yaitu karateka harus selalu dapat melakukan pukulan, tendangn, tangkisan, ataupun gerakan-gerakan lainnya yang dibutuhkan untuk mendukung keterampilan keterampilan dasar tersebut. Selain itu, karate memiliki prinsip “pantang menyerah terlebih dahulu, diserang lalu menyerang”. Oleh karena itu, dalam tiap jurus karate selalu dimulai dengan tangkisan yang merupakan tindakan mempertahankan atau melindungi diri dari serangan lawan. Dalam karate, kategor Kumite melibatkan pertarungan kontak fisik dimana atlet harus mengendalikan serangan mereka ke area wajah lawan (*Jodan*) untuk memastikan hanya sentuhanringan yang menghindari cedera. Sebaliknya, saat menargetkan tubuh (*Chudan*) seperti perut dan punggung, atlet Kumite diizinkan untuk melancarkan serangan yang lebih kuat (Tabben et al., 2013).

Pada tahun 1929 banyak tokoh-tokoh dari Okinawa mambawa alirannya masing-masing ke Jepang. Seperti Kenwa Mabuni menamakan alirannya *Shitoryu*, Choyun Miyagi menamakan alirannya *Gojuryu*, Gichin Funakoshi menamakan alirannya *Shotokan* dan Otshuka Hironori menamakan alirannya *Wadoryu*. Karate mulai berkembang di Jepang pada tahun 1922. Karate berasal dari dua huruf kanji yaitu *kara* yang berarti kosong dan *te* yang berarti tangan. Kedua huruf kanji tersebut digabungkan menjadi Karate, yang berarti tangan kosong. Sebagaimana dikemukakan oleh (Matutu, 2019:2) mengatakan seni

beladiri ini pertama kali disebut “*tote*” yang berarti seperti “tangan cina” kemudian sensei Gichin Funakoshi mengubah kanji Okinawa (*Tote*: Tangan Cina) dalam kanji Jepang menjadi “Karate” yang berarti tangan kosong. Pada hakikatnya olahraga beladiri karate yaitu beladiri menggunakan tangan kosong yang mengandalkan tangan dan kaki sebagai senjata untuk menyerang. Dari masa kemasa olahraga beladiri karate berkembang dengan baik. Karate sendiri memiliki metode beladiri yang mana terdapat berbagai teknik seperti menghindar, bertahan, menyerang, bahkan untuk menghancurkan dan merobohkan lawan. Dalam cabang olahraga karate memiliki tiga teknik utama yaitu: Kihon (teknik dasar), Kata (Jurus) dan Kumite (Pertrungan).

Masuknya karate di Indonesia dibawa oleh mahasiswa-mahasiswa Indonesia yang Kembali ke tanah air setelah menyelesaikan studinya di Jepang. Kemudian tahun 1963 tiga mahasiswa yang telah menyelesaikan studinya di Jepang itu mendirikan dojo di Jakarta. Tiga mahasiswa tersebut antara lain; Bud AD Adikusumo, Muchtar, dan Karyanto pertama kali memperkenalkan karate (Aliran *Shotokan*) di Indonesia. Kemudian beberapa tahun setelahnya Mahasiswa alumni Indonesia dari Jepang berdatangan, seperti: Setyp Haryono (pendiri Gojukai), Anton Lesiangi (salah satu pendiri lesiangi), Sabeth Muchsin (salah satu pendiri Inkai) dan Choirul taman turut mengembangkan karate di Indonesia. Di samping alumni Mahasiswa, orang-orang jepang yang dating ke Indolesia dalam rangka bisnis ikut pula memberikan warna bagi karate di tanah air, diantaranya: Matusaki (Kushinryu-1966), Oyama (Kyokusinkai-1967), Ishi (Gojuryu-1969), dan Hayashi (Shitoryu-1971). (Danardono, 2006).

Selanjutnya tokoh-tokoh tersebut membentuk organisasi yang Bernama PORKI (Persatuan Olahraga Karate Indonesia), Akan tetapi, banyaknya perguruan karate dengan berbagai macam aliran menyebabkan terjadinya ketidakcocokan di antara tokoh-tokoh di Indonesia sehingga menimbulkan perpecahan pada PORKI. Setelah adanya kesepakatan bersama, para tokoh tersebut akhirnya Bersatu kembali dengan upaya mengambangkan karate di tanah air. Kemudian pada tahun 1972 terbentuklah wadah organisasi karate baru dengan nama FORKI (Federasi Olahraga Karate-Do Indonesia). Sampai saat ini FORKI merupakan wadah olahraga karate yang menjadi anggota KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia). FORKI sendiri menjadi pusat wadah dari 25 perguruan dengan 8 aliran berbeda yang memiliki wewenang dan kewajiban untuk mengelola serta meningkatkan prestasi karate di Indonesia.

Perguruan karate tersebut antara lain:

- a. ASKI
- b. BKC (Bandung Karate Club)
- c. BLACK PANTHER
- d. FUNAKOSHI
- e. GABDIKA SHITORYU (Gabungan Beladiri Karate-Do Shotoryu)
- f. GOJUKAI
- g. GOJURYU ASS
- h. GOKASI (Goju Ryu Karate-Do Shinbukan Seluruh Indonesia)
- i. INKADO (Institut Karate-Do)
- j. INKAI (Institut Karate-Do Indonesia)

- k. KALA HITAM
- l. KANDANG PRANA
- m. KEI SHIN KAN
- n. KKNSEI (Kesatuan Karate-Do Naga Sakti Indonesia)
- o. KKI (Kushin Ryu Karate-Do Indonesia)
- p. KYOKUSINKAI (Kyokushim Karate-Do Indonesia)
- q. LEMKARI (Lembaga Karate-Do Indonesia)
- r. MKC (Medan Karate Club)
- s. INKANAS (Institut Karate-Do Nasional)
- t. PERKAINDO
- u. PORBIKAWA
- v. PORDIBYA
- w. SHINDOKA SHI ROI TE
- x. TAKO INDONESIA
- y. WADOKAI (Wadoryu Karate-Do Indonesia)

Karate juga dapat dipertandingkan seperti olahraga lainnya dengan tetap tidak mengabaikan unsur beladirinya. Masathosi Nakayama yang merupakan murid Gichin Funakoshi berpesan dalam bukunya yang berjudul “*The Best Karate*”, yaitu “Bila suatu pertandingan karate diselenggarakan, hendaknya dilaksanakan sesuai dengan tujuan dan semangat yang benar. Nafsu untuk memenangkan pertandingan semata-mata hanya akan menghasilkan ketidaksungguhan dalam mempelajari karate, sehingga menjadi buas dan lupa sikap hormat kepada lawan”. Sikap hormat itulah yang menjadi hal terpenting

dalam setiap pertandingan karate. Penentuan siapa yang menang dan kalah bukan merupakan tujuan akhir dari karate, melainkan pembinaan mental melalui latihan-latihan tertentu sehingga karateka mampu mengatasi segela rintangan dalam hidup.

2. Peraturan Pertandingan Karate

a. Peraturan pertandingan *KATA*

Peraturan pertandingan *Kata* berdasarkan (Peraturan Pertandingan berdasarkan World Karate Federation Tahun 2024) menegaskan:

PASAL 1: AREA PERTANDINGAN

- 1) Area pertandingan akan berupa matras persegi berdasarkan standar WKF, dengan sisi-sisi sepanjang delapanmeter (diukur dari luar) dengan matras pada bagian satu meter terluar berwarna merah yang mengelilingi semua sisi.
- 2) Para Juri dan Operator IT ditempatkan berdampingan di meja di ujung matras menghadap peserta dengan Juri Kepala (Juri no.1) paling dekat dengan Operator IT yang duduk di ujung meja.
- 3) Semua Juri dan Operator IT ditempatkan berjajar di depan meja administrasi pertandingan , sebaiknya di belakang satu meja.
- 4) Tidak boleh ada papan iklan, sekat pembatas, dinding, tiang, dan lain-lain. Pada jarak satu meter dari perimeter terluar area aman
- 5) Pelatih akan duduk di luar area keselamatan, di sisi TATAMI masing-masing menuju meja resmi. Dimana area TATAMI ditinggikan, Pelatih

akan ditempatkan di luar area yang ditinggikan di belakang kontestan masing-masing.

- 6) Pelatih / Ofisial duduk di luar area aman & berada di sisi Tatami yang menghadap ke arah meja administrasi pertandingan.

Jika area Tatami berupa panggung para Pelatih/Official akan ditempatkan di luar panggung di belakang para atlet mereka masing - masing.

PASAL 2: PAKAIAN RESMI

- 1) Kontestan dan juri harus mengenakan seragam resmi seperti yang telah ditentukan.
- 2) Setiap orang yang tidak mematuhi peraturan ini akan dikesampingkan/tidak diikutsertakan.

PASAL 3: PENGATURAN PERTANDINGAN KATA

- 1) Umum
 - a) Kata bukanlah pertunjukan tari atau teater. Ia harus mematuhi nilai-nilai dan prinsip-prinsip tradisional. Itu harus nyata dalam pertempuran dan menampilkan konsentrasi, kekuatan, dan dampak potensial dalam tehniknya. Juga harus menunjukkan kekuatan, tenaga dan kecepatan, serta keanggunan, irama dan keseimbangan.
 - b) Peserta harus selalu mengikuti instruksi yang diberikan oleh Juri Kepala.
- 2) Istilah-istilah

- a) Sebuah "penampilan" mengacu pada penampilan perorangan atau tim dari sebuah kata.
- b) Sebuah "putaran" adalah babak terpisah dalam sebuah kejuaraan yang mengarah ke penentuan akhir para finalis. Dalam penyisihan pertandingan *Kumite* , sebuah babak menghilangkan lima puluh persen dari peserta di dalamnya, termasuk dihitung kemenangan dengan *bye*.

Dalam konteks ini, putaran dalam Kata dapat diterapkan sama seperti halnya satu babak baik dalam sistem gugur biasa maupun *repechage*. Dalam sebuah pertandingan dengan sistem "*Round-robin*", sebuah babak memungkinkan semua peserta dalam satu grup tampil melawan masing-masing peserta lainnya.

- c) Istilah "grup" di sini digunakan untuk pertandingan yang diikuti hingga empat peserta dalam salah satu dari delapan grup dalam sistem eliminasi biasa ataupun *Round-robin* yang digunakan untuk pertandingan perorangan pada *Premier League*.
- d) Istilah "pool" digunakan bagi tiap setengah dari peserta yang dikelompokkan bersama untuk fase penyisihan.

PASAL 4: PANEL JURI

- 1) Untuk semua pertandingan resmi WKF, panel yang terdiri dari tujuh orang Juri untuk setiap babak akan dipilih secara acak menggunakan program komputer.

- 2) Namun untuk pertandingan yang tidak memperhitungkan peringkat WKF atau Olimpiade jumlah Juri dapat dikurangi menjadi 5 ; dengan tetap membuang 1 nilai tertinggi dan 1 nilai terendah
- 3) Panel Juri yang sama harus ditempatkan untuk semua peserta dalam satu grup untuk setiap babak atau setiap grup dalam sistem *Round-robin*.
- 4) Untuk perebutan medali tidak boleh ada Juri yang memiliki kewarganegaraan yang sama dengan salah satu peserta atau memiliki konflik kepentingan lainnya seperti negara yang sama , tempat tinggal yang sama, ikatan kekeluargaan atau hubungan atlet/pelatih.

PASAL 5: PENILAIAN

- 1) Penampilan dievaluasi dari penghormatan saat memulai Kata sampai penghormatan saat mengakhiri Kata dengan pengecualian dalam babak perebutan medali nomor beregu, dimana penampilan dievaluasi bersamaan saat pencatatan waktu dimulai dari penghormatan saat memulai Kata dan berakhir ketika tim tersebut melakukan penghormatan setelah menyelesaikan Bunkai
- 2) Variasi ringan yang diajarkan oleh aliran Karate peserta (Ryu-Ha) akan diijinkan
- 3) Penampilan diberi nilai menggunakan skala dari 5,0 hingga 10,0 ; dalam pemberian nilai digunakan kelipatan dari **0,1** setelah koma (contoh : **7,0 – 7,1 – 7,2 – 7,3 – 7,4 – 7,5 – dst.**). Dimana 5,0 mewakili nilai yang terendah yang bisa diberikan dan 10,0 mewakili nilai yang sempurna. Diskualifikasi ditunjukkan dengan nilai 0,0

- 4) Bunkai harus disetarakan pentingnya dengan Kata itu sendiri
- b. Peraturan pertandingan *KUMITE*
- Peraturan pertandingan *Kumite* berdasarkan (Peraturan Pertandingan berdasarkan World Karate Federation Tahun 2024) menegaskan:

PASAL 1: AREA PERTANDINGAN *KUMITE*

- 1) Area pertandingan akan berupa matras persegi berdasarkan standar WKF, dengan sisi-sisi sepanjang delapan meter (diukur dari luar) dengan matras pada bagian satu meter terluar berwarna merah yang mengelilingi semua sisi.
- 2) Dua matras dibalik dengan sisi warna merah di atas dalam jarak satu meter dari titik tengah matras sebagai tempat posisi tiap peserta. Ketika memulai atau melanjutkan pertarungan para peserta akan berdiri saling berhadapan di sisi bagian pinggir-tengah dari matras merahnya masing – masing.
- 3) Wasit akan berdiri ditengah kedua matras tsb menghadap pada kedua peserta pada jarak dua meter dari batas pinggir area pertandingan.

PASAL 2: PAKAIAN & PERLENGKAPAN KEAMANAN

- 1) Kontestan dan juri harus mengenakan seragam resmi seperti yang telah ditentukan.
- 2) Berikut ini perlengkapan pelindung yang diwajibkan :
 - Pelindung tangan yang diijinkan oleh WKF, satu peserta menggunakan warna merah dan yang lainnya menggunakan warna

biru.

- Pelindung gusi.
- Pelindung badan yang diijinkan oleh WKF (baik untuk pria dan wanita sesuai model yang disetujui)
- Pelindung tulang kering yang diijinkan oleh WKF, satu peserta menggunakan warna merah dan yang lainnya menggunakan warna biru.
- Pelindung kaki yang diijinkan oleh WKF, satu peserta menggunakan warna merah dan yang lainnya menggunakan warna biru.
- Pelindung kemaluan untuk pria yang diijinkan oleh WKF.

3) Untuk peserta berusia di bawah 14 tahun penggunaan pelindung wajah atau helm pelindung atau pelindung dada yang diijinkan oleh WKF wajib dipakai. Untuk kategori usia tersebut mulai 01-01-2024, helm pelindung yang diijinkan oleh WKF wajib dipakai dan sepanjang tahun 2023 adalah masa transisi (baik pelindung wajah atau helm pelindung yang diijinkan oleh WKF) dapat dipakai.

4) Setiap orang yang tidak mematuhi peraturan ini akan dikesampingkan/tidak diikutsertakan.

PASAL 3: PENGATURAN PERTANDINGAN KUMIE

1) Istilah-istilah

a) Sebuah "pertarungan" (*bout*) mengacu pada pertandingan perorangan antara dua orang peserta.

- b) Sebuah “jeda” (*exchange*) mengacu pada periode dimana suatu pertarungan ditunda, dan hitungan waktu dihentikan.
- c) Sebuah “pertandingan” (*match*) mengacu pada total semua pertarungan antara anggota dari dua tim
- d) Sebuah “babak” (*round*) mengacu pada tahapan - tahapan terpisah dalam pertandingan yang mengarahkan para peserta dari tahap awal ke tahap babak final. Dalam penyisihan pertandingan *Kumite* sebuah babak menghilangkan lima puluh persen dari peserta yang ada di dalamnya, termasuk kemenangan *bye*. Dalam konteks ini, babak tersebut dapat berlaku sama untuk satu tahapan baik dalam penyisihan dengan sistem gugur atau *repechage*. Dalam sebuah pertandingan yang menggunakan sistem “*Round-robin*”, sebuah babak memungkinkan semua peserta dalam satu grup tampil melawan masing-masing peserta lainnya.
- e) Istilah “grup” (*group*) digunakan untuk pertandingan dengan empat peserta yang bertanding dalam salah satu dari delapan grup dalam tahap penyisihan *Round-robin* yang digunakan pada pertandingan perorangan di *Premier League*.
- f) Istilah “kelompok” (*pool*) digunakan bagi tiap lima puluh persen dari peserta yang dikelompokkan bersama untuk tahap penyisihan.
- 2) Format pertandingan
- a) Pertandingan *kumite* karate berbentuk pertandingan perorangan dibagi berdasarkan jenis kelamin, kelompok umur, dan kategori

berat dan/atau pertandingan beregu dibagi berdasarkan jenis kelamin tanpa kategori berat.

- b) Sistem penyisihan dengan repechage akan diterapkan kecuali ditentukan sebelumnya untuk pertandingan atau rangkaian turnamen tertentu.
- 3) Gagal hadir di area pertandingan
- a) Peserta perorangan atau tim yang tidak hadir saat dipanggil akan didiskualifikasi (*KIKEN*) dari kategori tersebut. Dalam pertandingan tim, skor untuk pertandingan yang tidak terjadi kemudian akan ditetapkan menjadi 8-0 untuk tim lawan. Diskualifikasi oleh *KIKEN* berarti peserta didiskualifikasi dari kategori tersebut, meskipun tidak mempengaruhi keikutsertaannya dalam kategori lain.
 - b) Saat mengumumkan diskualifikasi oleh *KIKEN*, Wasit akan memberi isyarat dengan mengarahkan jarinya ke sisi peserta atau tim yang hilang, mengumumkan “AKA / AO KIKEN”, dan kemudian “AKA / AO no KACHI” memberi isyarat untuk KACHI (menang) untuk lawan.

PASAL 4: PANEL WASIT

- 1) Untuk babak penyisihan Sekretaris Komisi Wasit akan menggunakan jasa Operator IT dalam melakukan pengundian pada daftar Wasit & Juri yang bertugas di tiap tatami dengan menggunakan sistem aplikasi komputer. Daftar ini disusun oleh Sekretaris Komisi Wasit ; sekali pada saat seluruh atlet telah selesai

mengikuti pengundian dan pada saat Pengarahan (*Briefing*) Perwasitan selesai. Daftar ini hanya berisi nama para Wasit yang memang mengikuti Pengarahan (*Briefing*) Perwasitan & sesuai kriteria dari persyaratan yang ditentukan. Untuk pengundian panel sebelum penugasan dalam sebuah babak/partai , Operator IT yang akan memasukkan nama para Wasit/Juri yang bertugas dalam daftar pada sistem aplikasi. Kemudian 4 Juri, 1 Wasit, 1 *Kansa* dan 1 Pengawas Nilai yang akan bertugas pada tiap tatami dalam tiap babak akan muncul setelah diacak oleh sistem komputer tersebut.

- 2) Untuk babak perebutan medali para Manajer Tatami akan mengajukan pada Ketua & Sekretaris Komisi Wasit sebuah daftar yang berisi nama 8 orang Wasit/Juri dari tatami mereka masing – masing setelah babak / partai terakhir suatu kelas selesai. Jika daftar tsb telah disetujui oleh Ketua Komisi Wasit maka akan diserahkan pada Operator IT untuk dimasukkan dalam daftar pada sistem aplikasi seperti di atas. Komputer selanjutnya akan mengacak dan hanya akan mengeluarkan 5 dari 8 nama yang disetor dari tiap *tatami*
- 3) Untuk pertandingan Youth League diperbolehkan menggunakan hanya dua Juri.

PASAL 5: LAMA WAKTU PERTANDINGAN

- 1) Lama waktu pertandingan Kumite adalah:
 - Senior Putra dan Senior Putri : waktu efektif 3 menit
 - U21 Putra dan U21 Putri : waktu efektif 3 menit

- Junior Putra , Junior Putri , Kadet Putra dan Kadet Putri : waktu efektif 2 menit
 - 14 tahun ke bawah : waktu efektif 1,5 menit
- 2) Untuk kejuaraan tanpa batasan peserta lama waktu pertandingan babak penyisihan dapat dikurangi dari 3 menit menjadi 2 menit dan dari 2 menit menjadi 1,5 menit asalkan diumumkan sebelum kejuaraan dimulai dalam pertemuan untuk pelatih dan ofisial (*Technical Meeting*)
 - 3) Waktu pertarungan dimulai ketika Wasit memberi isyarat untuk memulai dan berhenti setiap kali pertandingan Wasit meneriakkan "YAME" atau pada sinyal saat waktu pertarungan berakhir
 - 4) Pencatat waktu akan memberikan isyarat, yang menunjukkan "15 detik terakhir" dengan satu bunyi singkat dari bel, dan "waktu habis" dengan dua bunyi singkat dari bel. Sinyal "waktu habis" menandai akhir pertarungan
 - 5) Peserta berhak atas waktu istirahat di antara pertarungan, sama dengan lama waktu standar pertandingan. Pengecualian adalah dalam hal pergantian warna perlengkapan, dimana waktu ini diperpanjang menjadi lima menit.

PASAL 8: PENILAIAN

- 1) Nilai diberikan kepada peserta ketika dua juri atau lebih menunjukkan sinyal nilai atau ketika *Video Review Supervisor* menyetujui permintaan nilai yang diajukan oleh *Coach* dalam prosedur ulasan video.

- 2) Nilai dihasilkan dengan teknik karate tradisional dengan tangan atau kaki yang dilakukan dengan kontrol ke area sasaran yang diijinkan
- 3) Dalam situasi dimana kedua peserta saling melakukan serangan hanya teknik pertama yang dilakukan dengan benar yang akan mendapat nilai, kecuali kombinasi teknik yang efektif dimana teknik dengan nilai tertinggi yang akan dihitung terlepas dari urutan teknik dalam kombinasi tersebut
- 4) Area sasaran yang dinilai adalah bagian tubuh di atas panggul, hingga dan termasuk tulang selangka (*CHUDAN*) tapi tidak termasuk bahu, dan area di atas tulang selangka (*JODAN*).
- 5) Teknik yang menghasilkan nilai harus dapat berpotensi efektif jika tidak dikontrol, dan juga harus memenuhi kriteria :
 - Bentuk yang baik (dilakukan secara benar).
 - Sikap sportif (dilakukan tanpa maksud untuk menimbulkan cedera)
 - Semangat yang teguh (ditampilkan dengan kecepatan dan kekuatan).
 - Kewaspadaan terhadap lawan selama dan setelah pelaksanaan teknik (tidak berpaling atau jatuh setelah menyelesaikan teknik kecuali jatuhnya disebabkan oleh pelanggaran lawan).
 - Waktu yang tepat (dilakukan pada saat yang tepat).
 - Jarak yang benar (dilakukan pada jarak dimana teknik akan efektif).
- 6) Skala berikut digunakan untuk pemberian nilai :
 - *YUKO* (bernilai 1) diberikan untuk *Tsuki* (pukulan lurus) atau *Uchi* (lecutan) ke semua area sasaran yang diijinkan.

- *WAZA-ARI* (bernilai 2) diberikan untuk tendangan ke area *CHUDAN*
- *IPPON* (bernilai 3) diberikan untuk tendangan ke area *JODAN* atau teknik apapun yang mengenai lawan saat bagian tubuhnya selain kaki bersentuhan dengan matras.

PASAL 9: PERILAKU YANG DILARANG

- 1) Tehnik – teknik yang menghasilkan kontak yang kuat / keras, walaupun serangan tersebut tertuju pada area yang diperbolehkan. Selain itu dilarang melakukan teknik – teknik yang menghasilkan kontak pada tenggorokan
- 2) Serangan – serangan pada lengan atau kaki, persendian atau pangkal paha
- 3) Serangan – serangan pada wajah dengan teknik tangan terbuka
- 4) Tehnik yang dilakukan setelah ada aba-aba *WAKARETE* tapi sebelum ada aba- aba *TSUZUKETE*
- 5) Tehnik – teknik melempar / membanting yang berbahaya / terlarang
- 6) Berpura-pura atau melebih - lebihkan cidera yang dialami
- 7) Jogai diartikan sebagai keluar dari area pertandingan yang tidak disebabkan oleh lawan atau keluar dari area pertandingan bukan setelah menghasilkan nilai
- 8) Membahayakan diri sendiri dengan membiarkan pertahanan dirinya terbuka atau tidak memperhatikan keselamatan dirinya atau tidak mampu untuk menjaga jarak yang diperlukan untuk melindungi diri (*Mubobi*).
- 9) Menghindari pertarungan yang mengakibatkan lawan kehilangan

kesempatan untuk memperoleh angka.

- 10) *Passivity* / ketidak aktifan – tidak berusaha untuk melakukan serangan dalam pertarungan (tidak dapat diberikan ketika waktu pertandingan tersisa kurang dari 15 detik atau kepada peserta yang memimpin dalam perolehan nilai atau meraih *Senshu*.
- 11) Merangkul (memiting), bergumul (bergulat), mendorong atau berdiri saling mengadu dada dengan dada tanpa mencoba untuk melakukan teknik yang menghasilkan nilai atau tidak dilanjutkan dengan upaya untuk menjatuhkan lawan.
- 12) Mencengkram / memegang lawan dengan kedua tangan untuk alasan apapun kecuali melakukan upaya untuk menjatuhkan setelah menangkap kaki lawan yang menendang.
- 13) Mencengkram / memegang lengan lawan atau karate-gi nya dengan satu tangan tanpa dengan segera berusaha untuk menjatuhkan lawan atau melakukan teknik yang menghasilkan nilai.
- 14) Melakukan teknik - teknik yang secara alamiah, tidak dapat dikontrol untuk keselamatan lawan dan berbahaya serta serangan-serangan lain yang tidak dapat dikendalikan
- 15) Melakukan serangan bersamaan dengan kepala, lutut atau siku
- 16) Berbicara kasar atau memanas/menggoda lawan, tidak mematuhi perintah Wasit, melakukan tindakan yang tidak pantas ke arah Panel Wasit/Juri yang bertugas, serta tindakan lain yang melanggar etika.

3. Stres

a. Definisi Stres

Istilah stres sebenarnya berasal dari bahasa latin “*stringere*” yang berarti ketegangan dan tekanan. Stres merupakan suatu reaksi yang tidak diharapkan yang disebabkan oleh tingginya tuntutan lingkungan pada seseorang. Tempat dimana keselarasan atau tidak ketidakseimbangan kekuatan dan kemampuan terganggu. (Wansa, 2010). Stres diperkenalkan ke dunia kedokteran setelah Perang Dunia II oleh ilmuan Kanada Selye. Selye mendefinisikan stres sebagai respons organisme terhadap situasi yang mengancam. Stres merupakan interaksi dan transaksi antara manusia dan lingkungan. Pendekatan ini didefinisikan sebagai “model psikologis”. Varian model psikologis ini didominasi oleh teori stres modern, dan ada dua jenis yang dapat diidentifikasi yaitu interaksional dan transaksional.

Stress didefinisikan sebagai fisik, mental, dan emosional seseorang terhadap rangsangan tertentu, yang sering disebut sebagai “stressor”. Stres adalah cara tubuh kita merespons setiap jenis tuntutan. Agen atau stimulus yang menciptakan stres disebut sebagai stressor (Yashoda et al., 2022). Kebisingan, orang yang tidak menyenangkan mobil yang melaju cepat, pekerjaan, keuangan, dan masalah keluarga adalah beberapa contoh stressor. Situasi apapun dapat menyebabkan stres. Perasaan adalah hal pertama yang dipengaruhi oleh stres, yang kemudian memicu gangguan psikologis. Kecemasan, kecemasan yang mengganggu, kekhawatiran berlebihan, perubahan pola tidur, ketidakstabilan, kemarahan, kesedihan, intoleransi,

pikiran untuk menyakiti diri sendiri atau orang lain, palpitas, sakit kepala karena stres, dan tekanan internal adalah tanda-tanda awal stres (Yaribeygi et al., 2017). Sakit kepala, kelelahan parah, mual dan muntah, diare, nyeri dada, tekanan darah tinggi, kemerahan atau kebingungan, sesak nafas, gelisah, sensasi tersedak, atau hiperventilasi adalah beberapa jenis stres yang berbeda. Tubuh kita merespons stres dengan masuk ke mode fight or flight (Dhabhar, 2018).

Model psikologis ini menjelaskan stres sebagai suatu proses yang melibatkan pemicu stres dan lingkungan (*strain*) dengan menambahkan dimensi hubungan antara individu dan lingkungan. Interaksi antara manusia dengan lingkungan yang saling mempengaruhi dan terjadi adaptasi disebut hubungan transaksional. Stres bukan sekedar stimulus atau respons; stres juga merupakan faktor aktif yang dapat mempengaruhi pemicu stres melalui strategi perilaku, kognitif, dan emosional. Setiap orang bereaksi berbeda terhadap stressor yang sama. Stres adalah bagian dari kehidupan. Stres tidak dapat dihindari oleh siapapun yang pernah atau akan mengalami stres dalam bentuk tertentu, dengan tingkat keparahan yang berbeda-beda, dan jangka waktu yang berbeda-beda. (Hardjana, 1994:11). Stres akibat pekerjaan dapat dicegah dan dikelola tanpa konsekuensi negatif. Mengelola stres bukan hanya sekedar mengatasi masalah, namun belajar bagaimana mengatasinya secara adaptif dan efektif. Menurut (Suprihanto , Rivai & Mulyadi, 2013:319) menyatakan bahwa dari sudut pandang organisasi, manajemen mungkin tidak khawatir jika mengalami stres ringan. Pasalnya,

stres mempunyai dampak positif pada tingkat tertentu. Namun, jika tingkat tinggi mungkin mengalami penurunan kerja. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang tepat.

1) Pendekatan Individu

Pendekatan dengan cara individual yang cukup efektif meliputi: Pengelolaan waktu, latihan fisik, latihan relaksasi dan dukungan sosial.

2) Pendekatan Organisasional

Beberapa penyebab stres adalah tuntutan dari tugas dan peran struktur organisasi yang semua dikendalikan oleh manajemen, sehingga faktor itu dapat dirubah. Oleh karena itu, strategi yang mungkin digunakan oleh manajemen adalah melalui seleksi, penempatan, penetapan tujuan, redesain pekerjaan, pengambilan keputusan partisipatif, komunikasi organisasi dan program kesejahteraan.

Manajemen stres yang lain adalah dengan cara meningkatkan strategi *coping* yaitu coping yang berorientasi pada tugas (*task oriented*) yang dikenal dengan *problem solving* strategi dan *ego oriented reaction* atau reaksi yang berorientasi pada ego.

1) *Task Oriented Reaction*

Reaksi ini merupakan coping yang digunakan dalam mengatasi masalah, meliputi afektif (perasaan), Kognitif dan Psikomotor. Reaksi ini dapat dilakukan seperti berbicara dengan orang lain tentang masalah yang dihadapi untuk dicari jalan keluarnya, mencari tahu lebih banyak tentang keadaan yang dihadapi melalui buku bacaan ataupun orang ahli,

atau juga dapat berhubungan dengan kekuatan supranatural, melakukan latihan-latihan yang dapat berhubungan mengurangi stres serta membuat alternatif pemecahan masalah dengan menggunakan strategi prioritas.

2) *Ego Oriented Reaction* (reaksi berorientasi pada ego)

Reaksi ini dikenal dengan mekanisme pertahanan diri secara psikologis agar tidak mengganggu gangguan psikologis yang lebih dalam. Diantara mekanisme pertahanan diri yang dapat digunakan untuk melakukan proses adaptasi psikologis antara lain sebagai berikut:

a) Rasionalisasi

Merupakan suatu usaha untuk menghindari dari masalah psikologis dengan selalu memberikan alasan secara rasional sehingga masalah yang dihadapi dapat teratasi.

b) Displacemant

Merupakan upaya untuk mengatasi masalah psikologis dengan melakukan pemindahan tingkah laku kepada objek lain, sebagai contoh apabila seseorang terganggu akibat situasi yang ramai maka temannya yang disalahkan.

c) Kompensasi

Upaya untuk mengatasi masalah dengan cara mencari kepuasan pada situasi yang lain seperti memiliki masalah karena menurunnya daya ingat maka akan menonjolkan kemampuan yang dimilikinya.

d) Proyeksi

Merupakan mekanisme pertahanan diri dengan menempatkan sifat batin sendiri ke dalam sifat batin orang lain, seperti dirinya membenci pada orang lain kemudian mengatakan pada orang bahwa orang lain yang membencinya.

e) Regresi

Upaya untuk mengatasi masalah dengan cara menghilangkan pikiran masa lalu yang buruk dengan melupakannya atau menahan kepada alam tidak sadar dan sengaja dilupakan.

f) Supresi

Upaya untuk mengatasi masalah dengan menekan masalah yang diterima dengan sadar individu tidak memikirkan hal-hal yang kurang menyenangkan.

g) Denial

Upaya mempertahankan diri dengan cara penolakan terhadap masalah yang dihadapi atau tidak menerima kenyataan yang dihadapi.

Homeostasis adalah bentuk lain dari tingkat stres. Ini merupakan prasyarat untuk menjaga keseimbangan ketika menghadapi situasi yang dialami. Proses homeostatis ini terjadi ketika tubuh mengalami stres, sehingga secara alami tubuh melakukan mekanisme pertahanan diri untuk menjaga keadaan seimbang. Alternatifnya, kita dapat mengatakan bahwa homeostasis adalah proses perubahan terus-menerus yang

menjaga stabilitas dan menyesuaikan diri dengan kondisi tubuh. Homeostasis ini dikendalikan oleh sistem endokrin dan sistem saraf otonom (Hidayat, 2011:65).

b. Faktor Penyebab Stress

Terdapat beberapa faktor-faktor yang dapat menyebabkan stres, yakni:

1) Lingkungan

Lingkungan dapat menghadirkan serangkaian tuntutan yang bersaing yang perlu anda sesuaikan. Cuac, kebisingan, keramaian, polusi, lalu lintas, perumahan yang berbahaya dan buruk, serta kejahatan adalah contoh stressor lingkungan (Michie, 2002).

2) Stresor Sosial

Tekanan dari berbagai peran sosial yang kita isi, seperti orang tua, pasangan, pengasuh, dan karyawan, dapat menyebabkan kita merasakan beberapa stresor. Tenggat waktu, masalah keuangan, wawancara kerja, presentasi konflik, tuntutan waktu dan perhatian anda, kehilangan orang yang dicintai, perceraian, dan pengasuhan bersama adalah contoh stresor sosial (Ozbay et al., 2007).

3) Fisiologis

Stres fisiologis adalah situasi dan kondisi yang berdampak pada tubuh kita. Perkembangan cepat remaja, menopasuse, penyakit, penuaan, melahirkan, kecelakaan, kurangnya olahraga, nutrisi yang buruk, dan gangguan tidur adalah contoh stresor fisiologis (Cohen et al., 2007).

4) Pikiran

Otak kita menafsirkan dan melihat situasi sebagai stres, menantang, menyakitkan, atau menyenangkan. Beberapa situasi hidup memang menimbulkan stres, tetapi persepsi kita tentang mereka yang menentukan apakah situasi tersebut menjadi masalah bagi kita atau tidak (Schneiderman et al, 2005)

4. Efikasi Wasit (*Referee efficacy*)

a. Efikasi Diri

Efikasi diri merupakan aspek psikologis dalam diri yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas kehidupan sehari-hari seseorang. Menurut Bandura (2009: 2), efikasi diri didefinisikan sebagai “kekuatan keyakinan individu bahwa ia bisa berhasil menjalankan perilaku yang diperlukan untuk menjalankan aktifitas, tugas dan pekerjaannya ketika seseorang tersebut yakin akan kemampuannya.

Efikasi diri merupakan salah satu aspek pengetahuan tentang diri atau self knowldge yang paling berpengaruh dalam kehidupan manusia sehari-hari. Hal ini disebabkan efikasi diri yang dimiliki ikut mempengaruhi individu dalam menentukan tindakan yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan termasuk di dalamnya perkiraan berbagai kejadian yang akan dihadapi. Efikasi diri yakni keyakinan bahwa seseorang bisa menguasai situasi dan mendapatkan hasil positif. Menurut Bandura dan Wood (2009) efikasi diri adalah kemampuan seseorang untuk menggerakkan motivasi, sumber-sumber kognitif, dan serangkaian tindakan yang diperlukan untuk

memenuhi tuntutan-tuntutan dari situasi yang dihadapi. Dengan keyakinan yang seseorang miliki, seseorang tersebut pasti akan lebih termotivasi untuk dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaannya. Tak hanya motivasi, seseorang tersebut itu akan mengerahkan segala pengetahuan dan sumber-sumber kognitif yang dia miliki serta merangkai tindakan yang menurutnya diperlukan untuk menghadapi juga dan juga untuk menyelesaikan situasi yang sedang dihadapi.

Sementara itu, Baron dan Byrne (2012) mendefinisikan efikasi diri sebagai evaluasi seseorang mengenai kemampuan atau kompetensi dirinya untuk melakukan suatu tugas, mencapai tujuan, dan mengatasi hambatan. Efikasi diri dapat membawa pada perilaku yang berbeda di antara Individu dengan kemampuan yang sama karena efikasi diri mempengaruhi pilihan, tujuan, penguasaan masalah, dan kegigihan dalam berusaha. Seseorang dengan efikasi percaya bahwa mereka mampu melakukan sesuatu untuk mengubah kejadian-kejadian di sekitarnya, sedangkan seseorang dengan efikasi diri rendh menganggap dirinya pada dasarnya tidak mampu mengerjakan segala sesuatu yang ada disekitarnya. Dalam situasi yang sulit, orang dengan efikasi yang rendah cenderung mudah menyerah. Sementara orang dengan efikasi diri yang tinggi akan berusaha lebih keras untuk mengatasi tantangan yang ada. Hal senada juga di ungkapkan oleh Gist, yang menunjukkan bukti bahwa perasaan efikasi diri memainkan satu peran penting dalam mengatasi memotivasi pekerja untuk menyelesaikan

pekerjaan yang menantang dalam kaitannya dengan pencapaian tujuan tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa efikasi diri adalah keyakinan individu pada kemampuan dirinya sendiri dalam menghadapi atau menyelesaikan suatu tugas, mencapai tujuan, dan mengatasi hambatan untuk mencapai suatu hasil dalam situasi tertentu.

b. Aspek-aspek Efikasi Diri

Menurut Bandura (2009), efikasi diri pada tiap individu akan berbeda antara satu individu dengan yang lainnya berdasarkan tiga dimensi. Berikut adalah tiga dimensi tersebut, yaitu:

1) Tingkat (*Level*)

Dimensi ini berkaitan dengan derajat kesulitan tugas ketika individu merasa mampu untuk melakukannya. Apabila individu dihadapkan pada tugas-tugas yang disusun menurut tingkat kesulitannya, maka efikasi diri individu mungkin akan terbatas dengan tugas-tugas yang mudah, sedang atau bahkan meliputi tugas-tugas yang paling sulit, sesuai dengan batas kemampuan yang dirasakan untuk memenuhi tuntutan perilaku yang dibutuhkan pada masing-masing tingkat. Dimensi ini memiliki implikasi terhadap pemilihan tingkah laku yang dirasa mampu untuk dilakukannya dan menghindari tingkah laku yang berada di luar batas kemampuan yang dirasakan.

2) Kekuatan

Dimensi ini berkaitan dengan tingkat kekuatan dari keyakinan atau pengharapan individu mengenai kemampuannya. Pengharapan yang lemah mudah digoyahkan oleh pengalaman-pengalaman yang tidak mendukung. Sebaliknya, pengharapan yang mantap mendorong individu tetap bertahan dalam usahanya. Meskipun mungkin ditemukan pengalaman yang kurang menunjang. Dimensi ini biasanya berkaitan langsung dengan dimensi level, yaitu makin tinggi level taraf kesulitan tugas, makin lemah keyakinan yang dirasakan untuk menyelesaikannya.

3) Generalisasi (*generality*)

Dimensi ini berkaitan dengan luas bidang tingkah laku yang mana individu merasa yakin akan kemampuannya. Individu dapat merasa yakin terhadap kemampuan dirinya. Apakah terbatas pada suatu aktivitas dan situasi tertentu atau pada serangkaian aktifitas dan situasinya bervariasi.

Bandura (2009) menegaskan bahwa ketiga dimensi tersebut paling akurat untuk menjelaskan efikasi diri seseorang. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dimensi yang membentuk efikasi diri adalah tingkah (*level*), dimensi kekuatan, dan dimensi generalisasi (*generality*).

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efikasi Diri

Menurut Jess Feist & Feist, 2010:213-215) efikasi diri dapat ditumbuhkan dan dipelajari melalui empat jalur, yaitu:

1) Pengalaman Menguasai Sesuatu (*Mastery Experience*)

Pengalaman menguasai sesuatu yaitu performa masa lalu. Secara umum performa yang berhasil akan menaikkan *Self Efficacy* individu, sedangkan pengalaman pada kegagalan akan menurunkan. Setelah *self efficacy* kuat dan berkembang melalui serangkaian keberhasilan, dampak negatif dari kegagalan-kegagalan yang umum akan terkurangi secara sendirinya. Bahkan kegagalan-kegagalan tersebut dapat diatasi dengan memperkuat motivasi diri apabila seseorang menemukan hambatan yang tersulit melalui usaha yang terus menerus.

2) Pengalaman orang lain (*Vicarious Experience*)

Pengamatan terhadap keberhasilan orang lain dengan kemampuan yang sebanding dalam mengerjakan suatu tugas akan meningkatkan *Self Efficacy* individu dalam mengerjakan tugas yang sama. Begitu pula sebaliknya, pengamatan terhadap kegagalan orang lain akan menurunkan penilaian individu mengenai kemampuannya dan individu akan mengurangi usaha yang dilakukannya.

3) Persuasi Sosial

Individu diarahkan berdasarkan saran, nasihat, dan bimbingan sehingga dapat meningkatkan keyakinannya tentang kemampuan-kemampuan yang dimiliki dapat membantu tercapainya tujuan yang diinginkan. Individu yang diyakinkan secara verbal cenderung akan berusaha lebih keras untuk mencapai suatu keberhasilan. Namun pengaruh persuasi tidaklah terlalu besar, dikarenakan tidak memberikan pengalaman yang dapat langsung dialami atau diamati individu. Pada

kondisi tertekan dan kegagalan yang terus-menerus, akan menurunkan kapasitas pengaruh sugesti dan lenyap disaat mengalami kegagalan yang tidak menyenangkan.

Sama seperti atlet membutuhkan keterampilan psikologis untuk berhasil, demikian juga wasit. Wasit harus mampu memusatkan perhatian dan konsentrasi mereka, tetap tenang di bawah tekanan, mengatasi kesalahan dan situasi yang merugikan dan menetapkan tujuan yang realistik. Keterampilan psikologis meliputi berkonsentrasi cukup baik agar dapat bertugas dengan baik, pulih dari kesalahan menentukan keputusan, menunjukkan ketenangan di bawah tekanan, dan mencapai tujuan profesional wasit lainnya.

4) Kondisi Fisik dan Emosional

Emosi yang kuat biasanya akan mengurangi performa, saat seseorang mengalami ketakutan yang kuat, kecemasan akut, atau tingkat stres yang tinggi, akan berpengaruh terhadap ekspektasi efikasi yang rendah.

d. *Referee Efficacy*

Efikasi diri telah diperluas kajiannya sehingga saat ini dikenal pula efikasi wasit yang sering disebut *referee efficacy*. Guillen dan Feltz (2011) mereka mendefinisikan efikasi wasit merupakan "keyakinan wasit terhadap kemampuan yang mereka miliki dalam keberhasilan untuk melakukan tugas mereka." Karena kekhasan tugas dari seorang wasit maka, efikasi wasit akan sedikit berbeda dengan macam perkembangan efikasi diri lainnya.

Wasit dalam bertugas akan berada pada kondisi penuh tekanan, oleh karena itu seorang wasit perlu memiliki efikasi yang baik agar dapat meredam tekanan tersebut supaya dapat mengontrol dirinya. Sesuai dengan teori efikasi, bahwa "pengaruh efikasi diri terhadap stres dan kecemasan dapat diketahui melalui keyakinan seseorang yang berkaitan dengan kontrol tindakan pribadi, pikiran, dan sikap" (Bandura, 2009). Bagi mereka yang percaya akan kemampuannya, mereka akan fokus pada tantangan dan pada apa yang akan mereka lakukan untuk menyelesaikan tugas mereka serta tidak terlalu khawatir untuk membuat kesalahan atau tekanan dari situasi. Sedangkan, mereka yang khawatir tentang tugas yang akan mereka lakukan dan tekanan, mereka akan memiliki lebih banyak keraguan tentang kemampuan mereka.

Peran wasit dalam olahraga sangat kompleks dan menantang, karena mereka harus memperhitungkan banyak aspek permainan, termasuk kecepatan dan kompleksitas keputusan yang harus diambil, dampak dari tindakan mereka, jumlah individu yang terlibat dalam pertandingan, dan sering kali sifat penonton yang tidak ramah dalam acara olahraga. Tugas mereka mencakup evaluasi dan penilaian tindakan yang terjadi selama pertandingan, pengambilan keputusan cepat, pengelolaan permainan, perhatian pada berbagai aspek permainan, menjaga ketertiban, dan penyelesaian perselisihan (Tuero et al., 2002). Kompleksitas ini membuat pekerjaan wasit rentan terhadap kesalahan. Akibat dari pengambilan keputusan yang terus-menerus, subjektivitas dalam penilaian, dan

kemungkinan kesalahan, wasit sering kali menghadapi kritik (Anderson dan Pierce, 2009). Kritik ini dapat datang dari pemain, pelatih, manajer olahraga, penggemar (VanYperen, 1998), atau media olahraga (Guillen, 2006).

Kesalahan yang dilakukan wasit dapat membawa dampak yang sangat merugikan dari perspektif ekonomi dan sosial bagi klub dan penggemar, serta bagi atlet dan tim (Guillen & Feltz, 2011). Tugas perwasitan dan kesalahan yang mungkin terjadi dapat menyebabkan hilangnya kepercayaan diri, kecemasan tinggi, dan peningkatan tingkat stres pada wasit (Anshel dan Weinberg, 1995), yang akhirnya dapat menyebabkan pengunduran diri wasit secara lebih sering (Titlebaum et al., 2009). Tingkat kecemasan ini dan penyebabnya serupa di berbagai konteks wasit olahraga yang berbeda (seperti sepak bola, bola basket, dan bola voli). Stres dalam perwasitan telah terbukti mempengaruhi kesehatan mental, fokus perhatian, kinerja, kepuasan profesi, dan niat untuk berhenti dari profesi mereka (Guillen dan Bara, 2004).

Tingginya efikasi diri yang dipersepsikan akan memotivasi individu secara kognitif untuk bertindak secara tepat dan terarah, terutama apabila tujuan yang hendak dicapai merupakan tujuan yang jelas. Efikasi diri selalu berhubungan dan berdampak pada pemilihan perilaku, motivasi dan keteguhan individu dalam menghadapi setiap persoalan. Efikasi diri akan berkembang berangsur-angsur secara terus menerus seiring meningkatnya kemampuan dan bertambahnya pengalaman-pengalaman yang berkaitan.

Penelitian mengenai efikasi diri yang dikaitkan dengan olahraga telah banyak dikaitkan. Dalam domain psikologi olahraga, *self-efficacy* telah dipelajari secara ekstensif sebagai variabel kognitif terkait dengan prestasi olahraga (Feltz et al., 2008). Dalam Guillen dan Feltz (2011) menjelaskan secara umum, adapun beberapa hasil diantaranya yaitu terdapat hubungan positif antara harapan efikasi seseorang dan kinerja dan hubungan negatif antara keyakinan efikasi dengan kecemasan.

Dalam efikasi wasit terdapat enam komponen kunci agar dapat optimal dalam menjalankan tugas perwasitan. Seperti diungkap oleh Guillen dan Feltz (2011), berikut enam komponen pendukung tersebut:

1) Pengetahuan Pertandingan

Dalam banyak buku pegangan pelatihan untuk wasit dan juri yang diterbitkan oleh berbagai organisasi wasit, ada penekanan pada aspek fisik, teknis, dan taktis. Demikian juga, penelitian ilmiah telah menekankan pada kebutuhan wasit untuk pengetahuan yang memadai tentang permainan. Bahkan, wasit sadar bahwa pengetahuan menyeluruh tentang permainan atau olahraga di mana mereka memimpin sangat penting. Beberapa wasit menyebutkan, bahwa mengetahui aturan olahraga mereka, memahami mekanika perwasitan yang tepat dan memahami strategi dasar permainan merupakan bagian dari pengetahuan permainan.

2) Keterampilan Strategis

Keterampilan strategis untuk wasit adalah sekumpulan tindakan yang diambil untuk membuat interpretasi yang tepat dari permainan dan peraturannya. Keterampilan strategis ini dimaksudkan untuk bagaimana seorang wasit mengetahui di mana harus berdiri di lapangan atau pertandingan dan bagaimana cara bergerak, membuat gerakan yang benar setiap kali dan mengantisipasi tindakan. Wasit dituntut untuk tetap berada dekat segala yang terjadi dalam permainan, berada di sudut yang tepat untuk keputusan, dan mengantisipasi segala hal yang akan terjadi pada permainan (Ste-Marie, 2003).

3) Keterampilan Membuat Keputusan

Kecepatan dan ketepatan dalam pengambilan keputusan disebut sebagai salah satu aspek terpenting dari kinerja wasit. Keterampilan pengambilan keputusan Meliputi membuat keputusan penting selama kompetisi, menunjukkan penilaian yang akurat, dan bersikap tegas dalam keputusan.

4) Keterampilan Psikologis

Sama seperti atlet membutuhkan keterampilan psikologis untuk berhasil, demikian juga wasit. Wasit harus mampu memusatkan perhatian dan konsentrasi mereka, tetap tenang di bawah tekanan, mengatasi kesalahan dan situasi yang merugikan dan menetapkan tujuan yang realistik. Keterampilan psikologis meliputi berkonsentrasi cukup baik agar dapat bertugas dengan baik, pulih dari kesalahan menentukan

keputusan, menunjukkan ketenangan di bawah tekanan, dan mencapai tujuan profesional wasit lainnya.

5) Komunikasi (Pengendalian Permainan)

Kemampuan wasit untuk berkomunikasi secara efektif dengan peserta dan mengendalikan situasi permainan sebagai alat untuk menjadi wasit yang baik. Seorang wasit perlu berkomunikasi secara efektif dengan para pemain, pelatih, dan rekan resmi sebagai contoh komunikasi. Hal ini dikarenakan komunikasi yang efektif berkaitan dengan mempertahankan kontrol permainan dan menyelesaikan perselisihan.

6) Kondisi Fisik

Dalam kebanyakan olahraga, wasit melakukan banyak latihan fisik. Dalam beberapa cabang olahraga bahkan menetapkan standar kondisi fisik seorang wasit agar dapat selalu fokus pada pertandingan. Oleh karena itu, kondisi fisik merupakan aspek penting dalam memimpin pertandingan. Relevansi kebugaran fisik wasit telah menjadi perhatian oleh banyak pejabat organisasi olahraga dan juga oleh banyak federasi olahraga internasional melalui peraturan mereka dan dokumen yang harus dipenuhi oleh semua wasit. Kondisi fisik yang baik dan selalu dapat mengikuti permainan merupakan poin penting bagi seorang wasit dalam memimpin pertandingan.

Tidak hanya seperti disebutkan di atas efikasi wasit dipengaruhi juga oleh pengalaman penguasaan, pengetahuan/pendidikan wasit,

dukungan dari orang lain yang signifikan, kesiapan fisik mental, kenyamanan lingkungan dan kecemasan yang dirasakan (Guillén & Feltz, 2011).

Mengingat bahwa hanya wasit yang telah lulus ujian (berlisensi) yang diizinkan untuk melakukan dan memilih menerima suatu tugas. Maka, seorang wasit dapat menganggap mereka memiliki insentif yang memadai untuk melakukan dan keterampilan yang diperlukan.

5. Perwasitan

a. Definisi Wasit

Menurut (Hiskya et al., 2022) wasit adalah juri di lapangan dan orang yang mengatur dan menilai jalannya pertandingan. Ketika wasit memberikan gestur dan kata “*yamai*” bisa diartikan pertandingan di jeda atau dihentikan dan menandakan ada yang terjadi di *tatami* seperti pelanggaran atau poin dan bisa juga menandakan waktu pertandingan telah berakhir.

Wasit adalah seorang yang memiliki wewenang untuk mengatur jalannya suatu pertandingan olahraga. Wasit memiliki hak penuh selama pertandingan kepada seluruh atlet, pelatih, dan *official* sebuah tim. Ada bermacam-macam istilah wasit. Dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *referee, umpire, judge, atau linesman*. Wasit dituntut agar selalu tegas, adil, disegani, dan ditakuti oleh semua atlet dan *official*. Seorang wasit harus pandai, cerdik, dan tidak memihak pada salah satu tim atau pemain tertentu. Oleh karena itu, wasit harus menguasai teknik-teknik perwasitan dan

peraturan pertandingan dengan sempurna. Seperti pemimpin pada umumnya penampilan wasit sangat menentukan ketika berada di lapangan. Wasit harus tampak berwibawa dan memiliki charisma. Tugas pokok seorang wasit adalah memimpin suatu pertandingan agar pertandingan itu berjalan dengan lancar tanpa ada gangguan. Wasit adalah seorang pemimpin yang mampu mempengaruhi orang yang dipimpinnya agar mau berusaha untuk memperlancar pertandingan.

Setiap pertandingan olahraga dipimpin oleh seorang wasit yang wewenangnya mutlak dan menegakkan peraturan pada pertandingan dimana seorang wasit ditugaskan dan keputusan wasit mengenai fakta-fakta yang berkaitan dengan permainan adalah mutlak (final). Peranan yang sangat besar dari seorang wasit membutuhkan suatu konsentrasi lebih agar tetap dapat bersikap adil, bersih, serius, penuh kesadaran, tegas, dan akurat (Jin, 2022).

Wasit juga mempunyai kewenangan yaitu sebagai otoritas melalui peraturan permainan (*laws of the game*) menjelaskan kewenangan dan tugas dengan jelas dan tegak bahwa kewenangan wasit dalam menegakkan peraturan permainan pada pertandingan yang dipimpinnya adalah mutlak, dan dimulai dari saat wasit tiba di arena lapangan pertandingan dan berlanjut sampai wasit meninggalkan area lapangan setelah pertandingan usai. Seorang wasit juga sering dihadapkan dalam pembuatan keputusan secara konstektual dalam menjalankan tugas mereka (Hancock et al., 2021)

Seorang wasit tidak hanya dituntut untuk memiliki pengetahuan tentang pertandingan , namun juga kemampuan memimpin pertandingan, ketegasan dalam menerapkan peraturan, berjiwa adil, serta harus memiliki kemampuan fisik yang prima, gerak yang lincah, gesit, dan pengelihatan yang jeli. Jadi wasit adalah pemimpin, pengadil dan penengah dalam suatu pertandingan, dengan adanya wasit bertujuan untuk menyelesaikan masalah pertandingan. Wasit dituntut untuk adil tanpa memihak salah satu tim. Dengan adanya wasit dapat membuat jalannya pertandingan lebih menarik. Pemahaman tentang peraturan pertandingan mutlak harus dimiliki oleh seorang wasit. Dengan pemahaman yang baik, wasit akan mampu menerapkan suatu keputusan yang tepat, cepat, dan cermat, sehingga tidak ada salah satu pihak yang merasa dirugikan. Banyak kasus buruk tentang pertandingan olahraga di Indonesia yang akar masalahnya dimulai dari keputusan wasit yang dianggap merugikan salah satu pihak. Oleh karena itu, pemahaman terhadap peraturan pertandingan menjadi penting bagi wasit, dengan tujuan agar wasit dapat memimpin pertandingan dengan baik.

Berdasarkan pengertian diatas, wasit dapat didefinisikan sebagai individu yang memiliki tugas untuk mengawasi jalannya pertandingan atau kompetisi dan memastikan bahwa semua aturan yang berlaku diikuti oleh para peserta. Dalam perannya, wasit harus memiliki pengetahuan deklaratif mengenai aturan permainan serta pengetahuan procedural tentang bagaimana menerapkan aturan tersebut secara benar (MacMahon et al., 2007).

Pada cabang olahraga karate wasit dan juri dibagi dalam beberapa lisensi yaitu; Lisensi Internasional, Lisensi WA Nasional, Lisensi WB Nasional, Lisensi JA Nasional, Lisensi JB Nasional, Lisensi Daerah.

b. Faktor yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan Wasit

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengambilan keputusan wasit meliputi:

- 1) Jarak dari Permainan, dimana studi menunjukkan bahwa jarak wasit dari permainan dapat mempengaruhi akurasi pengambilan keputusan mereka, meskipun hasil penelitian masih belum konklusif (Oliveira et al., 2011).
- 2) Kondisi fisik dan kelelahan, dimana kebutuhan fisik dalam mengawasi pertandingan, seperti kelelahan dapat mempengaruhi kemampuan wasit dalam mengambil keputusan yang tepat (Castagna et al., 2007).
- 3) Bias kognitif, yaitu bahwa keputusan wasit dapat dipengaruhi oleh berbagai jenis bias, seperti bias berdasarkan reputasi pemain atau tim, stereotip tentang ras, penampilan fisik dan jenis kelamin (Stone et al., 1997).
- 4) Pengaruh keputusan sebelumnya, dimana keputusan wasit sebelumnya dapat mempengaruhi keputusan selanjutnya, yang mungkin dilakukan untuk menunjukkan konsistensi dalam penerapan aturan (Schwarz, 2011).

5) Pengaruh visual dan akustik, dimana kesalahan visual dan pengaruh suara kerumunan dapat mempengaruhi keputusan wasit, seperti yang tercatat dalam penelitian sepak bola (Balmer et al., 2007).

Untuk mengurangi kesalahan dalam pengambilan keputusan beberapa Solusi telah diusulkan termasuk penggunaan teknologi seperti *Video Assistant Referee* (VAR) dalam sepak bola dan “*hawk eye*” dalam tenis yang dapat memberikan informasi dengan presisi tinggi (Spitz et al., 2020). Selain itu, pelatihan yang berfokus pada pengembangan keterampilan wasit dalam mengelola informasi dan membuat keputusan juga disarankan (O’brien & Mangan, 2021).

6. Pengambilan Keputusan

Menurut (Fahmi, 2016) pengambilan atau disebut dengan (*decision*) memiliki arti kata yang artinya pilihan (*Choice*) yaitu pilihan dari beberapa kemungkinan. Menurut (Dermawan, 2013) mengemukakan pengambilan keputusan atau dikenal dengan istilah *decision making* adalah suatu hasil yang di temukan oleh seseorang atau kelompok yang berwenang dalam membuat alternatif solusi atau pencapaian tujuannya. Pengambilan keputusan (*decision making*) adalah mengevaluasi pilihan-pilihan dan membuat keputusan dari pilihan yang ada. Pengambilan keputusan melibatkan proses evaluasi sejumlah alternatif dan membuat pilihan diantara alternatif yang ada. Dalam penalaran induktif, orang menggunakan aturan yang telah ditetapkan untuk membuat kesimpulan. Sebaliknya, ketika membuat keputusan, aturan-aturan tersebut tidak ada, dan tidak tahu tentang konsekuensi dari keputusan. Beberapa bagian dari informasi mungkin hilang dan kita tidak dapat mempercayai semua

informasi yang dimiliki (L.cox dkk, 2017). Pengambilan keputusan adalah pada kemampuan untuk menganalisis situasi dengan memperoleh informasi se-akurat apapun, sehingga permasalahan dapat di tuntaskan (Rivai, 2007).

Wasit harus mengetahui konsekuensi dari keputusan yang diambil. Jika tidak tahu bagaimana mengambil keputusan dapat berakibat pada dua akibat; baik dan buruk. Keputusan wasit pada dasarnya didasarkan pada peraturan pertandingan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa keputusan arbiter adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat. Segala keputusan yang diambil harus mudah dipahami dan didasarkan pada peraturan yang berlaku setiap saat. Dengan car aini, keputusan yang diambil diterima oleh kedua pihak yang bertanding dan pertandingan yang lancar terjamin.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

TABEL 1. Penelitian yang Relevan

No.	Penelitian Yang Relevan			
	Judul	Peneliti	Metode	Hasil
1	Hubungan kesiapan mental dan kepercayaan diri dengan Kinerja Wasit Futsal	Deswita Supriyatni, Asep Suhendar pada tahun 2021	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional dengan instrument penelitian menggunakan angket. Angket yang digunakan adalah angket tertutup. maksudnya agar semua jawaban yang	Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data menggunakan analisis korelasi ganda, mengenai hubungan kesiapan mental dan kepercayaan diri dengan kinerja wasit

			diberikan oleh responden lebih mudah untuk dinilai karena semua alternatif jawaban telah ditentukan terlebih dahulu. Dalam angket tersebut diberikan alternatif jawaban pada sampel, penulis menggunakan skala <i>likert</i> atau dikenal dengan skala sikap. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh wasit yang aktif memimpin pertandingan futsal di Kabupaten Bandung Barat sebanyak 9 wasit. Sedangkan yang dijadikan sampel adalah wasit futsal yang aktif memimpin di Kabupaten Bandung Barat sebanyak 9 wasit.	futsal dapat di Tarik kesimpulan sebagai berikut: terdapat hubungan antara kesiapan mental dan kepercayaan diri dengan kinerja wasit futsal .
2	Hubungan Antara Pemahaman Peraturan permainan futsal dengan kinerja wasit futsal ASPROV	Muhammad Lutfhi Fadillah pada tahun 2015.	Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian survei. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh	Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara pemahaman

	Jawa Barat saat memimpin pertandingan		karena jumlah responden yang terbatas sehingga seluruh populasi yang berjumlah 41 orang dijadikan sampel penelitian. Analisa data menggunakan korelasi <i>product moment</i> dengan bantuan <i>SPSS versi 22 for windows</i> . Pengambilan data menggunakan Skala Pengambilan Keputusan, (27 aitem valid, $\alpha = 0,914$), Skala Kecerdasan Emosi (28 aitem valid, $\alpha = 0,927$)	peraturan pertandingan dengan kinerja wasit futsal Asprov PSSI Jawa Barat saat memimpin pertandingan, dengan nilai koefisien korelasi 0,702 yang berkategori (cukup).
3	Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dan Disonansi Kognitif Dengan Pengambilan Keputusan Wasit Pencak Silat Kota Surabaya	Winarjoko Yudha Pradana, Weni Endahing Warni, Ahmad Burhan pada tahun 2021	Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 19 orang wasit futsal yang berlisensi nasional yang terdaftar di Asprov PSSI Jawa Barat, dengan teknik pengambilan sampling jenuh. Instrumen yang digunakan adalah angket yang berupa tes mengenai peraturan permainan dan observasi yang	Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien korelasi 0,736 artinya semakin tinggi kecerdasan emosi maka semakin obyektif/tepat pengambilan keputusan. Begitupun sebaliknya, semakin rendah kecerdasan emosi maka pengambilan keputusan akan semakin kurang obyektif/kurang

			mengacu pada format penilaian wasit dari PSSI.	tepat. Berikutnya, nilai koefisien korelasi -0,495 artinya semakin rendah disonansi kognitif maka pengambilan keputusan semakin obyektif/tepat. Begitupun sebaliknya, semakin tinggi disonansi kognitif maka pengambilan keputusan akan semakin kurang obyektif/ kurang tepat. Sumbangan efektif dari kecerdasan emosi terhadap pengambilan keputusan sebesar 54,2%. Sumbangan efektif dari disonansi kognitif terhadap pengambilan keputusan sebesar 24,5%.
4	<i>Path Analysis Examining Self-efficacy and Decision-Making Performance</i>	Hepler & Feltz pada tahun 2012	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji hubungan antara efikasi diri dalam pengambilan keputusan dan kinerja pengambilan keputusan dalam	Kesimpulan dari penelitian ini memberikan bukti bahwa <i>self-efficacy</i> juga merupakan faktor yang berpengaruh dalam kinerja

	<i>on a Simulated Baseball Task.</i>		<p>olahraga. Sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa sarjana sebanyak 78 orang. Kemudian mereka melakukan 10 percobaan tugas pengambilan keputusan dalam <i>baseball</i>. Efikasi diri diukur sebelum melakukan setiap percobaan. Kinerja pengambilan keputusan dinilai berdasarkan kecepatan keputusan dan keakuratan keputusan. Penelitian ini menggunakan analisis jalur untuk menguji hubungan antara efikasi diri, sisa kinerja masa lalu, dan kinerja saat ini.</p>	<p>kognitif dalam olahraga. Temuan ini memiliki aplikasi praktis untuk pelatih, karena mereka dapat menggunakan teknik seperti simukasi video atau bujukan verbal untuk meningkatkan self-efficacy pengambilan keputusan para pemain mereka, dan pada gilirannya, meningkatkan kinerja pengambilan keputusan para pemain.</p>
5	Hubungan Antara Penguasaan Peraturan pertandingan, manajemen stres, dan <i>Referee-Efficacy</i> dengan Pengambilan keputusan wasit pada cabang olahraga Taekwondo	Dwi Satya Asri pada tahun 2019	<p>Penelitian ini menggunakan metode deskriptif korelasional, dengan korelasi ganda dan tiga variabel independen serta satu variabel dependen pada 28 wasit taekwondo Jawa Barat. Instrumen dalam penelitian untuk penguasaan peraturan pertandingan, manajemen stres, <i>referee-efficacy</i> dan pengambilan</p>	<p>Hasil yang diperoleh terdapat hubungan yang signifikan dan kuat antara penguasaan peraturan pertandingan dengan pengambilan keputusan. Terdapat hubungan yang signifikan dan sedang antara manajemen stres dengan pengambilan</p>

			<p>keputusan wasit menggunakan angket.</p>	<p>keputusan. Terdapat hubungan yang signifikan dan sedang antara <i>referee-efficacy</i> dengan pengambilan keputusan. Terdapat hubungan yang signifikan ketiganya dengan pengambilan keputusan. Kontribusi penguasaan peraturan pertandingan, manajemen stres dan <i>referee-efficacy</i> dengan pengambilan keputusan wasit pada cabang olahraga taekwondo tidak kuat dan diindikasikan dipengaruhi oleh faktor lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa penguasaan peraturan pertandingan, manajemen stres dan <i>referee-efficacy</i> memiliki hubungan yang signifikan dan berkontribusi</p>
--	--	--	--	--

			dengan pengambilan keputusan wasit pada cabang olahraga taekwondo.
--	--	--	--

C. Keterbaharuan Penelitian

TABEL 2. Keterbaharuan Penelitian

Keterbaharuan	Penelitian lain	Penelitian yang dilakukan
Judul	Hubungan kesiapan mental dan kepercayaan diri dengan Kinerja Wasit Futsal.	“Hubungan antara pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, dan <i>referee efficacy</i> , melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit cabang olahraga karate
Tujuan	Ingin mengetahui hubungan antara kesiapan mental dan kepercayaan diri dengan kinerja wasit futsal	Untuk mengetahui hubungan pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, dan kejujuran dengan pengambilan keputusan wasit cabang olahraga karate
Subjek	Wasit Cabang olahraga Futsal	Wasit Cabang olahraga Karate
Metode	Kuantitatif	Kuantitatif

Variabel	X1 : Kesiapan Mental X2 : Kepercayaan Diri	X1 : Pemahaman peraturan Pertandingan X2 : Tingkat Stress X3 : Referee Efficacy
Analisis Data	Analisis Korelasi Ganda	Path Analysis

D. Kerangka Pikir

Pengaruh pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, *referee efficacy*, melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan dapat dilihat dari seorang wasit yang memimpin sebuah pertandingan harus memiliki lisensi wasit baik dari tingkat daerah, nasional, bahkan internasional, setiap keputusan yang diberikan wasit tentu berdasarkan pada peraturan pertandingan cabang olahraga karate, juga berdasarkan apa yang benar-benar terjadi di dalam pertandingan, bukan berdasarkan pemikiran. Pengambilan keputusan wasit ini merupakan suatu rangkaian proses yang kompleks, karena itu akan banyak dipengaruhi oleh berbagai hal.

Beberapa faktor yang mempengaruhi keputusan wasit, diantaranya adalah tingkat stres dan *referee efficacy*. Sebelum memutuskan sebuah tindakan atau penilaian terhadap peristiwa yang terjadi pada pertandingan. Seorang wasit harus memiliki kemampuan mengelola dan tidak terpengaruh oleh tekanan yang ada selama pertandingan dengan baik. Aspek psikis inilah yang disebut dengan tingkat stres, dimana kemampuan ini dapat mengabaikan semua pengaruh yang

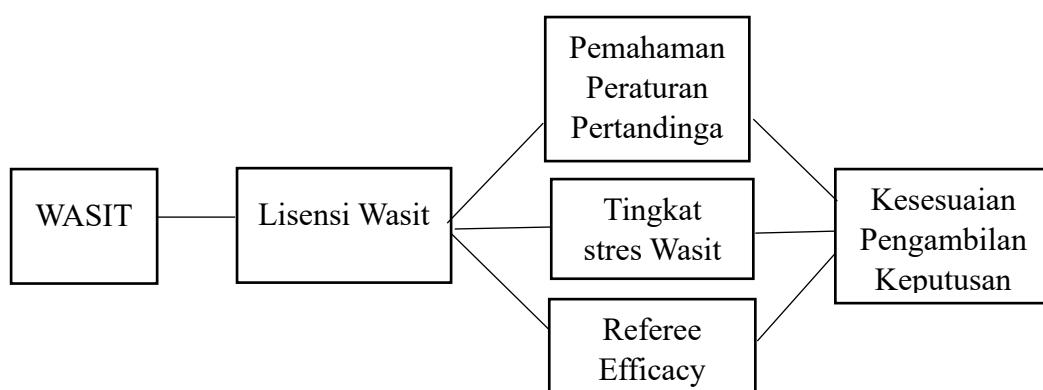
datang baik dalam dirinya sendiri maupun dari luar dirinya sehingga dapat memberikan keputusan yang adil.

Setelah memiliki pengelolaan stres yang baik, wasit yang baik juga haruslah memiliki keyakinan terhadap dirinya agar dapat menyelesaikan tugas perwasitan dengan baik. Dengan keyakinan akan kemampuannya menyelesaikan tugasnya, wasit dapat mengurangi kecemasan yang terjadi, maka perfoema atau penampilan wsit juga akan baik.

Penampilan wasit akan baik jika setiap pengambilan keputusan pun tepat dan yakin dengan apa yang telah diputuskannya. Wasit level tertinggi memberikan efek langsung yang signifikan secara statistik pada efikasi, pengetahuan pertandingan dan pengambilan keputusan (Myers, 2012). Maka atas dasar teori yang sudah dijelaskan sebelumnya, diduga tingkat stres dan referee efficacy akan secara bersama-sama memiliki pengaruh dengan pengambilan keputusan wasit pada cabang olahraga karate.

Berikut merupakan gambaran kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:

GAMBAR 1. Kerangka Berpikir



E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan Kerangka pikiran dan paradigma penelitian pada halaman sebelumnya, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh pengaruh yang signifikan secara parsial pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, dan *referee efficacy* terhadap lisensi wasit karate.
2. Terdapat pengaruh pengaruh yang signifikan secara parsial pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, dan *referee efficacy* terhadap pengambilan keputusan wasit cabang olahraga karate.
3. Terdapat pengaruh pengaruh yang signifikan pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, dan *referee efficacy* melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit cabang olahraga karate.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif korelasional ganda. Menurut (Azwar, 2010), penelitian korelasional bertujuan untuk menguji sejauh mana variasi suatu variabel berpengaruh dengan variasi satu atau lebih variabel lain dengan menggunakan koefisien korelasi. Dari penelitian ini dapat diperoleh informasi mengenai derajat pengaruh yang terjadi, dibandingkan apakah suatu variabel mempengaruhi variabel lainnya. Penelitian korelasional kuantitatif adalah penelitian yang berupaya untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara dua variabel atau lebih. (Arikunto, 2015). Penelitian dengan pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan untuk mengkuantifikasi data dan mengolahnya dengan menggunakan statistik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

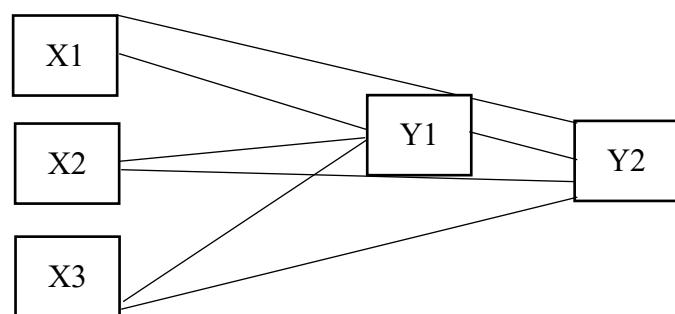
Tempat penelitian adalah tempat atau objek untuk diadakan suatu penelitian. Penelitian ini dilakukan di GOR TASTURA yang terletak di Kabupaten Lombok Tengah Provinsi Nusa Tenggara Barat. Peneliti mengambil lokasi tersebut karena perkembangan karate di Nusa Tenggara Barat cukup pesat dan didukung oleh pemerintah, sehingga beberapa turnamen disponsori oleh pemerintah. Salah satu turnamen terbesar yang akan dilaksanakan adalah Naional Open Karate Championship BUPATI CUP 3 tahun 2024. Serta

tingginya perkembangan tersebut juga harus diimbangi dengan kualitas wasit yang baik sehingga peneliti ingin mencari informasi tentang penelitian ini di Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu, yakni pada tanggal 11-14 September 2024.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian dipilih atau digunakan berdasarkan kebutuhan serta situasi dan kondisi dari pelaksanaan penelitian. Desain juga merupakan gambaran mengenai bentuk pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan. (Fraenkel et al., 2012, p. 295) mengatakan “dua atau lebih dari data yang diperoleh dari masing-masing individu dalam kelompok sampel adalah data yang dihitung”. Pasangan skor data selanjutnya dikorelasikan dan hasil dari koefisien korelasi mengindikasikan derajat pengaruh antar variabel tersebut. Lebih khusus desain penelitian ini menggunakan desain penelitian korelasi ganda. Desain ini terdapat tiga variabel independent, satu variabel dependen, dan satu variabel mediator. Berikut desain penelitian yang digunakan seperti pada gambar 2.

GAMBAR 2. Desain Penelitian



Keterangan:

X1 : Pemahaman Peraturan Pertandingan

X2 : Tingkat Stres

X3 : *Referee Efficacy*

Y1 : Lisensi Wasit

Y2 : Pengambilan Keputusan Wasit Karate

Merujuk kepada desain penelitian di atas, maka dapat diketahui bahwa variabel bebas dalam penelitian ini adalah Pemahaman peraturan pertandingan (X1) dan tingkat stres (X2) serta *referee efficacy* (X3), Variabel Modiator dalam penelitian ini Lisensi Wasit (Y1) Sedangkan variabel terikatnya adalah Pengambilan Keputusan wasit karate (Y2)

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut sukardi (2010:53) populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok, manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh wasit karate yang ditugaskan pada Kejuaraan Nasional Karate Bupati Cup 3 Tahun 2024.

Populasi yang akan diteliti yaitu wasit dengan lisensi Internasional, lisensi Nasional, dan Lisensi Daerah dengan rincian sebagai berikut:

TABEL 3. Distribusi Populasi Penelitian

No.	Lisensi	Jumlah
	Internasional	4
	WA FORKI Nasional	11
	WB FORKI Nasional	6
	JA FORKI Nasional	3
	JB FORKI Nasional	18
	FORKI Daerah	58
Total Populasi		100

2. Sampel

Menurut sukardi (2015: 54) sampel adalah sebagai bagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *Total Sampling*. Sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini sebesar 100.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Ditinjau dari metode atau teknik pengumpulan data, teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan menggunakan wawancara, angket, observasi, dan kombinasi ketiganya (Sugiyono, 2017:137). Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuisioner. Menurut Sugiyono (2012:142), kuisioner adalah suatu teknik pengumpulan data yang menyajikan kepada responden serangkaian pertanyaan atau dokumen untuk dijawab.

Instrumen penelitian sangat diperlukan dalam suatu penelitian karena instrument ini dapat lebih memperjelas tentang alat yang akan digunakan oleh penulis serta dapat membantu penulis dalam penelitian maupun pengolahan datanya nanti. Penelitian ini menggunakan instrument sebanyak 5 buah, yaitu angket mengenai pemahaman peraturan pertandingan, angket tingkat stres, angket *Referee Efficacy*, angket lisensi wasit dan angket mengenai pengambilan keputusan wasit cabang olahraga karate.

Instrumen yang pertama mengenai pemahaman peraturan pertandingan. Pengukuran variabel pemahaman peraturan pertandingan menggunakan instrument berupa angket tertutup yang diadopsi dari *World Karate Federation Examination Questions for Kumite Referees and Judges versions 1 January 2024*. Alternatif jawaban yang digunakan dan skala penilaianya adalah BENAR = 2, SALAH = 1. Adapun kisi-kisi instrument tersebut dapat dilihat pada tabel 4.

TABEL 4. Kisi-kisi instrument Pemahaman Peraturan Pertandingan

Variabel	Indikator	Item Pertanyaan
Penguasaan Peraturan Pertandingan	Area Pertandingan Kumite	6, 18
	Pakaian dan Perelngkapan Pengaman	10, 16, 20, 24, 25
	Lama waktu pertandingan	5, 11
	Memulai, menunda, dan mengakhiri pertandingan	7, 15
	Penilaian	2, 3, 13, 22
	Perilaku yang dilarang	4, 19
	Peringatan dan Hukuman	8, 17, 21, 23
	Kriteria untuk Keputusan	9, 14
	Permintaan ulasan Vidio (Vidio Review)	1, 12

Pengukuran variabel tingkat stres menggunakan instrument berupa angket tertutup yang diadopsi dari angket atau kuesioner DASS-21 (*Depression Anxiety Stress Scale*) yang dikembangkan oleh Lovibond. Instrumen DASS-21 terdiri dari 21 item pertanyaan yang mencakup 3 subvariabel diantaranya fisik, emosi/psikologis dan prilaku (Crawford & Henry, 2005).

Tingkatan stress pada instrumen DASS 21 Lovibond (1995) menggolongkan pada lima tingkatan yaitu: *normal, mild, moderate, severe*, dan *extremely severe* atau bisa dikatakan tingkat normal, ringan, sedang, berat, dan sangat berat. Dikatakan normal; apabila skor 0-7, ringan apabila skor 8-9, sedang apabila skor 10-12, berat apabila skor 13-16, dan sangat berat apabila skor lebih dari 17 (Crawford & Henry, 2005).

Adapun alternatif jawaban yang digunakan dan skala penilaianya adalah sebagai berikut:

0 : Tidak Pernah

1 : Jarang

2 : Sering

3 : Sangat sering

Adapun Kisi-kisi pertanyaan, berdasarkan jurnal internasional dari Crawford & Henry (2005) yang berjudul “The Short-Form Version Of the Depression Anxiety Stress Scales (DASS-21): Construct Validity And Normative Data In A Large Non-Clinical Sample” dapat dilihat pada tabel 5.

TABEL 5. Kisi-kisi Instrumen Tingkat Stres

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan
Tingkat Stres	DEPRESI	Tidak ada perasaan positif	3
		Tidak ada harapan	10
		Orang yang tidak berharga	17
		Sedih	13
		Tidak tertarik	5
		Hidup tak berarti	21
		Malas Berinisiatif	16
	Anxiety	Mulut kering	2
		Sesak nafas	8
		Sering gemetar	7
		Sadar akan aksi gerak jantung	19
		Ketakutan	20
		Panik	15
		Mempermalukan	9
	Stress	Reaksi Berlebihan	6
		Mudah tersinggung	18
		Gugup	12
		Sulit tenang	20
		Sulit istirahat	12
		Tidak bisa memaklumi gangguan	1
		Gelisah	11

Sedangkan angket/kuisisioner untuk mengukur tingkat efikasi wasit (*referee efficacy*) menggunakan instrument berupa angket tertutup yang diadopsi dari *Referee Self-Efficacy Scale* yang dikembangkan oleh Myers, Feltz, Guillen & Dithurbide (2013) sebanyak 13 butir pertanyaan alternatif jawaban yang digunakan dan skala penilaianya adalah Sangat Yakin = 5, Yakin = 4, Ragu-ragu = 3, Tidak Yakin = 2, Sangat Tidak Yakin = 1. Adapun kisi-kisi terkait instrument *referee efficacy* dapat dilihat pada tabel 6.

TABEL 6. Kisi-kisi Instrumen Referee efficacy

Variabel	Indikator	Item Pertanyaan
<i>Referee efficacy</i>	Pengetahuan Permainan	1,2,3
	Pengambilan Keputusan	4,5,6
	Tekanan	7,8,9
	Komunikasi	10,11,12,13

Instrumen selanjutnya yang adalah untuk lisensi wasit karate menggunakan instrument berupa angket tertutup dengan menggunakan tingkatan lisensi wasit sebagai kriteria penilaian. Adapun Item dan penilaian yang dibuat untuk instrument ini dapat dilihat pada tabel 7.

TABEL 7. Penilaian Lisensi Wasit Karate

Variabel	Indikator	Item Pertanyaan
Lisensi Wasit	Lisensi Wasit Internasional	1a, 1b, 1c, 1d
	Lisensi Wasit WA Nasional	2a, 2b, 2c
	Lisensi Wasit WB Nasional	3a, 3b, 3c
	Lisensi Wasit JA Nasional	4a, 4b, 4c
	Lisensi Wasit JB Nasional	5a, 5b, 5c, 5d
	Lisensi Wasit Daerah	6a, 6b, 6c

Instrumen penelitian yang terakhir adalah untuk pengambilan keputusan Wasit Karate menggunakan instrumen berupa angket tertutup yang diadopsi dari *Referee Decision Scale* yang dikembangkan oleh Andrew M. Lane (2006) sebanyak 9 butir pertanyaan. Item-item pertanyaan berdasarkan indicator yang dijelaskan oleh Andrew (2006) yang disempurnakan oleh Can, Bayansalduz, Soyer, & Pacali (2014). Adapun indikator dari pertanyaan yang dibuat untuk instrument ini dapat dilihat pada tabel 8.

TABEL 8. Kisi-kisi Instrumen Pengambilan Keputusan Wasit Karate

Variabel	Indikator	Item Pernyataan
Pengambilan Keputusan	Faktor Keramaian	2
	Akurasi Keputusan	1
	Pengalaman	4
	Pemahaman Peraturan	6
	Opini Pribadi	5
	Konsentrasi	8
	Reaksi Lingkungan	7
	Kontrol Diri	9
	Profesionalisme	3

Selanjutnya pemberian skor untuk penilaian untuk instrument di atas merujuk kepada skala Likert yang disertai dengan lima tingkatan skala untuk setiap butir pernyataan positif, yaitu Sangat Banyak = 5, Banyak = 4, Cukup = 3, Sedikit = 2, Sangat Sedikit = 1. Kategori untuk setiap pernyataan negatif, yaitu Sangat Banyak = 1, Banyak = 2, Cukup = 3, Sedikit = 4, Sangat Sedikit = 5.

F. Validitas dan Reabilitas Instrumen

1. Uji Validasi

Hasil penelitian dapat dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data sesungguhnya pada objek yang diteliti. Validitas adalah sejauh mana suatu alat ukur itu menunjukkan ketepatan dan kesesuaian. Menurut Sugiyono (2013: 178) validitas menunjukkan derajat ketetapan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikelompokkan.

a. Uji Validitas Instrumen Pemahaman Peraturan Pertandingan

Instrumen pemahaman peraturan pertandingan terdiri dari 25 pertanyaan dan telah melewati Uji Validitas. Uji validitas dilakukan dengan metode *Content Validity Index* (CVI) dengan analisis Gregory. Dalam analisis Gregory peneliti instrumen divalidasi oleh 2 orang ahli yang merupakan dosen kecabangan karate di Universitas Negeri Yogyakarta yaitu bapak Dr. Danardono, M.Or dan Bapak Wiidha Srianto, S.Pd.Kor., M.Or. Dengan model kesepakatan sebagai berikut:

TABEL 9. Model Kesepakatan analisis Gregory

MATRIKS 2X2		PENILAI 1	
		LEMAH	KUAT
PENILAI 2	LEMAH	A	B
	KUAT	C	D

Keterangan:

A = Banyaknya butir dalam sel A (relevansi lemah-lemah)

B = Banyaknya butir dalam sel B (relevansi lemah-kuat)

C = Banyaknya butir dalam sel C (relevansi kuat-lemah)

D = Banyaknya butir dalam sel D (relevansi kuat-kuat)

Adapun rumus uji Gregory yang digunakan sebagai berikut:

$$Vc = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Syarat uji Gregory menurut (Aryawan et.al., 2014) adalah jika Validitas isi menunjukkan ($V \geq .75$) maka dapat dinyatakan valid.

Didapatkan data sebagai berikut:

TABEL 10. Hasil data untuk analisis Gregory

MATRIKS 2X2		PENILAI 1	
		KURANG RELEVAN	SANGAT RELEVAN
PENILAI 2	KURANG RELEVAN	0	0
	SANGAT RELEVAN	1	24

$$Vc = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$Vc = \frac{24}{0 + 0 + 1 + 24} = 0.96$$

Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa angket memiliki validitas yang sangat baik karena nilai Validitas isi ≥ 0.75 .

b. Uji Validitas Instrumen Tingkat Stres

Pengukuran variabel tingkat stres menggunakan instrument berupa angket tertutup yang diadopsi dari angket atau kuesioner DASS-21 (*Depression Anxiety Stress Scale*) yang dikembangkan oleh Lovibond dan diadaptasi oleh Theodoros A. Kyriazos (2023) Instrumen DASS-21 versi bahasa Indonesia terdiri dari 21 item pertanyaan yang mencakup 3 subvariabel diantaranya Depresi, Kecemasan dan Stres dan telah melewati Uji Validitas dengan 2272 responden. Uji validitas dilakukan dengan metode analisis faktor konfirmatori (CFA) dan didapatkan Chisquare/df 2.97, RMSEA = .046, CFI = .948 dan TLI = .940 dan SRMR = .036.

TABEL 11. Nilai Validitas Instrumen DASS-21

N= 2272	Nilai Validitas
Depresi	0.83
Anxiety	0.84
Stress	0.77
Jumlah DASS-21	0.93

c. Uji Validitas Intrumen Referee-Efficacy

Angket/kuisisioner untuk mengukur tingkat efikasi wasit (*referee efficacy*) menggunakan instrument berupa angket tertutup yang diadopsi dari *Referee Self-Efficacy Scale (REFS)* yang dikembangkan oleh Myers et. al (2013) sebanyak 13 butir pertanyaan. Intrumen *Referee Self-Efficacy Scale* yang dikembangkan oleh Myers et. al (2013) yang kemudian di adopsi oleh Felix Guillen (2019) dan telah melewati Uji Validitas dan Reliabilitas dengan 490 responden. Uji validitas dilakukan dengan Analisis Faktorial Konfiratif (CFA) dengan hasil Analisis Faktorial Konfirmasi dijalankan kembali dengan REFS dari 13 item, model secara umum dengan nilai .95 untuk AGFI, .97 untuk GFI dan NNFI, .98 untuk CFI, dan .04 untuk RMSEA. Sedangkan untuk Nilai Validitas Instrumen Referee-Efficacy disajikan dalam tabel berikut.

TABEL 12. Nilai Validitas REFS

N= 490	Nilai Validitas
Pengetahuan Permainan	0.53
Pengambilan Keputusan	0.54
Tekanan	0.64
Komunikasi	0.55

d. Uji Validitas Instrumen Lisensi Wasit

Instrumen selanjutnya yang adalah untuk lisensi wasit karate menggunakan instrument berupa angket tertutup dengan menggunakan tingkatan lisensi wasit sebagai kriteria penilaian.

Instrumen pemahaman peraturan pertandingan telah melewati Uji Validitas. Uji validitas dilakukan dengan metode *Content Validity Index* (CVI) dengan analisis Gregory. Dengan model kesepakatan sebagaimana berikut:

TABEL 13. Model Kesepakatan analisis Gregory

MATRIKS 2X2		PENILAI 1	
		LEMAH	KUAT
PENILAI 2	LEMAH	A	B
	KUAT	C	D

Keterangan:

A = Banyaknya butir dalam sel A (relevansi lemah-lemah)

B = Banyaknya butir dalam sel B (relevansi lemah-kuat)

C = Banyaknya butir dalam sel C (relevansi kuat-lemah)

D = Banyaknya butir dalam sel D (relevansi kuat-kuat)

Adapun rumus uji Gregory yang digunakan sebagai berikut:

$$Vc = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Syarat uji Gregory jika Validitas isi menunjukkan ($V \geq .75$) maka dapat dinyatakan valid.

Didapatkan data sebagai berikut:

TABEL 14. Data Uji Validasi Instrumen Lisensi Wasit

MATRIKS 2X2		PENILAI 1	
		LEMAH	KUAT
PENILAI 2	LEMAH	0	0
	KUAT	1	19

$$Vc = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$Vc = \frac{19}{0 + 0 + 1 + 19} = 0,95$$

Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa angket memiliki validitas yang sangat baik karena nilai Validitas isi ≥ 0.75

e. Uji Validitas Instrumen Pengambilan Keputusan Wasit

Instrumen penelitian yang terakhir adalah untuk pengambilan keputusan Wasit Karate menggunakan instrumen berupa angket tertutup yang diadopsi dari *Referee Decision Scale* yang dikembangkan oleh Andrew M. Lane (2006) sebanyak 9 butir pertanyaan. Item-item pertanyaan berdasarkan indikator yang dijelaskan oleh Andrew (2006)

yang disempurnakan oleh Yusuf Bisa (2014) dan telah melewati Uji Validitas dan Reliabilitas dengan jumlah responden 585 orang. Uji validitas dilakukan dengan metode Analisis Faktor Eksplorasi (EFA) dan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA).

Dengan hasil beban faktor skala berkisar antara 0,56 dan 0,87 dan hasil CFA menunjukkan RMSEA=0.045, CFI=0.96, GFI=0.92.

TABEL 15. Nilai Validitas Pengambilan Keputusan Wasit

Barang	Beban Faktor
1. Saya yakin bahwa saya memberikan keputusan yang benar ketika saya menjadi wasit pertandingan.	0,65
2. Saya dipengaruhi oleh kebisingan orang banyak ketika saya mengambil keputusan.	0,56
3. Saya yakin bahwa saya membuat keputusan yang benar ketika saya kemudian merenungkan kinerja wasit saya.	0,75
4. Saya yakin wasit paling berpengalaman akan membuat keputusan yang sama seperti saya.	0,86
5. Saya pikir pikiran saya sendiri membuat saya sulit mengambil keputusan.	0,76
6. Saya yakin bahwa saya telah menerapkan aturan main dengan benar.	0,68
7. Saya yakin bahwa wasit yang berbeda akan menafsirkan keputusan tersebut dengan cara yang sama.	0,58
8. Saya dapat berkonsentrasi untuk mengabaikan kebisingan orang banyak ketika mengambil keputusan.	0,76
9. Saya bisa merasa tenang ketika mengambil keputusan.	0,87
Menjelaskan Nilai Eigen	53,4%
Varians Total	8,49

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan apakah kuisioner penelitian yang akan dipergunakan untuk mengumpulkan variabel penelitian reliabel atau tidak. Menurut Sugiyono (2013: 110) reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Penelitian ini menggunakan metode *Alpha Cronbach*, satu instrument dapat dikatakan reliabel apabila memiliki koefisien kehandalan atau α sebesar 0,700.

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *one shot* (pengukuran sekali) dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan

pernyataan lain. Adapun hasil uji statistik yang digunakan untuk menguji reliabilitas adalah uji statistik *Alpha Cronbach* (α).

Setelah dilakukan pengujian didapatkan bahwa seluruh butir instrumen memiliki nilai reliabilitas yang diatas taraf kuat, nilai reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 16.

TABEL 16. Reliabilitas Instrumen Penelitian

Variabel	R
Pemahaman peraturan pertandingan	0,75
Tingkat Stres	0,88
Referee-efficacy	0,89
Lisensi Wasit	0,88
Pengambilan Keputusan	0,85

Seluruh Instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan pada sampel pada penelitian ini.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri meupun orang lain (Sugiyono, 2014).

Adapun Proses analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *partial least square* (PLS) sebagai metode analisis data

dengan menggunakan *structural equation modelling* (SEM). PLS-SEM adalah sebuah teknik estimasi berbasis regresi yang menentukan sifat statistik.

Pengolahan data dengan PLS-SEM menggunakan *software SmartPLS Profesional* versi 3.0 (Hair et al., 2014) menyatakan bahwa penelitian dengan PLS-SEM memiliki dua tahap dalam melakukan evaluasi yaitu, terhadap model pengukuran (*outer model*) dan dalam model struktural (*inner model*).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. DESKRIPSI DATA HASIL PENELITIAN

1. Demografi Responden

Berdasarkan hasil penelitian dari jawaban responden kelompok wasit dapat dideskripsikan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin:

TABEL 17. Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persen
L	82	82.0
P	18	18.0
Total	100	100.0

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan bahwa, sebagian besar responden memiliki jenis kelamin laki-laki sebanyak 82 responden wasit karate dan sebanyak 18 responden memiliki jenis kelamin Perempuan. Sedangkan bila ditinjau dari deskripsi tingkat lisensi wasit karate dapat dideskripsikan sebagai berikut:

TABEL 18. Deskripsi Responden Berdasarkan Tingkat Lisensi

Tingkat Lisensi yang dimiliki	Frekuensi	Persen
Lisensi Wasit Daerah	58	58.0
Lisensi Wasit JB Nasional	18	18.0
Lisensi Wasit JA Nasional	3	3.0
Lisensi Wasit WB Nasional	6	6.0
Lisensi Wasit WA Nasional	11	11.0
Lisensi Wasit Internasional	4	4.0
Total	100	100.0

Berdasarkan data di atas dapat dideskripsikan bahwa sebagian besar wasit karate yang menjadi responden memiliki lisensi tingkat daerah sebanyak 58% dan sebagian kecil responden berasal dari wasit dengan lisensi internasional dengan persentase sebesar 4%.

2. Deskripsi Data Penelitian

a. Deskripsi Variabel Pemahaman Peraturan Pertandingan

Berdasarkan hasil jawaban dari 100 responden terkait pemahaman peraturan pertandingan yang dikembangkan dengan 25 butir pernyataan dapat diidentifikasi hasil respon jawaban responden sebagai berikut:

TABEL 19. Deskripsi Variabel Pemahaman

Nomor Butir item		Salah	Benar	Total Responden
P1.	f	21	79	100
	%	21.0	79.0	100.0
P2.	f	24	76	100
	%	24.0	76.0	100.0
P3.	f	24	76	100
	%	24.0	76.0	100.0
P4.	f	8	92	100
	%	8.0	92.0	100.0
P5.	f	15	85	100
	%	15.0	85.0	100.0
P6.	f	12	88	100
	%	12.0	88.0	100.0
P7.	f	15	85	100
	%	15.0	85.0	100.0
P8.	f	24	76	100
	%	24.0	76.0	100.0
P9.	f	13	87	100
	%	13.0	87.0	100.0
P10.	f	15	85	100
	%	15.0	85.0	100.0

Nomor Butir item		Salah	Benar	Total Responden
P11.	f	16	84	100
	%	16.0	84.0	100.0
P12.	f	17	83	100
	%	17.0	83.0	100.0
P13.	f	13	87	100
	%	13.0	87.0	100.0
P14.	f	9	91	100
	%	9.0	91.0	100.0
P15.	f	13	87	100
	%	13.0	87.0	100.0
P16.	f	20	80	100
	%	20.0	80.0	100.0
P17.	f	18	82	100
	%	18.0	82.0	100.0
P18.	f	20	80	100
	%	20.0	80.0	100.0
P19.	f	22	78	100
	%	22.0	78.0	100.0
P20.	f	30	70	100
	%	30.0	70.0	100.0
P21.	f	25	75	100
	%	25.0	75.0	100.0
P22.	f	26	74	100
	%	26.0	74.0	100.0
P23.	f	30	70	100
	%	30.0	70.0	100.0
P24.	f	26	74	100
	%	26.0	74.0	100.0
P25.	f	24	76	100
	%	24.0	76.0	100.0

Berdasarkan respon jawaban tersebut dapat diketahui dari 100 responden yang masih menjawab ‘salah’ paling banyak terkait butir nomor 20 dengan pertanyaan ‘Anting-anting diijinkan jika ditutupi dengan plester’ sebanyak 30 responden menjawab salah dan butir nomor

23 sebanyak 30 responden juga menjawab salah terkait ‘Dalam pertandingan Senior sebuah “sentuhan kulit” yang ringan ke arah tenggorokan tidak perlu diberikan peringatan atau hukuman jika tidak menghasilkan cidera.

b. Deskripsi Variabel Tingkat Stres

Berdasarkan hasil jawaban dari 100 responden terkait tingkat stres yang dikembangkan dengan 21 butir pernyataan dapat di identifikasi hasil respon jawaban responden sebagai berikut:

TABEL 20. Deskripsi Variabel Tingkat Stres

Butir Item ke-	TP (1)		Jarang (1)		Sering (2)		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
TS1	90	90.0	10	10.0	0	0.0	100	100.0
TS2	63	63.0	37	37.0	0	0.0	100	100.0
TS3	60	60.0	40	40.0	0	0.0	100	100.0
TS4	49	49.0	51	51.0	0	0.0	100	100.0
TS5	56	56.0	44	44.0	0	0.0	100	100.0
TS6	69	69.0	31	31.0	0	0.0	100	100.0
TS7	89	89.0	11	11.0	0	0.0	100	100.0
TS8	58	58.0	42	42.0	0	0.0	100	100.0
TS9	42	42.0	58	58.0	0	0.0	100	100.0
TS10	52	52.0	48	48.0	0	0.0	100	100.0
TS11	89	89.0	11	11.0	0	0.0	100	100.0
TS12	59	59.0	40	40.0	1	1.0	100	100.0
TS13	81	81.0	19	19.0	0	0.0	100	100.0
TS14	69	69.0	31	31.0	0	0.0	100	100.0
TS15	73	73.0	27	27.0	0	0.0	100	100.0
TS16	59	59.0	40	40.0	0	0.0	100	100.0
TS17	83	83.0	17	17.0	0	0.0	100	100.0
TS18	75	75.0	25	25.0	0	0.0	100	100.0
TS19	71	71.0	29	29.0	0	0.0	100	100.0
TS20	81	81.0	19	19.0	0	0.0	100	100.0
TS21	50	50.0	50	50.0	0	0.0	100	100.0

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat stres yang sering (S) sebanyak 1 responden terkait butir pernyataan “Saya merasa sulit untuk sabar dalam menghadapi gangguan terhadap hal yang sedang saya lakukan” sebagian besar responden yang menjawab “jarang” sebanyak 58 responden terkait butir pernyataan “Saya merasa khawatir dengan situasi dimana saya mungkin menjadi panik dan memermalukan diri sendiri”. Sedangkan variabel tingkat stres yang dengan jawaban “tidak pernah” sebanyak 90 responden terkait butir pernyataan “Saya merasa bahwa diri saya menjadi marah karena hal-hal sepele”.

c. Deskripsi Variabel *Referee-Efficacy*

Berdasarkan hasil jawaban dari 100 responden terkait *Referee-Efficacy* yang dikembangkan dengan 13 butir pernyataan dapat diidentifikasi hasil respon jawaban responden sebagai berikut:

TABEL 21. Deskripsi Variabel Referee-Efficacy

	STY		KY		RR		Yakin		SY		Total	
R1	0	0.0	1	1.0	37	37.0	46	46.0	16	16.0	100	100.0
R2	0	0.0	5	5.0	36	36.0	46	46.0	13	13.0	100	100.0
R3	0	0.0	2	2.0	39	39.0	48	48.0	11	11.0	100	100.0
R4	0	0.0	6	6.0	41	41.0	48	48.0	5	5.0	100	100.0
R5	0	0.0	1	1.0	56	56.0	38	38.0	5	5.0	100	100.0
R6	0	0.0	6	6.0	46	46.0	36	36.0	11	11.0	1	1.0
R7	0	0.0	5	5.0	52	52.0	35	35.0	7	7.0	1	1.0
R8	0	0.0	5	5.0	46	46.0	42	42.0	7	7.0	100	100.0
R9	0	0.0	5	5.0	41	41.0	44	44.0	9	9.0	1	1.0
R10	0	0.0	6	6.0	47	47.0	42	42.0	5	5.0	100	100.0
R11	0	0.0	12	12.0	43	43.0	42	42.0	3	3.0	100	100.0
R12	0	0.0	2	2.0	63	63.0	29	29.0	6	6.0	100	100.0

	STY		KY		RR		Yakin		SY		Total	
R13	0	0.0	13	13.0	56	56.0	30	30.0	1	1.0	100	100.0

Berdasarkan hasil deskripsi di atas maka dapat diketahui bahwa responden yang memiliki tingkat *Referee-Efficacy* yang tinggi diketahui dari responden yang sebagian besar memberikan respon sangat yakin (SY) sebanyak 16 responden terkait butir pernyataan “Memahami semua peraturan pertandingan cabang olahraga karate” dan wasit karate yang memiliki tingkat *Referee-Efficacy* rendah ditunjukkan dengan responden yang banyak menjawab kurang yakin sebanyak 13 responden terkait butir pernyataan “Berkomunikasi secara efektif dengan panitia pertandingan”.

d. Deskripsi Variabel Lisensi Wasit

Berdasarkan hasil jawaban dari 100 responden terkait pengambilan keputusan wasit yang dikembangkan dengan 20 butir pernyataan dapat diidentifikasi hasil respon jawaban responden sebagai berikut:

TABEL 22. Deskripsi Lisensi Wasit

Nomor Butir item		Ya	Tidak	Total Responden
LW1a.	f	4	96	100
	%	4.0	96.0	100.0
LW1b	f	3	97	100
	%	3.0	97.0	100.0
LW1c.	f	3	97	100
	%	3.0	97.0	100.0
LW1d.	f	2	98	100
	%	2.0	98.0	100.0
LW2a.	f	13	87	100
	%	13.0	87.0	100.0

Nomor Butir item		Ya	Tidak	Total Responden
LW2b.	f	9	91	100
	%	9.0	91.0	100.0
LW2c.	f	15	85	100
	%	15.0	85.0	100.0
LW3a.	f	17	83	100
	%	17.0	83.0	100.0
LW3b.	f	15	85	100
	%	15.0	85.0	100.0
LW3c	f	18	82	100
	%	18.0	82.0	100.0
LW4a	f	24	76	100
	%	24.0	76.0	100.0
LW4b	f	14	86	100
	%	14.0	86.0	100.0
LW4c	f	22	78	100
	%	22.0	78.0	100.0
LW5a	f	34	66	100
	%	34.0	66.0	100.0
LW5b	f	41	59	100
	%	41.0	59.0	100.0
LW5c	f	40	60	100
	%	40.0	60.0	100.0
LW5d	f	29	71	100
	%	29.0	71.0	100.0
LW6a	f	87	13	100
	%	87.0	13.0	100.0
LW6b	f	88	12	100
	%	88.0	12.0	100.0
LW6c	f	73	27	100
	%	73.0	27.0	100.0

Berdasarkan respon jawaban tersebut dapat diketahui dari 100 responden wasit yang memiliki lisensi wasit internasional ditunjukkan dengan banyak responden yang menjawab “YA” sebanyak 3 responden terkait “Apakah saat ini anda memiliki lisensi wasit Internasional” dan

wasit yang memiliki atau pernah memiliki lisensi wasit daerah ditunjukkan dengan banyak responden yang menjawab “YA” sebanyak 100 responden terkait “Apakah untuk mendapatkan lisensi Daerah memiliki syarat tingkatan DAN?”.

e. Deskripsi Variabel pengambilan Keputusan Wasit

Berdasarkan hasil jawaban dari 100 responden terkait pengambilan keputusan wasit yang dikembangkan dengan 9 butir pernyataan dapat diidentifikasi hasil respon jawaban responden sebagai berikut:

TABEL 23. Deskripsi Variabel Pengambilan Keputusan Wasit

	STS		TS		RR		S		SS		Total	
	F	%	f	%	F	%	f	%	F	%	F	%
PK1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	30	30.0	70	70.0	100	100.0
PK2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	37	37.0	63	63.0	100	100.0
PK3	0	0.0	0	0.0	2	2.0	41	41.0	57	57.0	100	100.0
PK4	0	0.0	0	0.0	2	2.0	44	44.0	54	54.0	100	100.0
PK5	0	0.0	0	0.0	4	4.0	37	37.0	59	59.0	100	100.0
PK6	0	0.0	0	0.0	3	3.0	40	40.0	57	57.0	100	100.0
PK7	0	0.0	0	0.0	3	3.0	39	39.0	58	58.0	100	100.0
PK8	0	0.0	0	0.0	1	1.0	51	51.0	48	48.0	100	100.0
PK9	0	0.0	0	0.0	5	5.0	42	42.0	53	53.0	100	100.0

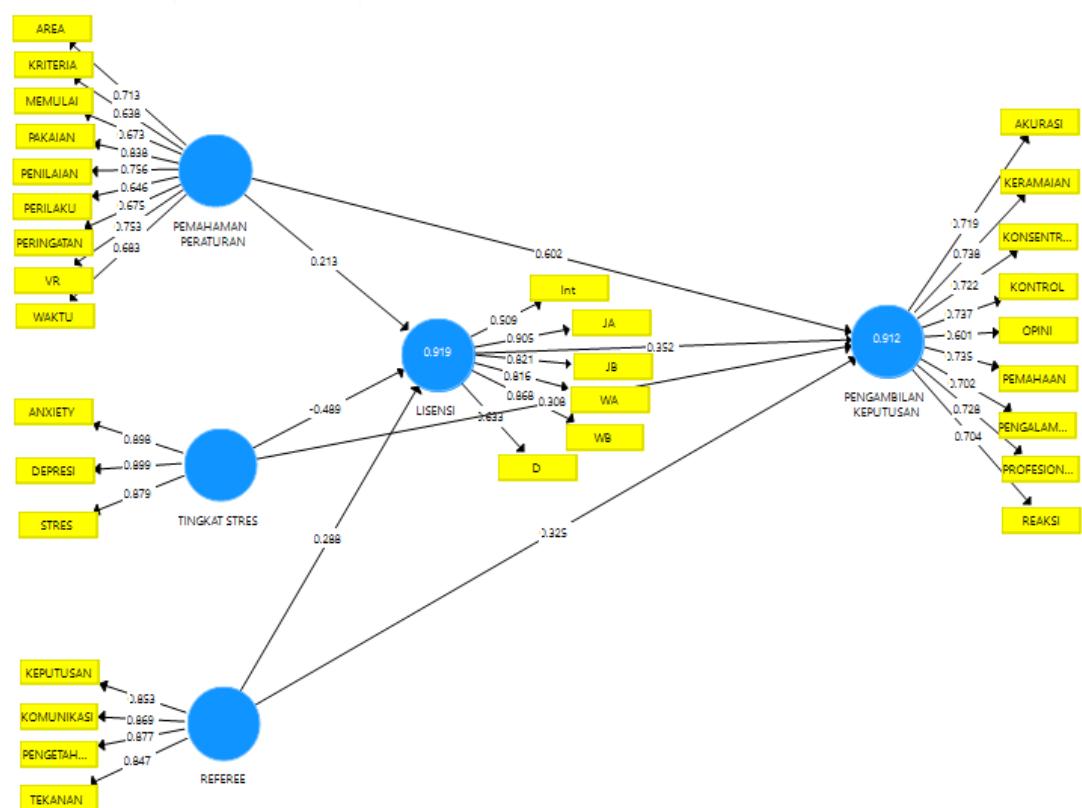
Berdasarkan data tersebut maka dapat diketahui bahwa pengambilan keputusan wasit sangat baik ditunjukkan dengan banyak responden yang menjawab sangat setuju (SS) sebanyak 70 responden terkait “Seberapa yakin Anda bahwa Anda memberikan keputusan yang tepat” dan tingkat pengambilan keputusan wasit sedang ditunjukkan dengan banyaknya responden yang menjawab ragu-ragu (RR) paling tinggi sebanyak 5 responden terkait “Seberapa tenang anda saat membuat keputusan”.

B. Hasil Uji Hipotesis

1. Analisis Data

Untuk melakukan analisis data maka dilakukan perancangan model yang menggambarkan bagaimana hubungan indikator dengan masing-masing variabelnya. Setiap variabel memiliki indikator yang dituju anak panah digambarkan dengan kotak kuning. Adapun pengolahan data yang dimaksud antara lain pengujian *Struktural Eqution Modeling* (SEM) dengan SmartPLS dan pembahasannya. Berikut hasil *Struktural Eqution Modeling* (SEM)

GAMBAR 3. Hasil Loading Factor



a. Asumsi Inner Model Partial Least Square

Asumsi atau syarat pada analisis inner model partial least square adalah tidak terdapat masalah multikolineritas yaitu terdapatnya interkorelasi yang kuat antar variabel latent. SmartPLS versi 3 menggunakan Variance Inflation Factor (VIF) untuk mengevaluasi kolineritas. Multikolineritas merupakan fenomena di mana dua atau lebih variabel bebas atau konstruk eksogen berkorelasi tinggi sehingga menyebabkan kemampuan prediksi model tidak baik (Sekarn & Bougie, 2016). Nilai VIF harus kurang dari 5, karena bila lebih dari 5 mengindikasikan adanya kolineritas antar konstruk (Sarsted et al, 2017).

Berikut hasil uji multikolineritas:

TABEL 24. Inner VIF

	Pemahaman Peraturan pertandingan	Tingkat Stres	Referee-Efficacy	Lisensi Wasit	Pengambilan Keputusan
Pemahaman Peraturan pertandingan				2.091	2.169
Tingkat Stres				2.222	2.779
Referee-Efficacy				1.804	3.059
Lisensi Wasit					3.275
Pengambilan Keputusan					

Berdasarkan nilai VIF dalam tabel di atas, tidak terdapat nilai VIF untuk masing masing variabel independent terhadap variabel lisensi

wasir dan pengambilan keputusan wasit memiliki nilai VIF kurang dari 5 maka tidak terdapat masalah multikolineritas antar variabel independent.

b. Korelasi Antar Konstruk

Pada uji korelasi antar konstruk ini dilakukan untuk menguji ada atau tidaknya korelasi antar variabel independent atau dapat dikatakan dengan uji multikolinieritas antar variabel yang dapat dinilai dari hasil Latent Variable Correlations sebagai berikut.

TABEL 25. Latent Variable Correlations

	Pemahaman Peraturan pertandingan	Tingkat Stres	Referee-Efficacy	Lisensi Wasit	Pengambilan Keputusan Wasit
Pemahaman Peraturan pertandingan	1.000	-0.691	0.597	0.500	0.700
Tingkat Stres	-0.691	1.000	-0.628	-0.694	-0.766
Referee-Efficacy	0.597	-0.628	1.000	0.785	0.547
Lisensi Wasit	0.500	-0.694	0.785	1.000	0.662
Pengambilan Keputusan	0.700	-0.766	0.547	0.662	1.000

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa tidak ada korelasi kuat antar variabel yang ditunjukkan nilai korelasi masing-masing hubungan antar variabel kurang dari 0,9 atau nilai korelasi lebih besar dari -0,9 antar *variabel latent*, maka tidak terdapat masalah

multikolinearitas. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya dalam inner model ini tidak terdapat masalah pelanggaran asumsi multikolinearitas.

c. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk melihat seberapa besar kontribusi variabel independent dalam menjelaskan pengaruhnya dengan variabel dependen. Koefisien determinasi dilakukan dengan melihat nilai statistik R-Squared pada masing-masing hubungan variabel.

TABEL 26. Hasil Uji Koefisien Determinasi

	R Square	R Square Adjusted
Lisensi Wasit	0.919	0.916
Pengambilan Keputusan wasit	0.912	0.908

Berdasarkan hasil tabel uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R-Square adjusted sebesar 0,916 dan 0,908. Hal ini dapat dideskripsikan bahwa adanya variabel pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stress, *referee-Efficacy* memiliki kontribusi sebesar 0,916 atau setara dengan 91,6% terhadap lisensi wasit, sedangkan sisanya sebesar 8,4% dipengaruhi adanya variabel lain yang belum dapat peneliti analisis. Untuk hasil nilai koefisien determinasi kedua sebesar 0,908 setara dengan 90,8% menunjukkan bahwa dari ketiga variabel independent yakni pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stress, dan *referee-Efficacy* memiliki kontribusi sebesar 90,8% terhadap pengambilan keputusan wasit karate dan sisanya 9,2% dipengaruhi oleh variabel lain.

d. Kesesuaian Model

Untuk mengukur hubungan antar variabel dalam penelitian analisis jalur memiliki model persamaan yang bagus atau tidak dapat dianalisis dari hasil *model fit summary*. Untuk mendapatkan model yang sesuai maka indikator tersebut harus memenuhi suatu nilai yakni SRMS $> 0,08$; NFI $< 0,90$; RMS_Theta mendekati nol. Berikut hasil uji kesesuaian model dari analisis *PLS Algorithm* sebagai berikut:

TABEL 27. Hasil Uji Kesesuaian Model

	Saturated Model	Estimated Model
SRMR	0.111	0.111
d_ULS	48.232	48.232
d_G	132.586	132.603
Chi-Square	11545.041	11545.041
NFI	0.173	0.173

rms Theta	
rms Theta	0.139

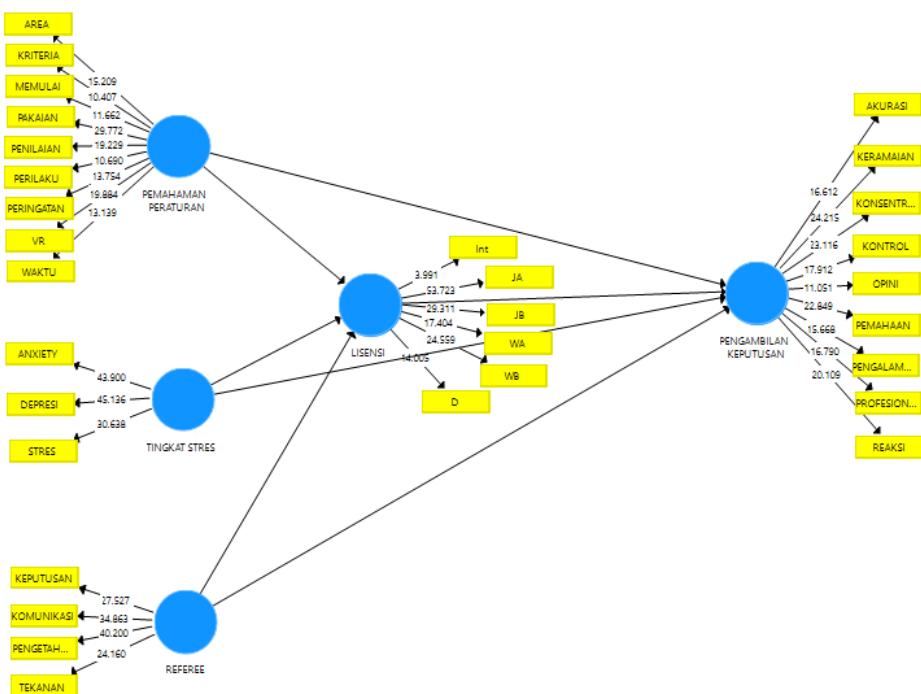
Berdasarkan *output* tersebut diperoleh nilai SRMR sebesar 0,111 yakni lebih dari 0,08. Selain itu nilai NFI sebesar 0.173 kurang dari 0,900. Nilai RMS_Theta dihasilkan sebesar 0,139 yakni mendekati 0. Dari ketiga indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa model yang terbentuk sudah memenuhi kriteria kesesuaian sehingga model dapat digunakan dan bagus dalam menggambarkan hubungan antar variabel.

2. Pengujian Hipotesis Pengaruh Langsung

Untuk melakukan analisis hipotesis maka dalam SMARTPLS Versi 3.29 dengan metode *bootstrapping*. Pendekatan *bootstrapping* merepresentasi *nonparametric* untuk *precision* dari estimasi. Dalam metode PLS, pengambilan keputusan untuk menerima ataupun menolak sebuah hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi (*P Value*), dan nilai T-Tabel. Dalam aplikasi *SmartPLS*, nilai signifikansi bisa diketahui dengan melihat nilai koefisien parameter dan nilai signifikansi t statistik. Kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis adalah jika nilai signifikansi t-value > 1.96 dan atau nilai *p-Value* < 0.05 pada taraf signifikansi 5% (α 5%) maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sebaliknya jika nilai *t-value* < 1.96 dan atau nilai *p-value* > 0.05 pada taraf signifikansi 5% (α 5%) yang H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berikut Outer model dari yang diajukan dalam penelitian ini:

GAMBAR 4. Output Outer Model



Indikator yang digunakan dalam pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah nilai t-value yang dibandingkan dengan nilai t-tabel. Hipotesis dinyatakan diterima apabila nilai t value lebih besar daripada t tabel, dan hipotesis dinyatakan ditolak apabila nilai p-value lebih kecil daripada 0,05 dengan hasil signifikansi pengujian *path Coefficient*. Berdasarkan ketentuan tersebut, maka hasil pengujian hipotesis yang diterima dan ditolak dapat dilihat pada tabel 28 berikut:

TABEL 28. Hasil Pengujian Hipotesis *path Coeffisien*

Hipotesis Parsial	Path Coefficient	P-Values	Hipotesis
Pemahaman Peraturan pertandingan -> Lisensi Wasit	0.213	0.009	Berpengaruh langsung signifikan
Tingkat Stres -> Lisensi Wasit	-0.489	0.000	Berpengaruh langsung signifikan
Referee Efficacy -> Lisensi Wasit	0.288	0.001	Berpengaruh langsung signifikan
Pemahaman Peraturan pertandingan -> Pengambilan Keputusan Wasit	0.602	0.000	Berpengaruh langsung signifikan
Tingkat Stres -> Pengambilan Keputusan Wasit	0.308	0.001	Berpengaruh langsung signifikan
Referee Efficacy -> Pengambilan Keputusan Wasit	0.325	0.000	Berpengaruh langsung signifikan
Lisensi Wasit -> Pengambilan Keputusan	0.352	0.002	Berpengaruh langsung signifikan

Berdasarkan tabel nilai *path coefficient* dalam *direct effect* atau pengaruh langsung dalam *inner model* di atas maka dapat diketahui bahwa:

- a. Terdapat pengaruh parsial pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres dan *referee-Efficacy* terhadap lisensi wasit dengan nilai *p-value* kurang dari 0,05 yang dapat diartikan **hipotesis 1 diterima** bahwa masing-masing variabel independent yaitu pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, dan *referee-efficacy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap lisensi wasit sebagai variabel mediator.
- b. Terdapat pengaruh parsial pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres dan *referee-Efficacy* terhadap pengambilan keputusan wasit. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai *p-value* dari masing-masing variabel memiliki nilai kurang dari 0,05 yang dapat diartikan **hipotesis 2 diterima** bahwa variabel independent yaitu pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, dan *referee-efficacy* memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap variabel dependen yaitu pengambilan keputusan wasit.

3. Pengujian Hipotesis Pengaruh Tidak Langsung

Berdasarkan hasil pengujian analisis jalur dengan *Bootstrapping* untuk melihat efek dari variabel media dapat meningkatkan pengaruh antara variabel independent dengan variabel dependen yakni pengambilan keputusan wasit cabang olahraga karate, yang dapat di analisis dari hasil *spesific indirect effect* sebagai berikut:

TABEL 29. Hasil *spesific indirect effect*

	<i>Original Sampel (O)</i>	<i>T Statistics (O/Stdev)</i>	<i>P Values</i>	Kriteria
Pemahaman Peraturan Pertandingan melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit	0.075	2.088	0.037	Berpengaruh signifikan
Tingkat Stres melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit	-0.172	2.908	0.004	Berpengaruh signifikan
<i>Referee-Efficacy</i> melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit	0.101	2.035	0.042	Berpengaruh signifikan

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat diketahui bahwa seluruh variabel *independent* yakni pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, dan *referee efficacy* melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit cabang olahraga karate memiliki nilai *p-value* dibawah 0,05. Yang dapat diartikan bahwa berpengaruh signifikan, maka **hipotesis 3 diterima**.

4. Pengujian *Effect Size*

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara simultan yang signifikan antara variabel independent melalui variabel moderator lisensi wasit terhadap variabel pengambilan keputusan wasit dapat diketahui

besarnya pengaruh antar variabel dengan *Effect Size* atau *f-square* (Wong, 2013). Besarnya nilai simultan diketahui dari nilai *f-square* 0.02 sebagai kecil, 0.15 sebagai sedang, dan nilai 0.35 sebagai besar, jika nilai kurang dari 0.02 bisa diabaikan atau dianggap tidak ada efek simultan (Sarstedt et al., 2017). Berikut hasil uji *F-statistic* dalam mengetahui uji simultan:

TABEL 30. F Square

	Pemahaman Peraturan Pertandingan	Tingkat Stress	Referee-Efficacy	Lisensi Wasit	Pengambilan Keputusan Wasit
Pemahaman Peraturan Pertandingan				0,106	0,710
Tingkat Stress				0,398	0,104
Referee-Efficacy				0,124	0,130
Lisensi Wasit					0,114
Pengambilan Keputusan Wasit					

Berdasarkan tabel F-Square dapat diketahui *effect size* masing-masing variabel menunjukkan nilai yang positif. Sehingga dapat diketahui secara simultan bahwa variabel terdapat efek simultan variabel Pemahaman peraturan pertandingan, Tingkat Stres, *Referee-efficacy* terhadap lisensi wasit yang ditunjukkan dengan nilai *f-square* yang lebih besar dari 0,02.

Begini juga dari hasil niai *F-square* terhadap variabel pengambilan keputusan menunjukkan bahwa terdapat efek simultan variabel Pemahaman peraturan pertandingan, Tingkat stress, *Referee-efficacy* terhadap

pengambilan keputusan wasit karate yang ditunjukkan dengan nilai *f-square* yang lebih dari 0,02.

C. PEMBAHASAN

Sesuai dengan hasil analisis data yang telah dilakukan, dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa setiap variabel *independent* berpengaruh signifikan terhadap variabel *mediator* dan setiap variabel *independent* berpengaruh signifikan terhadap variabel *dependent* baik secara langsung maupun melalui variabel *mediator*. Untuk lebih jelas akan dibahas pada pembahasan berikut:

- 1. Terdapat pengaruh secara parsial pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, dan *referee-efficacy* terhadap lisensi wasit karate.**
 - a. Terdapat pengaruh secara langsung pemahaman peraturan pertandingan terhadap lisensi wasit. Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis langsung yang telah dilakukan menunjukkan nilai *p-value* = 0,009 kurang dari 0,05 yang dapat diartikan bahwa pemahaman peraturan pertandingan berpengaruh signifikan terhadap lisensi wasit. Sedangkan untuk nilai koefisien bertanda positif sebesar 0,213 setara dengan 21,3% yang berarti ada pengaruh positif bahwa semakin tinggi pemahaman peraturan pertandingan maka akan semakin tinggi lisensi wasit.
 - b. Terdapat pengaruh secara langsung tingkat stress terhadap lisensi wasit. Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis langsung yang telah dilakukan menunjukkan dengan nilai *p-value* = 0,000 kurang dari 0,05 yang dapat diartikan bahwa tingkat stres memiliki pengaruh yang

signifikan terhadap lisensi wasit dengan nilai koefisien bertanda negatif sebesar 0,489 setara dengan 48,9% yang berarti ada pengaruh negatif bahwa semakin tinggi tingkat stres yang dialami, maka akan menurunkan nilai lisensi wasit sebesar 0,489.

- c. Terdapat pengaruh secara langsung *referee efficacy* terhadap lisensi wasit. Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis langsung yang telah dilakukan menunjukkan nilai $p\text{-value} = 0.001$ kurang dari 0,05 yang dapat diartikan bahwa *referee-efficacy* berpengaruh signifikan terhadap lisensi wasit. Sedangkan nilai koefisien bertanda positif sebesar 0,288 setara dengan 28,8% yang berarti terjadi pengaruh yang positif bahwa semakin meningkat tingkat *referee-efficacy* sebesar 1 poin, maka akan meningkatkan nilai lisensi wasit sebesar 0,288.

2. Terdapat pengaruh secara parsial pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, dan *referee-efficacy* terhadap pengambilan keputusan wasit cabang olahraga karate.

- a. Terdapat pengaruh secara langsung pemahaman peraturan pertandingan terhadap pengambilan keputusan wasit. Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis langsung yang telah dilakukan menunjukkan dengan nilai $p\text{-value} = 0.000$ kurang dari 0,05 yang dapat diartikan bahwa pemahaman peraturan pertandingan berpengaruh signifikan terhadap pengambilan keputusan wasit. Sedangkan nilai koefisien bertanda positif sebesar 0,602 setara dengan 60,2% yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan, semakin meningkat tingkat

pemahaman peraturan pertandingan, maka tingkat pengambilan keputusan wasit semakin meningkat sebesar 0,602.

- b. Terdapat pengaruh secara langsung tingkat stress terhadap pengambilan keputusan wasit. Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis langsung yang telah dilakukan menunjukkan dengan nilai p-value = 0.002 kurang dari 0,05 yang dapat diartikan bahwa tingkat stres memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengambilan keputusan wasit. Sedangkan nilai koefisien bertanda positif sebesar 0,308 setara dengan 30,8% yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan, semakin meningkat tingkat stress, maka tingkat pengambilan keputusan wasit semakin menurun sebesar 30,8%.
 - c. Terdapat pengaruh secara langsung *referee-efficacy* terhadap pengambilan keputusan wasit. Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis langsung yang telah dilakukan menunjukkan nilai p-value = 0.000 kurang dari 0,05 yang dapat diartikan bahwa pengaruh signifikan. Sedangkan nilai koefisien bertanda positif sebesar 0,325 setara dengan 32,5% yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan, semakin meningkat *Referee-Efficacy*, maka tingkat Pengambilan Keputusan Wasit semakin meningkat sebesar 0,325.
3. **Terdapat pengaruh secara parsial pemahaman peraturan pertandingan, tingkat stres, dan *referee-efficacy* melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit cabang olahraga karate.**

- a. Terdapat pengaruh pemahaman peraturan pertandingan, melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit cabang olahraga karate.

Berdasarkan nilai *spesifict indirect effect* yang menunjukkan p-value = 0,037 kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pemahaman peraturan pertandingan, melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit pada cabang olahraga karate. Adanya nilai $O = 0.075$ menunjukkan lisensi wasit sebagai variabel mediator memiliki efek yang positif sebesar 7,5% dalam pengaruh pemahaman peraturan pertandingan terhadap pengambilan keputusan wasit pada cabang olahraga karate.

- b. Terdapat pengaruh tingkat stres, melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit pada cabang olahraga karate.

Berdasarkan nilai *spesifict indirect effect* yang menunjukkan p-value = 0,004 kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan tingkat stres, melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit pada cabang olahraga karate. Adanya nilai $O = -0.172$ menunjukkan lisensi wasit sebagai variabel mediator memiliki efek yang negatif sebesar 17,2% dalam pengaruh tingkat stress terhadap pengambilan keputusan wasit pada cabang olahraga karate.

- c. Terdapat pengaruh *referee-efficacy*, melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit pada cabang olahraga karate.

Berdasarkan nilai *spesifict indirect effect* yang menunjukkan p-value = 0,042 kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh

signifikan *referee-efficacy*, melalui lisensi wasit terhadap pengambilan keputusan wasit pada cabang olahraga karate. Adanya nilai $O = 0.101$ menunjukkan lisensi wasit sebagai variabel mediator memiliki efek yang positif sebesar 10,1% dalam pengaruh *referee-efficacy* terhadap pengambilan keputusan wasit pada cabang olahraga karate.

D. KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian ini telah dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan yang ada, yaitu:

1. Dalam penelitian ini subjek yang diteliti masih dominan wasit dengan lisensi daerah.
2. Dalam penelitian ini subjek yang diteliti tidak membedakan jenis kelamin wasit.
3. Instrumen penelitian belum sempurna maka dari itu perlu adanya perbaikan apabila peneliti selanjutnya ingin menggunakan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan untuk mendapatkan jawaban dari rumusan masalah yang dikemukakan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh langsung yang signifikan pemahaman peraturan pertandingan terhadap pengambilan keputusan wasit yaitu sebesar 60,2 %, terdapat pengaruh langsung yang signifikan tingkat stres terhadap pengambilan keputusan wasit sebesar 30,8%, terdapat pengaruh langsung yang signifikan *referee-efficacy* terhadap pengambilan keputusan wasit sebesar 32,5%, lisensi wasit sebagai variabel mediator memiliki efek yang positif sebesar 7,5% dalam pengaruh antara pemahaman peraturan pertandingan dengan pengambilan keputusan wasit, lisensi wasit sebagai variabel mediator memiliki efek yang negatif sebesar 17,2% dalam pengaruh antara tingkat stres dengan pengambilan keputusan wasit dan lisensi wasit sebagai variabel mediator memiliki efek yang positif sebesar 10,1% dalam pengaruh antara *referee-efficacy* dengan pengambilan keputusan wasit.

B. SARAN

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

1. Meningkatkan pemahaman peraturan pertandingan wasit dengan cara memperbanyak penyelenggaraan penataran, diskusi kasus dan *refreshing* wasit mengenai peraturan pertandingan.
2. Lembaga wasit dapat memberikan pembekalan berupa metode-metode penanggulangan stres atau gangguan psikis lainnya pada wasit saat bertugas. Salah satu upaya yang dimaksud yaitu latihan relaksasi otot secara progresif (*Progresive Muscular Relaxation*).
3. Untuk penelitian selanjutnya dapat ditambahkan variabel atau aspek psikologi lainnya yang mendukung terhadap performa wasit dalam menjalankan tugasnya, seperti tingkat konsentrasi dan fokus wasit, kemampuan memposisikan diri, kemampuan komunikasi wasit, dan lain-lain.
4. Subjek dapat diperluas dengan memperbanyak wasit dengan lisensi nasional dan internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahim, F., & Hariadi, I. (2018). Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa SDN
- Anderson, K. J., and Pierce, D. A. (2009). Officiating bias: the effect of foul differential on foul calls in NCAA basketball. *Journal Of Sports Sci.* 27, 687–694.
- Anshel, M., and Weinberg, R. (1995). Sources of acute stress in American and Australian basketball referees. *Journal Of Appl. Sport Psychol.* 7, 11–22.
- Amaral, Laís & Mazzei, Leandro & Frosi, Tiago & Yamanaka, Guilherme & Fabiani, Débora. (2022). The scientific literature on karate in the Web of Science - a narrative review. *Journal Archives of Budo Science of Martial Arts and Extreme Sports.* 18. 171-183.
- Arikunto, S. (2003). Manajemen Penelitian.Jakarta:Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.Jakarta:PT Renika Cipta
- Arauji, D., Hristovski, R., Seifert, L., Carvalho, J., & Davids, K. (2017). *Ecological cognition:Expert decision-making behaviour in sport. International Review of sport and exercise Psychology*, 1-25.
- Balmer, N. J., Nevill, A. M., Lane, A. M., Ward, P., Williams, A. M., & Fairclough, S. (2007). Influence of crowd noise on soccer refereeing consistency in soccer. *Journal of Sport Behavior*, 30(2), 130–145.
- Bandura, A,. (2006). *Guide for constructing self-efficacy scales. Self-Efficacy Beliefs of Adolescents* 307-337.
- Bandura, A,. (2009). *Self-efficacy in changing societies*. New York: Cambridge University Press.
- Baron, R.M. & Kenny, D.A. (1986). The Moderator-Mediator Variable Distinction in Social Psychological Research: Conceptual, Strategic, and Statistical Considerations. *Journal Of Personality and Social Psychology*, 51(6), 1173-1182.
- Baron, Robert, A., & Byrne D. (2012). *Psikologi Sosial jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Castagna, C., Abt, G., & D'Ottavio, S. (2007). Physiological aspects of soccer refereeing performance and training. *Journal Sports Medicine*, 37(7), 625–646
- Castagna, C., Bendiksen, M., Impellizzeri, F. M., & Krstrup, P. (2012). Reliability, sensitivity and validity of the assistant referee intermittent endurance test (ARIET)-a modified Yo-Yo IE2 test for elite soccer assistant referees. *Journal of Sports Sciences*, 30(8), 767-775
- Chin, W.W. (1998). The Partial Least Squares Approach to Structural Modeling. *Modern Methods for Business Research*, 295, 295-336
- Cohen, S., Janicki-Deverts, D., & Miller, G. E. (2007). Psychological stress and disease. *Journal of JAMA*, 298(14), 1685–1687.
- Danardono. (2006). Sejarah, etika, dan filosofi karate. *Artikel e-staff FIK UNY*. Hlm. 1-23

- Depdiknas. (2000). Pedoman dan Modul Pelatihan Kesehatan Olahraga Bagi Pelatih Olahragawan Pelajar. Jakarta : Pusat Pengembangan Kualitas Jasmani.
- Dermawan, R. (2013). *Pengambilan Keputusan : Landasan Filosofis, Konsep Dan Aplikasi / Rizky Dermawan*. Bandung: Alfabeta
- Desmita. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya
- Dewi, C. N., Dr.I Wayan Bagia, M., & Gede Putu Agus Jana Susila, S. (2014). PENGARUH STRES KERJA DAN KEPUASAN KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA BAGIAN TENAGA PENJUALAN UD SURYA RADITYA NEGARA. *Jurnal Manajemen Indonesia*.
- Dhabhar FS. The short-term stress response - Mother nature's mechanism for enhancing protection and performance under conditions of threat, challenge, and opportunity. *Journal of Front Neuroendocrinol*. 2018;49: 175-192.
- Djoko Pekik Irianto. (2004). Berolahraga Untuk Kebugaran dan Kesehatan. Yogyakarta: Andi Offset.
- Dorling Kindersley. (2018). The Soccer Book, 4th Edition-DK Publishing Federation International Football Assosiation. fitness tes for referee and assistant referees
- Fahmi, I. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia Teori dan Aplikasi*. Bandung: PT. Alfabeta
- Fraenkel, J.R., Wallen, N.E., & Hyun, H. H. (2012). How to design and evaluate research in education (8th ed.). New York : Mc Graw Hill.
- Gelaidan, H.M., Abdullateef, A.O. (2017) Entrepreneurial intentions of business students in Malaysia: The role of self-confidence, educational and relation support. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 24(1), 54-67.
- Georgios, Z. (2016). Image evaluation of karate athletes. *Journal of Physical Education and Sport*, 16(3), 850–856.
- Ghozali, Imam. 2007. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Guillen, F., and Bara, M. (2004). Trait and state anxiety among referees of different sports and non referees. *Journal Of Revista de Entrenamiento Deportivo* 18, 19–25.
- Guillén, F., & Feltz, D. L. (2014). A conceptual model of referee efficacy. *Journnal Frontiers in Psychology*.
- Guillen, F., Feltz, D. (2011). A Conceptual Model of Referee Efficacy. *Journal Front Psychol.*,2(25)
- Guillen, F. & Feltz, D. L. (2011). A Conceptual Model of Referee Efficacy. *Journal Of Frontiers in Psychology*.
- Gultom, M. L., P., Z. D., & Sinaga, R. (2019). Pengaruh Current Ratio Rasio Lancar), Return on Equity Dan Total Asset Turn Over (Tato) erhadap Harga Saham Pada Sector Consumer Goods Industry Di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal Global Manajemen*.
- Hair, J. F., Hult, G. Tomas M., Ringle, Christian M., & Sarstedt, Marko (2014). *A Primer On Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc.

- Hancock, D. J., Bennet, S., Roaten, H., Chapman, K., & Stanley, C. (2021). *An analysis of literature on sport officiating research*. *Journal Research Quarterly for Exercise and Sport*, 92(4), 607-617.
- Hepler, T.J., & Feltz, D.L. (2012). *Take the first heuristic, self-efficacy, and decision-making in sport*. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 18(2), 154-161.
- Hill, D. M., Matthews,n., & Senior,R. (2016). *The psychological Characteristics of Performance Under Pressure in Profesional Rugby Union Referees*. *The Sport Psychologist*, 30(4), 376-387.
- Hiskya, H. J., Tambaip, B., Lahinda, J., Lewar, E., & Marlisa, D. (2022). *Pendampingan Pelatihan Scoorsheet dan Wasit Bola Voli Pada Mahasiswa Boven Digoel Volleyball Referee and Scoorsheet Training Assistance for Boven Digoel Students*. KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara.
- Imamnazarovich, B. K. (2021). Karate Sports and its History. *European Journal Of Life Safety And Stability (EJLSS)*, 7, 137–138
- Indrajaya. (2017). Tingkat Kondisi Fisik Cabang Olahraga Karate Kota Surabaya (Studi Atlet Putri Karate Puslat Cab Surabaya). *Jurnal Prestasi Olahraga*.
- Jin, G., Li, G., Wu, Y., Peng, Y., & Shang, M. (2022). A brief analysis of football referee's ability to control and guide the game. *Journal In Proceedings of the 2022 6th International Seminar on Education, Management and Social Sciences (ISEMSS 2022)*, 3227-3233.
- Karaçam, & Pultur, A. (2017). Examining the relationship between referee self-efficacy and general self-efficacy levels of basketball referees in terms of certain variables. *Journal of Education and Training Studies*.
- Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. New York: McGraw-Hill, Inc
- Luxbacher, J. A. (1998). Sepakbola. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Luxbacher, J. A. (2004). Sepakbola LangkahLangkah Menuju Sukses. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- M. Sajoto. (1995). Pembinaan Kondisi Fisik Olahraga. Jakarta : Depdikbud Dirjen Dikti PPLPTKcommit to user library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id
- MacMahon C., Helsen W.F., Starkes J.L., Weston M., (2007). Decision-Making Skills and Deliberate Practice in Elite Association Football Referees, *Journal of Sport Science*, 25, 65–78.
- Macmahon, C., Helsen, W.F., Starkes, J. L., Weston, M., ..(n.d). (2007). *Decision-making skills and deliberate practice in elite association football referees*.
- Matutu, O. N. (2019). *Kontribusi Kecepatan Reaksi Tangan Dan Ketepatan Terhadap Kemampuan Pukulan Giaku Tsuki Pada Cabang Olahraga Karate Inkado Di Ranting Kota Makassar*. Fakultas Ilmu Keolahragaan: Universitas Negeri makassar.
- Michie S. (2002). CAUSES AND MANAGEMENT OF STRESS AT WORK. *Journal of Occupational and Environmental Medicine*. 59:67-72.
- O'Brien, K. A., & Mangan, J. (2021). The issue of unconscious bias in referee decisions in the National Rugby League. *Journal Frontiers in Sports and Active Living*, 3

- Oliveira, M. C., Orbetelli, R., & de Barros Neto, T. L. (2011). *Call accuracy and distance from the play: A study with Brazilian soccer referees*. *International Journal of Exercise Science*, 4(1), 30–38.
- Ozbay, F., Johnson, D. C., Dimoulas, E., Morgan, C. A. III, Charney, D., & Southwick, S. (2007). Social support and resilience to stress: From neurobiology to clinical practice. *Journal Of Psychiatry*, 4(5), 35–40.
- Penov, R., Petrov, L., & Kolimechkov, S. (2020). Changes in heart rate and blood lactate concentration during karate kata competition . *UPI OALIB*
- Pradana, W. Y., Warni, W. E., & Wijaya1, A. B. (2021). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dan Disonansi Kognitif Pengambilan Keputusan Wasit Pencak Silat Kota Surabaya. *Indonesia Performance Journal*.
- Putranto, P. R., Hadi, R., & Hadi, H. (2015). HUBUNGAN ANTARA KETEBALAN LEMAK TUBUH DENGAN KONDISI FISIK ATLET KARATE PELAJAR PUTRA . *Unnes Journal of Sport Sciences*.
- Ratnawati, V., Zamawi, M. A., Firdaus, M., & Utomo, H. B. (2023). Sosialisasi Peran Dukungan Psikologis “Imagery Mental” untuk Meningkatkan Kinerja Wasit Wushu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*
- Schneiderman, N., Ironson, G., & Siegel, S. D. (2005). Stress And Health: Psychological, Behavioral, and Biological Determinants. *Journal of Clinical Psychology*,(1), 607–628
- Schwarz, W. (2011). Compensating tendencies in penalty kick decisions of referees in professional football: Evidence from the German Bundesliga 1963-2006. *Journal of Sports Sciences*, 29(5), 441–447
- Spitz, J., Wagemans, J., Memmert, D., Williams, A. M., & Helsen, W. F. (2020). Video assistant referees (VAR): The impact of technology on decision making in association football referees. *Journal of Sports Sciences*, 38(17), 1941–1948.
- Ste-Marie, D. (2003). Memory biases in gymnastic judging: differential effects of surface feature changes. *Appl. Journal Of Cogn. Psychol.* 17, 733–751.
- Stone, J., Perry, Z. W., & Darley, J. M. (1997). “White men can’t jump”: Evidence for the perceptual confirmation of racial stereotypes following a basketball game. *Journal Basic and Applied Social Psychology*, 19(3), 291–306
- Sucipto. (2000). Sepakbola Latihan dan Strategi. Jakarta: Jaya Putra.
- Sugiyono. (2009). Metode. Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharjana. (2013). Kebugaran jasmani. Yogyakarta: Jogja global media.
- Supriyatni, D., & Suhendar, A. (2021). Hubungan Kesiapan Mental Dan Kepercayaan Diri Dengan Kinerja Wasit Futsal. *Journal of Physical and Outdoor Education* .
- Tabben, M., Sioud, R., Haddad, M., Franchini, E., Chaouachi, A., Coquart, J., Tourny-chollet. (2013). Physiological and Perceived Exertion Responses during International Karate Kumite Competition. *Asian Journal of Sports Medicine*, 4(4), 263–271.
- Tanenhaus, M., Vinci Chatelin, Y.M., & Carlo, L. (2004). PLS Path Modeling. *Computational Statistic and Data Analysis*, 48, 159-205.

- Taylor, A.H, et al. (1990). Perceived stress, psychological burnout and paths to turnover intentions among sport officials. *Journal of Applied Sport Psychology*
- Titlebaum, P. J., Haberlin, N., and Titlebaum, G. (2009). Recruitment and retention of sports officials. *Journal Of Recreat. Sports.* 33, 102–108
- Tuero, C., Tabernero, B., Marquez, S., and Guillen, F. (2002). Analysis of the factors affecting the practice of refereeing. *Journal Of Sociedade Capixaba de Psicologia do Esporte 1*, 7–16
- VanYperen, N. W. (1998). Predicting stay/leave behavior among volleyball referees. *Journal Of Sport Psychol.* 72, 427–439.
- Wangsa, T. (2010). *Menghadapi Stres dan Depresi*. Yogyakarta: Oryza
- WKF. (2024). *Peraturan pertandingan versi 2024*. World Karate Federation.
- Yaribeygi H, Panahi Y, Sahraei H, Johnston TP, Sahebkar A. The impact of stress on body function: A review. *EXCLI Journal.* 2017;16:1057-1072.
- Yashoda, Sujaritha, J., Deepa, N., Nandhini, J., Vandhana, V., & Mahalakshmi, D. (2022). Stress and Stress Management: A Review. *Indian Journal of Natural Sciences*, 13(73), 45558-45559.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1298/UN34.16/PT.01.04/2024 28 Agustus 2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth . Ketua Panitia Kejuaraan Karate NATIONAL OPEN KARATE CHAMPIONSHIP "BUPATI CUP 3" Tahun 2024

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

Nama	:	Novandi Firdaus Yusup
NIM	:	23060640011
Program Studi	:	Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S2
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir	:	Pengaruh Pemahaman Peraturan Pertandingan, Tingkat Stres, dan Referee Efficacy melalui Lisesnsi Wasit Terhadap Pengambilan Keputusan Wasit Cabang Olahraga Karate
Waktu Penelitian	:	1 - 14 September 2024

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.

Dekan,



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat Keterangan selesai penelitian



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang Bertanda tangan dibawah ini Ketua panitia Kejuaraan *Natioal Open & Festival Karate Championship* “BUPATI CUP 3”, menerangkan bahwa:

Nama : Novandi Firdaus Yusup
NIM : 23060640011
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya bahwa mahasiswa tersebut di atas **BENAR** telah melakukan penelitian pada kejuaraan *Natioal Open & Festival Karate Championship* “BUPATI CUP 3” dengan seluruh wasit/juri menjadi responden, dengan judul penelitian **“Pengaruh Pemahaman Peraturan Pertandingan, Tingkat Stres, dan Referee-Efficacy, Melalui Lisensi Wasit Terhadap Pengambilan Keputusan Wasit Pada Cabang Olahraga Karate”**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan oleh yang bersangkutan sebagaimana mestinya.

Praya, 14 September 2024

Ketua Panitia,

KORIATMAJA SE, MM

Lampiran 3. Surat Pernyataan Expert Judgement

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TESIS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Danardoo, M. Or

NIP : 197611052002121002

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tesis atas nama mahasiswa:

Nama : Novandi Firdaus Yusup

NIM : 23060640011

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Judul Tesis : Hubungan Antara Pemahaman Peraturan Pertandingan, Tingkat Stres, dan *Referee Efficacy* melalui Lisesnsi Wasit Terhadap Pengambilan Keputusan Wasit Cabang Olahraga Karate

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tesis tersebut dapat dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa catatan
- Dapat digunakan dengan catatan
- Tidak dapat digunakan

Catatan/Saran :

Yogyakarta, 19 Juli 2024

Mengetahui,

Dosen Ahli



Dr. Danardoo, M. Or

NIP. 197611052002121002

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TESIS**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Widha Srianto, S.Pd.Kor., M.Or

NIP : 1198612182023091094

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tesis atas nama mahasiswa:

Nama : Novandi Firdaus Yusup

NIM : 23060640011

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Judul Tesis : Hubungan Antara Pemahaman Peraturan Pertandingan, Tingkat Stres, dan *Referee Efficacy* melalui Lisesnsi Wasit Terhadap Pengambilan Keputusan Wasit Cabang Olahraga Karate

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tesis tersebut dapat dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa catatan
 Dapat digunakan dengan catatan
 Tidak dapat digunakan

Catatan/Saran :

Yogyakarta, 18 Juli 2024

Mengetahui,

Dosen Ahli



Widha Srianto, S.Pd.Kor., M.Or

NIP. 1198612182023091094

Lampiran 4. Formulir Bimbingan Tesis

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 565411, Faksimile (0274) 548203 Laman: fik.uny.ac.id E-Mail: humas_fik@uny.ac.id			
FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN TESIS				
Nama Mahasiswa : Novandi Firdaus Yusup Dosen Pendamping : Dr. Fauzi, M.Si NIM : 23060640011 Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga Judul Tesis : Pengaruh Pemahaman Peraturan Pertandingan, Tingkat Stres, dan Referee Efficacy, Melalui Licensi Wasit Terhadap Pengambilan Keputusan Wasit Pada Cabang Olahraga Karate				
No.	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pendamping
1.	28-8-2024	aspek keputusan wasit dari aspek validitas	di Cari validitas	Dr.
2.	29-8-2024	aspek juri dan aspek data	ambil data	Dr.
3	16-10-2024	bab IV & V	pembahasan	Dr.
4	4-11-2024	Presentasi	cepat	Dr.
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
46				
47				
48				
49				
50				
51				
52				
53				
54				
55				
56				
57				
58				
59				
60				
61				
62				
63				
64				
65				
66				
67				
68				
69				
70				
71				
72				
73				
74				
75				
76				
77				
78				
79				
80				
81				
82				
83				
84				
85				
86				
87				
88				
89				
90				
91				
92				
93				
94				
95				
96				
97				
98				
99				
100				
101				
102				
103				
104				
105				
106				
107				
108				
109				
110				
111				
112				
113				
114				
115				
116				
117				
118				
119				
120				
121				
122				
123				
124				
125				
126				
127				
128				
129				
130				
131				
132				
133				
134				
135				
136				
137				
138				
139				
140				
141				
142				
143				
144				
145				
146				
147				
148				
149				
150				
151				
152				
153				
154				
155				
156				
157				
158				
159				
160				
161				
162				
163				
164				
165				
166				
167				
168				
169				
170				
171				
172				
173				
174				
175				
176				
177				
178				
179				
180				
181				
182				
183				
184				
185				
186				
187				
188				
189				
190				
191				
192				
193				
194				
195				
196				
197				
198				
199				
200				
201				
202				
203				
204				
205				
206				
207				
208				
209				
210				
211				
212				
213				
214				
215				
216				
217				
218				
219				
220				
221				
222				
223				
224				
225				
226				
227				
228				
229				
230				
231				
232				
233				
234				
235				
236				
237				
238				
239				
240				
241				
242				
243				
244				
245				
246				
247				
248				
249				
250				
251				
252				
253				
254				
255				
256				
257				
258				
259				
260				
261				
262				
263				
264				
265				
266				
267				
268				
269				
270				
271				
272				
273				
274				
275				
276				
277				
278				
279				
280				
281				
282				
283				
284				
285				
286				
287				
288				
289				
290				
291				
292				
293				
294				
295				
296				

ANGKET UJI COBA

A. IDENTITAS RESPONDEN

Identitas atlet yang mengisi pada angket ini, adalah sebagai berikut :

Nama Lengkap :
Tingkatan DAN :
Lama Menjadi Wasit :
Usia Pertama Kali Menjadi Wasit :
:

B. PENDAHULUAN

Assalamu'alaikum wr.wb

Dengan segala hormat dan kerendahan hati, dalam rangka mendapatkan informasi sehubungan penelitian tentang kinerja wasit karate maka saya meminta anda untuk berpartisipasi dalam penelitian dengan mengisi angket ini.

Angket ini tidak akan mempengaruhi reputasi dan nama baik anda di saat pertandingan ataupun di luar pertandingan. Angket ini hanya bertujuan untuk penelitian ilmiah yaitu mengetahui pengaruh pemahaman pertandingan, Tingkat Stress, dan Kejujuran Terhadap Pengambilan Keputusan Wasit/Juri Karate di Kabupaten Lombok Tengah

Informasi anda sangat berguna bagi saya untuk dilakukan analisis penelitian. Oleh karena itu partisipasi Anda dalam memberikan informasi sangat saya harapkan. Atas bantuan dan kerjasamanya saya ucapkan terima kasih.

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda pada tanda *check list* (✓) pada jawaban yang telah tersedia dan pastikan anda menjawab semua.
2. Mohon diisi dan tidak ada yang terlewat

PERATURAN PERTANDINGAN

. Beri tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengetahuan anda.

No	PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1	Setelah WAKARETE diserukan oleh Wasit, Pelatih tidak memiliki kesempatan untuk membuat permintaan video.		
2	Jika kontestan melakukan teknik Chudan Geri yang terkontrol, disusul sebuah teknik pukulan yang menyebabkan wajah lawannya cedera, maka Waza-Ari dan sebuah peringatan harus diberikan		
3	Ada 5 kriteria untuk penilaian skor.		
4	Sebuah teknik meskipun efektif, jika dilancarkan setelah perintah menghentikan pertarungan tidak akan diberikan nilai dan bisa menghasilkan hukuman pada pelakunya.		
5	Pertandingan senior putra berdurasi 3 menit, senior putri, kadet dan Junior 2 Menit.		
6	Jika area kompetisi dinaikkan satu meter menjadi total 3 meter maka diperlukan pada semua sisi		
7	Waktu pertandingan dimulai ketika wasit memberi sinyal untuk mulai dan berhenti ketika ia mengucapkan yame atau waktu habis		
8	Kontestan yang melakukan Jogai ketika waktu pertandingan tersisa kurang dari 15 detik minimal akan diberikan Keikoku.		
9	Ketika waktu pertandingan yang tersisa kurang dari 15 detik seorang kontestan berusaha mengejar ketertinggalan nilainya namun akhirnya ia keluar dari area (Jogai), maka akan diberikan minimum Hansoku-Chui		
10	Panjang lengan baju karategi tidak boleh melewati lekukan pergelangan tangan		
11	<i>Atoshi Baraku</i> berarti “waktu pertandingan tersisa 10 detik”		
12	Permintaan 6 detik terakhir sebelum pertandingan dihentikan akan selalu dievaluasi untuk Video Review .		
13	IPPON diberikan untuk tendangan JODAN atau teknik apa pun yang dilancarkan ke lawanya		

	bagian tubuhnya selain kaki bersentuhan dengan TATAMI		
14	Yuko diberikan bagi semua teknik Tsuki atau Uchi yang dilancarkan ke tujuh area sasaran pada kompetitor yang berdiri atau tidak pada kedua kakinya dan torsonya tidak menempel pada matras		
15	Jika seorang kontestan tidak menggunakan perlengkapan yang disetujui WKF, akan diberikan waktu 2 menit untuk mengganti ke type yang disetujui		
16	Mulai 2024, untuk competitor usia di bawah 14 tahun, helm protector WKF Approved wajib digunakan.		
17	Peringatan atau hukuman bagi Mubobi hanya diberikan jika seorang kontestan cidera karena kesalahan yang dilakukannya sendiri		
18	Jika aka memperoleh poin pada saat Ao melangkah keluar area pertandingan baik nilai dan pelanggaran atau hukuman dapat diberikan.		
19	Seorang Kontestan yang perlakunya merusak harkat dan martabat Karate-doakan diberikan Hansoku.		
20	Anting-anting diijinkan jika ditutupi dengan plester		
21	CHUI diberikan, hingga tiga kali, untuk pelanggaran kecil		
22	Kombinasi cepat dari Chudan Geri dan Tsuki yang masing masing bernilai skor akan diberikan nilai Ippon		
23	Dalam pertandingan Senior sebuah “sentuhan kulit” yang ringan ke arah tenggorokan tidak perlu diberikan peringatan atau hukuman jika tidak menghasilkan cidera.		
24	Jika lengan baju karate-gi terlalu panjang & tidak ada pakaian pengganti yang tersedia maka Wasit dapat mengijinkannya untuk menggulung ke arah dalam.		
25	Penutup kepala keagamaan apa pun dapat dikenakan		

TINGKAT STRESS

Petunjuk: Isilah pernyataan penyataan di bawah ini sesuai dengan pendapat anda secara jujur dan berdasarkan atas keadaan yang sebenarnya. Alternatif jawaban terdiri dari :

- | | | |
|---|---|----------------|
| 0 | = | Tidak pernah |
| 1 | = | Kadang-kadang |
| 2 | = | Lumayan Sering |
| 3 | = | Sering Sekali |

Beri tanda (✓) pada pilihan yang tersedia sesuai dengan keadaan diri anda.

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		0	1	2	3
1	Saya merasa bahwa diri saya menjadi marah karena hal-hal sepele				
2	Saya merasa mulut saya sering kering				
3	Saya sama sekali tidak dapat merasakan perasaan positif				
4	Saya mengalami kesulitan bernafas (misalnya: sering kali terengah-engah atau tidak dapat bernafas padahal tidak melakukan aktifitas sebelumnya)				
5	Saya sering merasa tidak kuat lagi melakukan suatu kegiatan				
6	Saya cenderung bereaksi berlebihan terhadap suatu situasi				
7	Saya merasa gemetar (misalnya: pada tamgan)				
8	Saya merasa telah menghabiskan banyak energi disaat merasa cemas				
9	Saya merasa khawatir dengan situasi dimana saya mungkin menjadi panik dan mempermalukan diri sendiri				
10	Saya merasa tidak ada hal yang dapat diharapkan di masa depan				
11	Saya sedang merasa gelisah				
12	Saya merasa sulit unruk sabar dalam menghadapi gangguan terhadap hal yang sedang saya lakukan.				
13	Saya merasa sedih dan tertekan				
14	Saya merasa sulit untuk sabar dalam menghadapi gangguan terhadap hal yang sedang saya lakukan				
15	Saya merasa saya hampir panik				
16	Saya tidak merasa antusias dalam hal apapun				
17	Saya merasa bahwa saya tidak berharga sebagai seorang manusia				
18	Saya merasa bahwa saya mudah tersinggung				
19	Saya menyadari perubahan detak jantung, walaupun tidak sehabis melakukan aktivitas fisik (misalnya: merasa detak jantung meningkat atau melemah)				
20	Saya merasa takut tanpa alasan yang jelas				
21	Saya merasa bahwa hidup tidak bermanfaat				

REFEREE-EFICACY

Dalam konteks anda melakukan pekerjaan wasit, seberapa yakin anda dalam kemampuan pada keadaan dibawah ini.

Beri tanda (✓) pada pilihan yang tersedia sesuai dengan keyakinan diri anda.

No	PERNYATAAN	SANGAT TIDAK YAKIN	KURANG YAKIN	RATA-RATA	YAKIN	SANGAT YAKIN
1	Memahami strategi dasar dari pertandingan cabang olahraga Karate					
2	Memahami semua peraturan cabang olahraga Karate					
3	Memahami mekanika memimpin sebuah pertandingan yang tepat					
4	Dapat membuat keputusan penting selama kompetisi berlangsung					
5	Dapat membuat keputusan dengan cepat					
6	Teguh dalam keputusan yang sudah dibuat					
7	Tidak terpengaruh oleh tekanan dari pemain					
8	Tidak terpengaruh oleh tekanan dari penonton					

9	Tidak terpengaruh oleh tekanan dari para pelatih					
10	Berkomunikasi secara efektif dengan pelatih					
11	Berkomunikasi secara efektif dengan wasit lain					
12	Berkomunikasi secara efektif dengan permain					
13	Sering melakukan aktifitas peningkatan fisik					

LISENSI WASIT

Harap *check list* (✓) salah satu dari beberapa pilihan di bawah ini

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		YA	TIDAK
1a	Apakah saat ini anda memiliki lisensi wasit Internasional?		
1b	Apakah untuk mendapatkan lisensi Internasional anda memerlukan surat rekomendasi dari PB FORKI?		
1c	Apakah sebelum mendapatkan lisensi Internasional anda memiliki lisensi WA FORKI Nasional?		
1d	Apakah untuk mendapatkan lisensi Internasional memiliki syarat tingkatan DAN?		
2a	Apakah saat ini/sebelumnya anda pernah memiliki lisensi WA FORKI Nasional?		
2b	Apakah sebelum mendapatkan lisensi WA FORKI NASIONAL anda memiliki lisensi WB FORKI Nasional?		
2c	Apakah untuk mendapatkan lisensi WA FORKI Nasional memiliki syarat /tingkatan DAN?		
3a	Apakah saat ini/sebelumnya anda pernah memiliki lisensi WB FORKI Nasional?		
3b	Apakah sebelum mendapatkan lisensi WB FORKI Nasional anda memiliki lisensi JA FORKI Nasional?		
3c	Apakah untuk mendapatkan lisensi WB FORKI Nasional memiliki syarat tingkatan DAN?		
4a	Apakah saat ini/sebelumnya anda pernah memiliki lisensi JA FORKI Nasional?		
4b	Apakah sebelum mendapatkan lisensi JA FORKI Nasional anda memiliki lisensi JB FORKI Nasional?		
4c	Apakah untuk mendapatkan lisensi JA FORKI Nasional memiliki syarat tingkatan DAN?		
5a	Apakah saat ini/sebelumnya anda pernah memiliki lisensi JB FORKI Nasional?		
5b	Apakah sebelum mendapatkan lisensi JB FORKI Nasional anda memiliki lisensi Daerah?		
5c	Apakah untuk mendapatkan lisensi JB FORKI Nasional memiliki syarat tingkatan DAN?		
5d	Apakah untuk mendapatkan lisensi JB FORKI Nasional anda memerlukan surat rekomendasi dari PENGDA FORKI setempat?		
6a	Apakah saat ini/sebelumnya anda pernah memiliki lisensi Daerah?		

6b	Apakah untuk mendapatkan lisensi Daerah memiliki syarat tingkatan DAN?		
6c	Apakah untuk mendapatkan lisensi Internasional anda memerlukan surat rekomendasi dari PENG CAB FORKI setempat?		

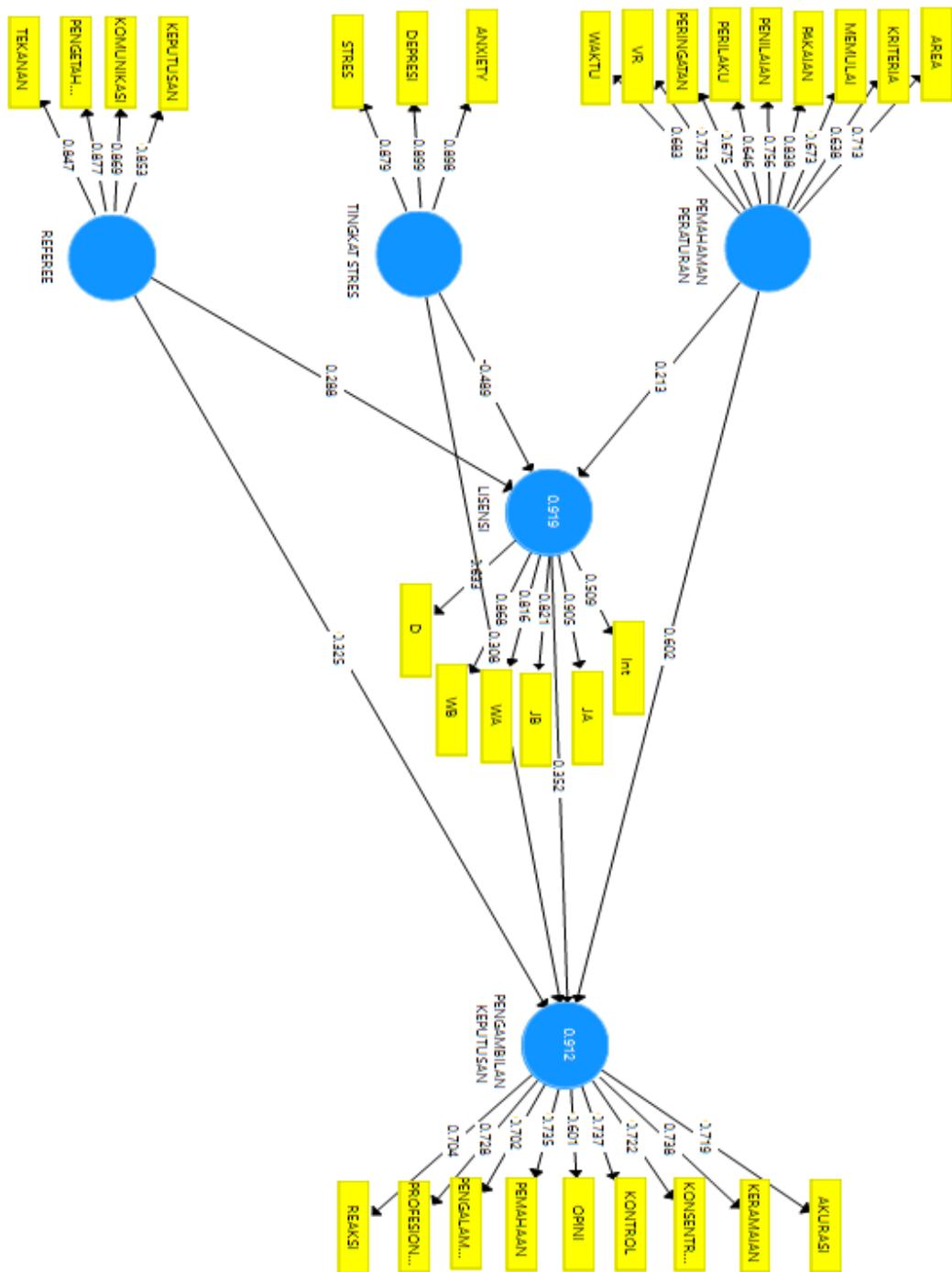
KEPUTUSAN WASIT

Apa keputusan anda? Harap *check list* (✓) salah satu dari lima keputusan di bawah ini.

No	PERNYATAAN	SANGAT SEDIKIT	SEDIKIT	CUKUP	BANYAK	SANGAT BANYAK
1	Seberapa yakin Anda bahwa Anda memberikan keputusan yang tepat?					
2	Apakah Anda sadar dengan kebingungan orang-orang ketika membuat keputusan?					
3	Apakah mungkin keputusan yang telah anda buat dapat dirubah ketika anda merefleksikan performa anda?					
4	Seberapa yakin anda bahwa para wasit yang sangat berpengalaman akan memberikan keputusan yang sama seperti anda?					
5	Seberapa sering pemikiran Pibadi anda membuat anda kesulitan untuk membuat keputusan?					
6	Seberapa yakin bahwa anda telah menerapkan aturan main dengan benar?					
7	Seberapa yakin Anda bahwa scorang wasit lain akan menafsirkan kepuusan yang sama seperti anda'?					
8	Apakah Anda berkonsentrasi untuk mengabaikan					

	kercamaian ketika mcmbuat keputusan?					
9	Seberapa tenang anda saat membuat keputusan?					

Lampiran 6. Hasil Loading Faktor



Lampiran 7. Validity & Reliability

	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
LISENSI WASIT	0.856	0.883	0.896	0.597
PEMAHAMAN PERATURAN	0.892	0.895	0.913	0.539
PENGAMBILAN KEPUTUSAN	0.879	0.881	0.903	0.510
REFEREE EFFICACY	0.884	0.885	0.920	0.742
TINGKAT STRES	0.872	0.875	0.921	0.795

Lampiran 8. Hasil Inner VIF

	LISENSI	PEMAHAMAN...	PENGAMBILA...	REFEREE	TINGKAT STRES
LISENSI			2.547		
PEMAHAMAN PERATURAN	2.103		2.108		
PENGAMBILAN KEPUTUSAN					
REFEREE	1.756		2.935		
TINGKAT STRES	1.900		1.999		

Lampiran 9. Latent Variabel Correlations

	LISENSI	PEMAHAMAN...	PENGAMBILA...	REFEREE	TINGKAT STRES
LISENSI	1.000	0.509	0.670	0.765	-0.554
PEMAHAMAN ...	0.509	1.000	0.717	0.622	-0.658
PENGAMBILA...	0.670	0.717	1.000	0.604	-0.621
REFEREE	0.765	0.622	0.604	1.000	-0.567
TINGKAT STRES	-0.554	-0.658	-0.621	-0.567	1.000

Lampiran 10. Koefisien Determinasi (R Square)

	R Square	R Square Adjus...
LISENSI WASIT	0.920	0.917
PENGAMBILAN KEPUTUSAN	0.926	0.924

Lampiran 11. Kesesuaian Model

	Saturated Model	Estimated Model
SRMR	0.080	0.080
d_ULS	3.148	3.147
d_G	2.757	2.765
Chi-Square	1025.416	1024.915
NFI	0.664	0.664
rms Theta	0.142	

Lampiran 12. Path Coeffisien

	Original Sample (O)	Sample Mean (...)	Standard Devia...	T Statistics (O/...	P Values
LISENSI -> PENGAMBILAN KEPUTUSAN	0.352	0.339	0.114	3.079	0.002
PEMAHAMAN PERATURAN -> LISENSI	0.213	0.220	0.081	2.640	0.009
PEMAHAMAN PERATURAN -> PENGAMBILAN KEPUTUSAN	0.602	0.607	0.083	7.283	0.000
REFEREE -> LISENSI	0.288	0.277	0.089	3.249	0.001
REFEREE -> PENGAMBILAN KEPUTUSAN	0.325	0.323	0.083	3.916	0.000
TINGKAT STRES -> LISENSI	-0.489	-0.492	0.082	5.966	0.000
TINGKAT STRES -> PENGAMBILAN KEPUTUSAN	0.308	0.297	0.096	3.204	0.001

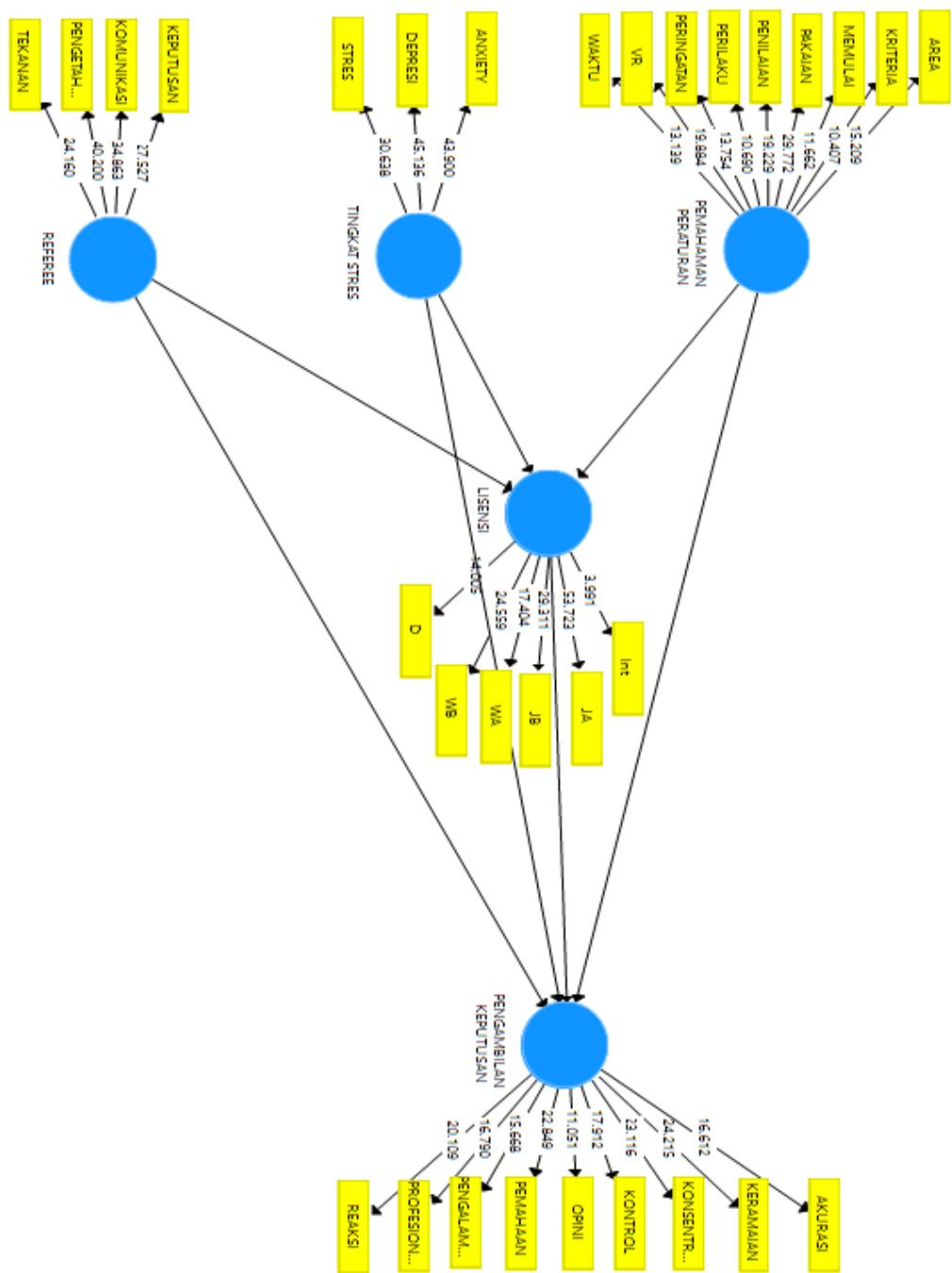
Lampiran 13. Spesifict Indirect Effect

	Original Sample (O)	Sample Mean (...)	Standard Devia...	T Statistics (O/...	P Values
PEMAHAMAN PERATURAN -> LISENSI -> PENGAMBILAN ...	0.075	0.072	0.036	2.088	0.037
REFEREE -> LISENSI -> PENGAMBILAN KEPUTUSAN	0.101	0.101	0.050	2.035	0.042
TINGKAT STRES -> LISENSI -> PENGAMBILAN KEPUTUSAN	-0.172	-0.168	0.059	2.908	0.004

Lampiran 14. F Square

	LISENSI	PEMAHAMAN...	PENGAMBILA...	REFEREE	TINGKAT STRES
LISENSI				0.114	
PEMAHAMAN ...	0.106			0.710	
PENGAMBILA...					
REFEREE	0.124			0.130	
TINGKAT STRES	0.398			0.104	

Lampiran 15. Output Outer Model



Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian

















